

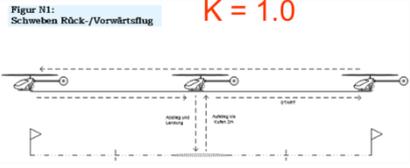
Wertungskriterien F3C Newcomer ab 2016

Gemäss Ausgabe 2016 des Newcomer Programmes F3C für den Swiss-Cup wurden die nachfolgenden 14 Figuren festgelegt, davon 2 Pflichtfiguren.

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

Figur N01. Schweben Rück- und Vorwärtsflug

GW



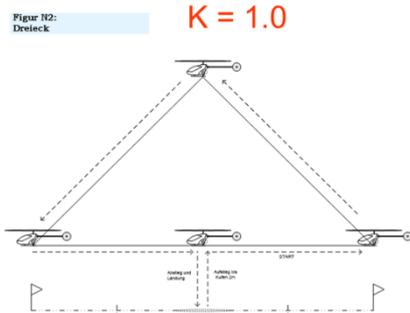
Figur N01:
Schweben Rück-/Vorwärtsflug K = 1.0

Pflichtfigur

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt	1
2	fliegt rückwärts bis über die Fahne 1(2), verharrt	2
3	fliegt dann vorwärts bis über die andere Fahne 2(1) und verharrt	3
4	Modell fliegt rückwärts über den Start- und Landekreis und verharrt	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 N02. Dreieck

GW



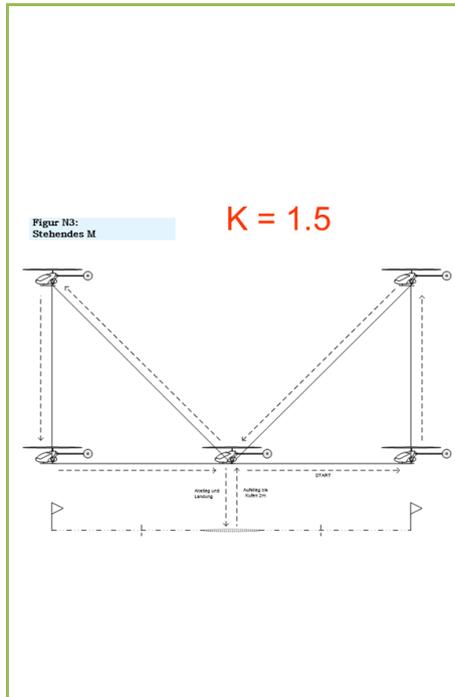
Figur N02:
Dreieck K = 1.0

Pflichtfigur

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt,	1
2	fliegt rückwärts bis über die Fahne 1(2), verharrt,	1.5
3	steigt in einem 45° Winkel um weitere 5m bis über das Zentrum des 1m Kreises und verharrt,	2
4	Modell sinkt in einem 45° Winkel um 5m bis auf 2m über die andere Fahne 2(1), verharrt,	2
5	fliegt jetzt auf gleicher Höhe rückwärts bis über den Start- und Landekreis, verharrt,	1.5
6	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 N03. Stehendes M

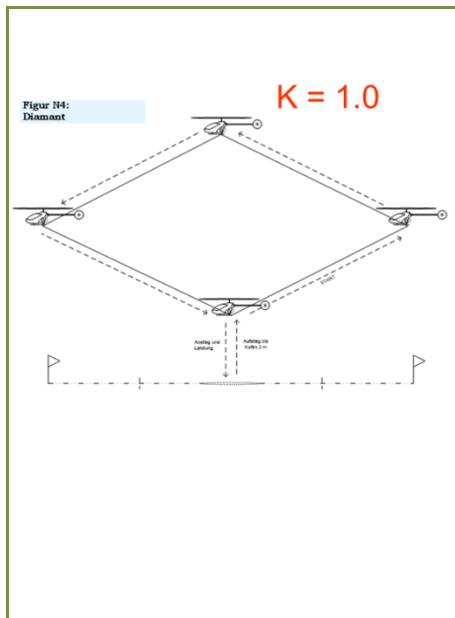
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht auf 2 Meter Höhe und verharrt,	1
2	schwebt rückwärts bis über die Fahne 1(2), verharrt,	0.5
3	steigt senkrecht 5 Meter hoch, verharrt,	1
4	sinkt im 45° Winkel bis auf 2 Meter über den Start- und Landekreis, verharrt,	2
5	steigt erneut im 45° Winkel bis zu einer Höhe von 5 Meter über die Fahne 2(1) und verharrt,	2
6	sinkt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe über der Fahne 2(1), verharrt,	1
7	schwebt rückwärts über den Start- und Landekreis, verharrt,	0.5
8	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 N04. Diamant

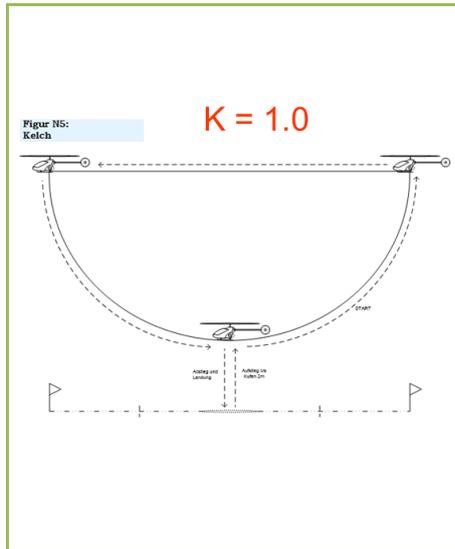
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht auf 2 Meter Höhe und verharrt,	1
2	schwebt rückwärts und steigt gleichzeitig um 2.5 Meter Höhe über die Fahne 1(2), verharrt,	2
3	schwebt vorwärts und steigt gleichzeitig um weitere 2.5 Meter bis über den Start- und Landekreis (Zentrumslinie) und verharrt,	2
4	schwebt vorwärts und sinkt gleichzeitig um 2.5 Meter bis über die andere Fahne 2(1), verharrt,	2
5	schwebt dann rückwärts und sinkt gleichzeitig um weitere 2.5 Meter bis über den Start- und Landekreis, verharrt,	1
6	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 N05. Kelch

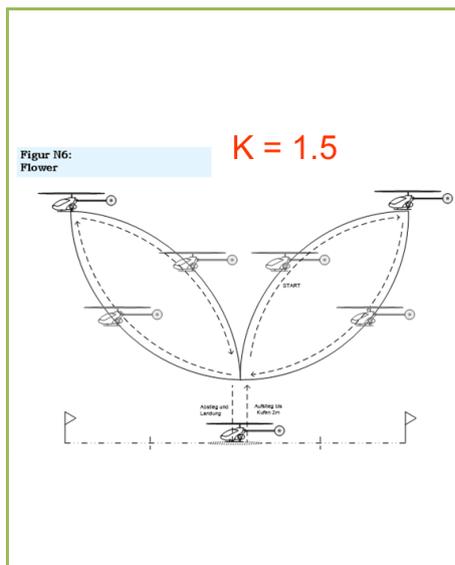
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht auf 2 Meter Höhe und verharrt,	1
2	schwebt rückwärts nach einem nach unten gebogenen ¼-Kreis mit 5m Radius über die Fahne 1(2), Höhe = 7m, verharrt,	2.5
3	schwebt auf gleicher Höhe zur gegenüberliegenden Fahne 2(1) und verharrt,	2
4	sinkt rückwärts in einem nach unten gebogenem ¼-Kreis mit 5m Radius zurück über den Start- und Landekreis, Höhe = 2m, verharrt,	2.5
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 N06. Flower

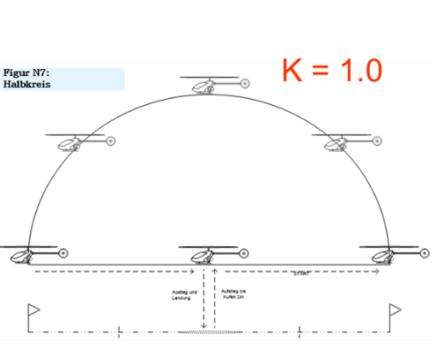
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht auf 2 Meter Höhe und verharrt	1
2	schwebt rückwärts einen Viertelkreis und steigt um weitere 5m bis über die Fahne 1(2) (7m Höhe) und verharrt	1.5
3	schwebt einen negativen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur anderen Fahne 2(1), und verharrt,	4
4	schwebt rückwärts einen Viertelkreis und sinkt um 5m bis auf 2m Höhe über den Start- und Landekreis, verharrt	1.5
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 N07. Halbkreis

GW

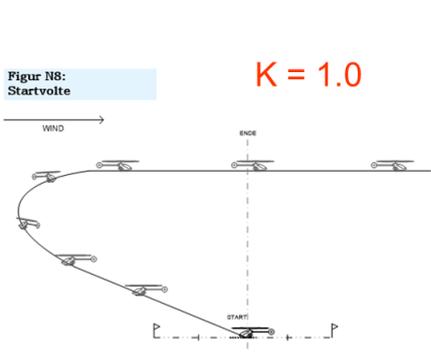


Figur N07: Halbkreis K = 1.0

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet vom Landekreis, steigt senkrecht auf 2 Meter Höhe und verhart	1
2	schwebt rückwärts bis über die Fahne 1(2) und verhart	1.5
3	schwebt vorwärts einen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur anderen Fahne 2(1) und verhart	4
4	schwebt rückwärts zum Start- und Landekreis und verhart	1.5
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 N08. Startvolte

GW

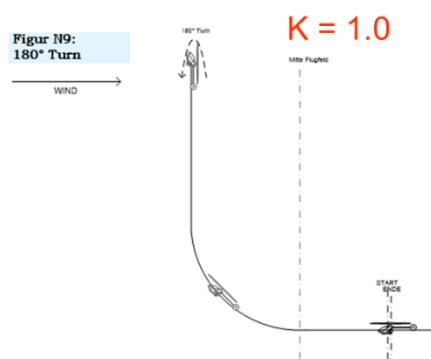


Figur N08: Startvolte K = 1.0

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	startet aus dem Landekreis und steigt im 45° Winkel vorwärts fliegend gleichmässig bis auf mindestens 15 Meter Höhe	4
2	fliegt danach auf gleicher Höhe eine 180° Kurve	4
3	fliegt anschliessend geradeaus, die Figur endet beim Überqueren der Zentrumslinie	2

Figur N09. 180° Turn

GW

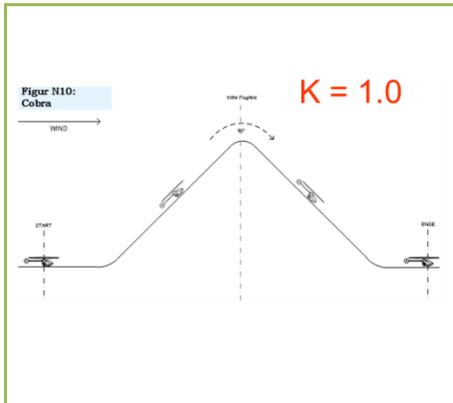


Figur N09: 180° Turn K = 1.0

Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, nach Überflug der Zentrumslinie macht das Modell einen Viertellooping zu einem senkrechten Steigflug	2.5
2	am Ende des Steigfluges macht das Modell eine 180° Heckturn um die Hoch-achse, d.h. die erste Hälfte findet im Steigen und die zweite Hälfte im Sinken statt	4
3	folgt dann einem senkrechten Abstieg gefolgt von einem Viertellooping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug	2.5
4	es folgen mindestens 10m Geradeausflug als Abschluss der Figur.	1

Figur N10. Cobra

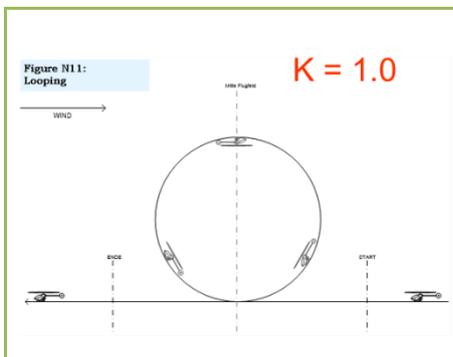
MW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, fliegt in einem Bogen aufwärts und steigt im 45° Winkel zur Zentrumslinie	3.5
2	macht am höchsten Punkt einen 90° Bogen vorwärts	2
3	sinkt im 45° Winkel und fliegt einen Bogen in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug	3.5
4	es folgen mindestens 10m Geradeausflug als Abschluss der Figur.	1

Figur N11. Looping

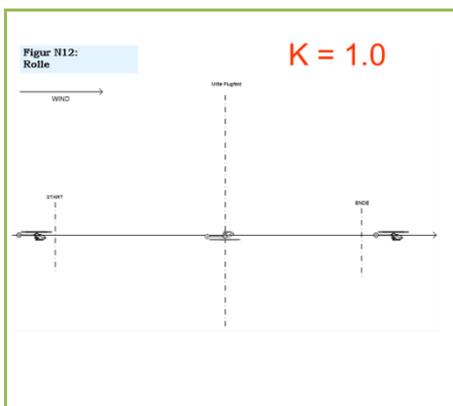
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt wenigstens 10m geradeaus, fliegt ab der Zentrumslinie einen Looping mit mind. 10m Radius	7
2	beendet die Figur mit einem geraden Ausflug von gleicher Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug.	3

Figur N12. Rolle

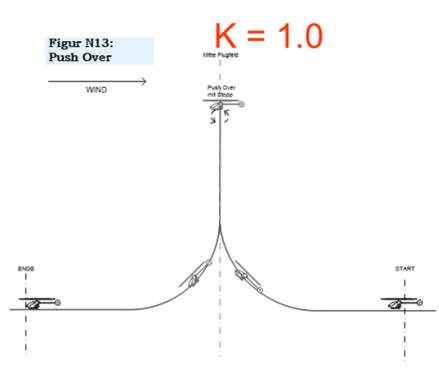
MW



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

Figur N13. Push Over

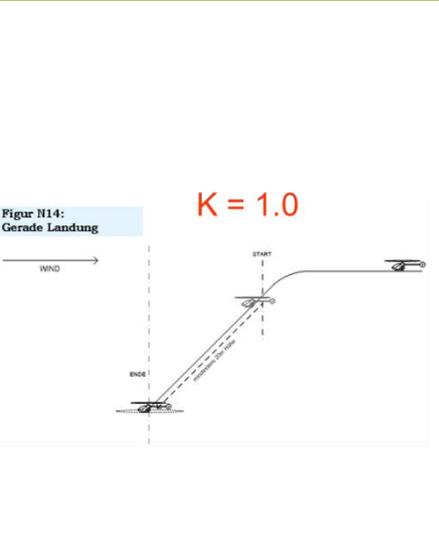
GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10m geradeaus, macht einen Viertel-Looping zu einem senkrechten Steigflug auf der Zentrumslinie	1
2	am Ende des Steigfluges macht das Modell einen 90° Flip zum Stillstand und verharrt	4
3	macht einen weiteren 90° Flip vorwärts gefolgt von einem senkrechten Abstieg mit einem Viertellooping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug	4
4	es folgt ein mindestens 10m Geradeausflug als Ende der Figur.	1

Figur N14. Landung, Ziel: 1m Landekreis

MW/GW



Das Modell	Figurenelemente	Max. Punkte
1	fliegt in einer Höhe von min 20m, auf Kommando „Jetzt“, „Start“ etc., beginnt das Modell in einem Winkel von 45 Grad einen gleichmässigen Sinkflug zur Mitte des Start- und Landekreises (für gesamtes Flugmanöver inkl. weicher Landung parallel zur Punktrichterlinie).	6
Total der Wertungspunkte		6
	<i>Rotorwelle innerhalb des 1 m Kreises</i>	+ 4
	<i>Rotorwelle auf dem 1 m Kreis</i>	+ 3
	<i>Rotorwelle innerhalb des 3m Kreises</i>	+ 2
	<i>Rotorwelle auf dem 3 m Kreis</i>	+ 1
	<i>Landung ausserhalb des 3 m Kreises</i>	+ 0
Anmerkung 1: Die Sinkrate bis unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landekreis muss konstant sein.		