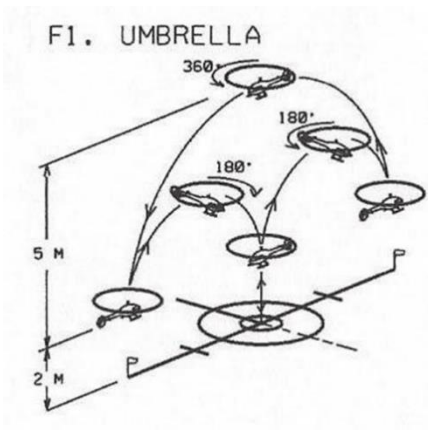
Wertungskriterien F3C-FAI ab 2018

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 F

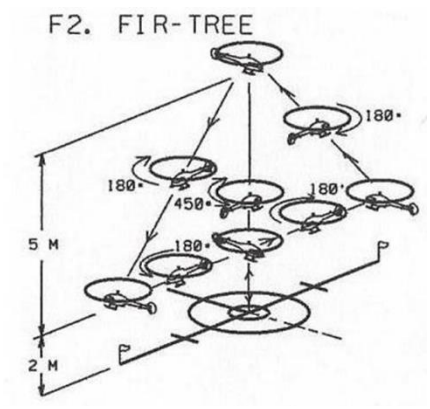
Generelle Anmerkung: Mit „verharrt“, ist ein 2 Sekunden-Stopp gemeint.

Figur F 01: Regenschirm K= 1.5 GW



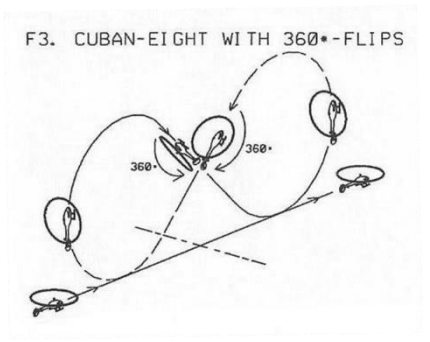
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	steigt vertikal auf 2 Meter vom Start-und Landekreis und verharrt dort für mindestens 2 Sekunden	0.5
2	macht einen Halbkreis von zweieinhalb Metern Radius mit gleichzeitiger 180° Pirouette, bei der die Nase zum Piloten gerichtet ist und stoppt über der Flagge, verharrt für mindestens 2 Sekunden	2
3	vollzieht einen nach oben gebogenen Halbkreis mit 5 Meter Radius, macht gleichzeitig eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung. Stoppt über der Flagge und verharrt dort für mindestens 2 Sekunden	3.5
4	macht einen Halbkreis von zweieinhalb Metern Radius mit gleichzeitiger 180° Pirouette, bei der die Nase zum Piloten gerichtet ist und stoppt über dem Start- und Landekreis, verharrt dort für mindestens zwei Sekunden	2
5	sinkt und landet im Start- und Landekreis.	2.0
Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle innerhalb des Kreises		***- 1 Punkt***
Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle ausserhalb des Kreises		***- 2 Punkte***
Schräges Starten oder Landen um die halbe Rumpflänge		***- ½ Punkt***
Anmerkung: *Diese Figur kann vorwärts - oder rückwärtsbeginnend geflogen werden, ist in der Ausgabe 2016 des FAI Sporting Code nicht definiert.*		

Figur F 02: Tannenbaum K= 1.5 GW



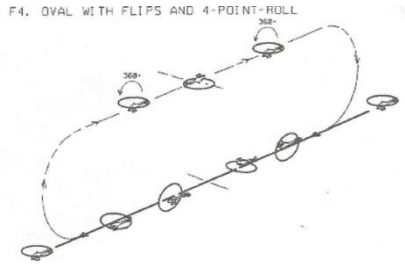
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	steigt vertikal sieben Meter vom Start-/ Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 450° Pirouette und kommt zum Stillstand mit Nase gegen den Piloten und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden	2.5
2	sinkt im 45° Winkel abwärts (beliebige Richtung), macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und stoppt über der Flagge und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden	1
3	schwebt zur gegenüberliegenden Flagge und macht gleichzeitig zwei 180° Pirouetten gegengleich und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden (Der Pirouetten Richtungswechsel muss fliessend auf der Zentrumslinie vollzogen werden)	2.5
4	steigt im 45° Winkel aufwärts, macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden mit der Nase gegen den Piloten	1
5	sinkt vertikal sieben Meter zum Start-/ Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 450° Pirouette gegengleich zur Startpirouette und landet im Start-/ Landekreis.	3
Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle innerhalb des Kreises		***- 1 Punkt***
Landung mit Kufen auf 1 m Kreis und Rotorwelle ausserhalb des Kreises		***- 2 Punkte***
Schräges Starten oder Landen um die halbe Rumpflänge		***- ½ Punkt***
Anmerkung 1: *Wenn im Startfeld die Nase des Helis nach links gerichtet ist, so muss die aufsteigende Pirouette nach links begonnen werden.*		
Anmerkung 2: *Wenn im Startfeld die Nase des Helis nach rechts gerichtet ist, so muss die aufsteigende Pirouette nach rechts begonnen werden.*		
Anmerkung 3: *Diese Figur kann von der Spitze nach rechts - oder linksbeginnend geflogen werden, ist dem Teilnehmer überlassen.*		

Figur F 03: Kuban – Acht mit 360° Flips K= 1.0 MW



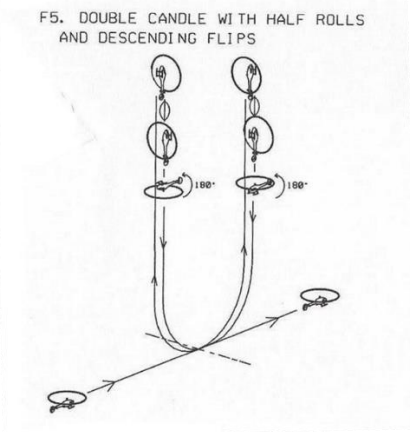
Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor der Zentrumslinie mindestens zehn Meter geradeaus, überfliegt die Zentrumslinie und zieht hoch in einen dreiviertel Looping	1
2	fliegt 45° nach unten und vollzieht gleichzeitig einen ***gedrückten***, zentrierten 360° Flip *(Vor und nach dem Flip darf ein Stück gerade geflogen werden. Die geraden Stücke müssen von gleicher Länge sein.)*	3
3	fliegt einen negativen dreiviertel Looping	2
4	fliegt 45° nach unten und vollzieht gleichzeitig einen ***gezogenen***, zentrierten 360° Flip. *(Vor und nach dem Flip darf ein Stück gerade geflogen werden. Die geraden Stücke müssen von gleicher Länge wie beim gedrückten Flip sein.)*	3
5	zieht in einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug	1

Figur F 04: Oval mit Flips und Vier-Punkt-Rolle K= 1.0 GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor der Zentrumslinie mindestens zehn Meter geradeaus, überfliegt die Zentrumslinie und zieht hoch in einen halben Looping	1.5
2	vollzieht in der horizontalen Bewegung zwei *gedrückte* 360° Flips *(Vor und nach den Flips darf eine Rückenflugstrecke mit gleichen Längen geflogen werden. Der erste 360° Flip muss genau bei der Zentrumslinie fertig sein.)*	3
3	zieht runter in einen halben Innenlooping (auf gleiche Höhe wie beim Einflug)	1.5
4	macht eine Vier-Punkt-Rolle *(Vor der Vier-Punkt-Rolle darf ein Stück geradeaus geflogen werden. Die Rückenflugphase der Vier-Punkt-Rolle muss aber genau bei der Zentrumslinie fertig sein.)*	3
5	macht im Anschluss der Vier-Punkt-Rolle einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge	1

Figur F 05: Doppelte Kerze mit halben Rollen und Flips K= 1.0 MW

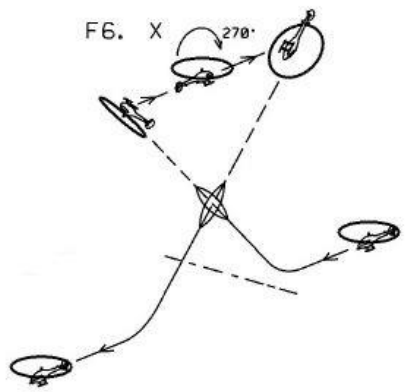


Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens zehn Meter geradeaus und macht ab der Zentrumslinie einen viertel Looping, fliegt senkrecht hoch bis zum Stillstand.	1.5
2	fliegt vertikal rückwärts und macht gleichzeitig eine halbe Rolle in beliebiger Richtung und vollzieht anschliessend einen halben ***gedrückten*** Flip in der Abwärtsbewegung	3
3	vollzieht einen zentrierten halben Looping, fliegt hoch bis zum Stillstand	1
4	fliegt vertikal rückwärts und macht gleichzeitig eine halbe Rolle in beliebiger Richtung und vollzieht anschliessend einen halben ***gezogenen*** Flip in der Abwärtsbewegung	3
5	vollzieht einen viertel Looping bis zur Zentrumslinie und macht einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug	1.5

Anmerkung 1: *Die viertel sowie der halbe Looping müssen mit gleichem Radius und deckungsgleich geflogen werden.*

Anmerkung 2: Die Rollen und Flips müssen auf gleichen Höhen geflogen werden.

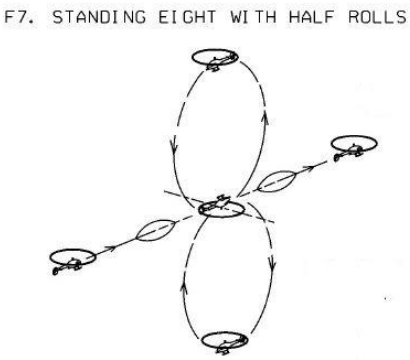
Figur F 06: X K= 1.0 GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens 10 Meter waagrecht geradeaus und macht einen 45° Steigflug mit einer zentrierten halben Rolle (Mittellinie)	3
2	wenn der Steigflug zum Stoppen gekommen ist, geht das Modell in eine horizontale Bewegung und vollzieht dabei einen zentrierten gedrückten dreiviertel Flip, gefolgt von einem 45° Sinkflug mit einer zentrierten halben Rolle (Mittellinie)	4
3	zieht in den waagerechten Geradeausflug von mindestens 10 Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug.	3

Anmerkung: *Der untere Eckpunkt des Dreiecks muss zentriert sein.*

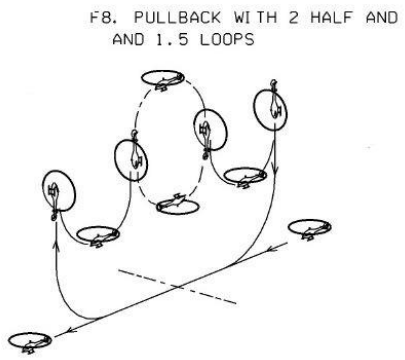
Figur F 07: Stehende Acht mit halben Rollen K= 1.0 MW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens zehn Meter waagerecht geradeaus, macht eine halbe Rolle und fliegt auf dem Rücken mindestens eine Sekunde geradeaus weiter	3
2	fliegt einen gedrückten Looping nach oben	2
3	fliegt anschliessend einen gezogenen Looping nach unten	2
4	fliegt auf dem Rücken mindestens eine Sekunde geradeaus *(gleiche Höhe wie beim Einflug)* macht abermals eine halbe Rolle und macht einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge.	3

Anmerkung: *Die Rückenflüge von mindestens einer Sekunde müssen beim Ein- und Ausflug mit gleicher Zeit und Länge geflogen werden. Die halben Rollen können in beliebiger Richtung geflogen werden.*
Der gedrückte wie der gezogene Looping muss mit gleichem Radius geflogen werden.

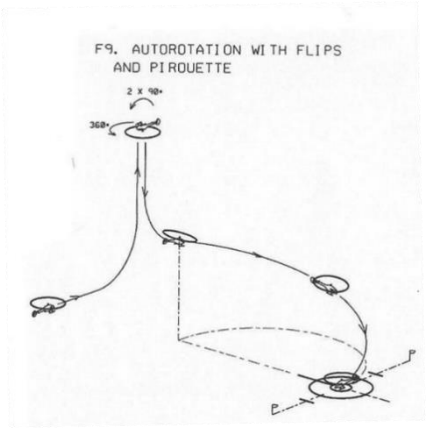
Figur F 08: Pullback mit 2 halben und 1$^1/_2$ Loopings K= 1.0 GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt mindestens zehn Meter waagerecht geradeaus, überfliegt die Zentrumslinie und zieht dann mit einem Viertellooping in einen senkrechten Steigflug	1
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 eineinhalb zentrierte Aussenloopings	4
4	wenn die Nase wieder senkrecht nach oben zum stehen kommt, fliegt das Modell abermals einen halben Rückwärts-Innenlooping	2
5	wenn das Heck senkrecht zum Stehen kommt, macht es einen senkrechten Sinkflug und zieht mit einem Viertellooping in den waagerechten Geradeausflug und überfliegt die Zentrumslinie um mindestens zehn Meter, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug.	1

Anmerkung: *Die Viertelloopings beim Ein- und Ausflug müssen mit dem gleichen Radius wie die halben Loopings sowie der Eineinhalblooping geflogen werden.*

Figur F 09: Autorotation mit Flips und Pirouette K= 1.0 MW/GW



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**
	Landegestell innerhalb des 1 m Kreises	***Max. 10***
	Rotorwelle innerhalb/auf 1 m Kreis	***Max. 9***
	Landegestell innerhalb des 3m Kreises	***Max. 8***
	Rotorwelle innerhalb/auf 3 m Kreis	***Max. 7***
	Landung ausserhalb des 3 m Kreises	***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.*	