

## Anhang 5D Beschreibung der F3C Flugfiguren

### 5D.1 Allgemeines

Die Flugfiguren sind in den Skizzen 5.D.1 und 5.D.2 für Wind von links nach rechts dargestellt. Die nachfolgenden Beschreibungen gelten für alle Flugfiguren und sie müssen abgewertet werden, wenn sie nicht genau ausgeführt worden sind. Wenn eine Flugfiguren nicht zu erkennen ist, ist die Wertung Null (0). Steig- und Sinkflüge von und in das mittlere Landefeld müssen senkrecht erfolgen. Landungen müssen weich sein und in der Mitte des Start- und Landefeldes erfolgen. Während der Schwebeflugfiguren muß jedes Verharren wenigstens zwei (2) Sekunden dauern. Schwebeflug Programmteile, in Kurven oder im Geradeausflug, müssen mit gleichbleibender Geschwindigkeit geflogen werden. Die Drehgeschwindigkeit bei Pirouetten muß gleichbleibend sein. Zu Beginn der Schwebefiguren darf die Rumpfspitze nach rechts oder links zeigen. Sie müssen als Einheit geflogen werden (die Richtung muß zu Beginn jeder Figur die gleiche sein). Während aller Flugfiguren muß der Wettbewerbsteilnehmer im 1,2 Meter-Kreis P (Abb. 5.4.A) stehen. Alle Kunstflugfiguren müssen in der angegebenen Richtung beginnen und enden, jeweils auf einer waagrechten und geraden Strecke von wenigstens zehn (10) Metern Länge. Ein- und Ausflug müssen in gleicher Höhe und Richtung erfolgen. Loopings oder Teilloopings müssen rund sein und den gleichen Durchmesser haben. Aufeinanderfolgende Loopings müssen an der gleichen Stelle und in der gleichen Ebene geflogen werden. Rollen müssen mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit ausgeführt werden. Aufeinanderfolgende Rollen müssen mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit geflogen werden und sie müssen in gleicher Höhe und auf gleichem Kurs liegen. Während aller Kunstflugfiguren muß der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell in einer Mindesthöhe von zehn (10) Metern fliegen. Alle Kunstflugfiguren müssen in der Mitte des waagrechten 120°-Sichtfensters geflogen werden. Kunstflugfiguren, die in einem größeren Abstand als 100 Meter vor der Reihe der Punkterichter geflogen werden, werden geringer bewertet. Im Zweifel hat der nachfolgende Text Vorrang vor den Abbildungen 5.D.1 und 5.D.2.

## 5D.2 Flugprogramm A

### A1 Stehendes Dreieck mit 360° Pirouette

Das Modell startet aus dem mittleren Start- und Landefeld und steigt senkrecht bis in Augenhöhe, wo es verharrt. Dann fliegt es rückwärts vom mittleren Start- und Landefeld zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Das Modell steigt dann vorwärts mit 45° bis zu einer Höhe von fünf (5) Metern über der Augenhöhe unmittelbar über dem mittleren Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell macht eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Modell sinkt dann vorwärts mit 45° bis auf Augenhöhe unmittelbar über der gegenüberliegenden mittleren Flagge und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zum mittleren Start- und Landefeld, verharrt und sinkt dann zur Landung auf dem mittleren Start- und Landefeld.

*Punkteabzüge:*

1. Steig- und/oder Sinkflug nicht 45°.
2. Modell behält während der Pirouette nicht seine Position.

### A2 Horizontale Acht, Rumpfspitze/Rumpheck zeigt nach innen

Das Modell startet senkrecht vom mittleren Start- und Landefeld und verharrt in Augenhöhe. Es fliegt dann die erste Hälfte der Acht in einem Kreis, bei dem die Rumpfspitze nach innen zeigt. Ihm folgt die zweite Hälfte der Acht in entgegengesetzter Richtung mit einem Kreis, bei dem das Rumpheck nach innen zeigt. Die Flugfigur muß parallel vor den Punkterichtern ausgeführt werden und die Mittelpunkte der Kreise müssen über den mittleren Flaggen (2 und 5) liegen. Das Modell kehrt zu einem Punkt zurück, der unmittelbar über dem mittleren Start- und Landefeld liegt und verharrt. Das Modell sinkt dann zur Landung im Landefeld.

*Punkteabzüge:*

1. Radien der Kreise nicht gleich.
2. Rumpfspitze oder Heck des Modells zeigen nicht stets zum Kreismittelpunkt.

### A3 Stehendes Rechteck 1

Das Modell startet vom Start- und Landefeld, steigt bis zur Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Das Modell steigt dann vier (4) Meter senkrecht, wobei es gleichzeitig eine langsame Pirouette von 360° in beliebiger Richtung fliegt und verharrt. Das Modell fliegt nun zehn (10) Meter vorwärts zu der gegenüberliegenden mittleren Flagge und verharrt. Es sinkt dann zwei (2) Meter, verharrt, macht in dieser Flughöhe eine Pirouette von 360° in entgegengesetzter Drehrichtung wie die erste Pirouette und verharrt wieder. Das Modell sinkt dann nochmals um zwei (2) Meter auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zum mittleren Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell sinkt dann zu einer Landung im mittleren Start- und Landefeld.

*Punkteabzüge:*

1. Fluglage des Modells ändert sich während der 360° Pirouetten.
2. Pirouetten nicht um genau 360°.
3. Pirouetten hatten ihren Mittelpunkt nicht genau über den Flaggen.
4. Landung des Modells im Start- und Landefeld nicht weich.
5. Pirouetten werden in gleicher Richtung geflogen  
Wertung=Null (0)

**A4 Zwei aufeinanderfolgende Innenloopings  
Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und beginnt dann den ersten Looping. Der zweite Looping folgt dem ersten unmittelbar und muß an der gleichen Stelle und in der gleichen Ebene liegen (deckungsgleich).

*Punkteabzüge:* 1. Loopings folgen nicht unmittelbar aufeinander.

**A5 Zwei aufeinanderfolgende Rollen - Mit dem Wind/Mit dem Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus. Es macht dann zwei(2) aufeinanderfolgende Rollen, wobei die Längsachse in Flugrichtung bleibt. Die Rollen dürfen in beliebiger Richtung geflogen werden. Die Gesamtdauer muß wenigstens vier (4) Sekunden betragen. Das Modell muß in der Normalfluglage sein (erste Rolle beendet), wenn es die Mittellinie überfliegt (Mittellinie ML in der Skizze 5.4.A).

*Punkteabzüge:* 1. Rollen folgen nicht unmittelbar aufeinander

**A6 Turn mit Halber Rolle - Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und geht dann in einen senkrechten Steigflug (90°); es folgt sofort eine Halbe Rolle in beliebiger Richtung und ein senkrechter Steigflug von mindestens einer Rumpflänge. Am Ende des Steigfluges macht das Modell eine 180° Pirouette so, daß die Rumpfspitze nach unten zeigt. Nach dem Sturzflug geht das Modell in gleicher Höhe und mit gleichem Kurs wie zu Beginn der Figur in den Normalflug.

*Punkteabzüge:* 1. Modell steigt nicht senkrecht.  
2. Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.  
3. Pirouette nicht um genau 180°.  
4. Halbe Rolle nicht um genau 180°.

**A7 Innen-Looping mit Halben Rollen - Mit dem Wind/Mit dem Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus, macht eine Halbe Rolle in die Rückenfluglage zu einem erkennbaren Geradeausflug und unmittelbar daran einen Innenlooping nach unten. Sofort nach Beendigung des Innenloopings fliegt das Modell einen erkennbaren Geradeausflug und eine weitere Halbe Rolle zurück in die Normalfluglage. Die Figur endet mit einem waagrechten Geradeausflug von wenigstens zehn(19) Metern. Die Halben Rollen dürfen in beliebiger Richtung ausgeführt werden.

*Punkteabzüge:* 1. Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.  
2. Halbe Rollen nicht um genau 180°.

**A8 Halber Überschlag - Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und wird nach dem Überfliegen der Mittellinie ML in den senkrechten Steigflug gebracht. Nachdem das Modell zum völligen Stillstand gekommen ist, geht es in gleichbleibender Flughöhe in einen schnellen Rückwärtsflug in gleichbleibender Höhe über. Es muß sich im waagrechten Flug befinden, wenn es die Mittellinie überfliegt. Es fliegt weiter bis zu einem Punkt in gleicher Höhe, der genau soweit von der Mittellinie entfernt, aber in entgegengesetzter Richtung liegt wie zu Beginn des Überschlags und stoppt dort, wobei die Rumpfspitze nach unten zeigt. Das

Modell fliegt dann abwärts auf einem Flugweg, der spiegelbildlich dem des Einflugs gleicht.

- Punkteabzüge:*
1. Steigflug und Sturzflug nicht parallel.
  2. Modell kommt nicht zum vollständigen Stillstand.

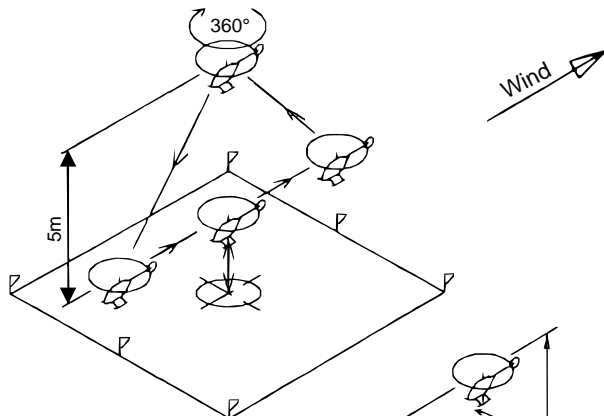
### **A9 Autorotation 180° - Mit dem Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt in wenigstens 20 Meter Höhe. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell eine gedachte Ebene durchfliegt, die senkrecht aufwärts von dem in der Mitte der Reihe sitzenden Punkterichter hinaus durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Das Modell muß sich in Autorotation befinden, wenn es diese Ebene durchfliegt, der Motor muß dabei stehen und das Modell muß sich im Sinkflug befinden. Die 180° Kurve muß an diesem Punkt beginnen und die Dreh- und Sinkgeschwindigkeit müssen von diesem Punkt an bis kurz vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleichbleibend sein. Der Flugweg des Modells muß von oben gesehen ein Halbkreis sein, der an der senkrechten Ebene beginnt und auf einer Linie endet, die vom in der Mitte der Reihe sitzenden Punkterichter durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Der Flugweg des Modells darf zu keiner Zeit parallel zum Boden oder parallel zur Reihe der Punkterichter sein.

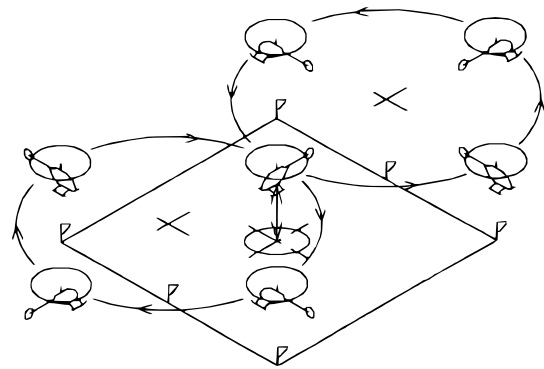
*Bewertungskriterien:* Die Höchstpunktezahl von zehn (19) Punkten kann nur erreicht werden, wenn das Modell weich auf dem mittleren Start- und Landefeld mit den Kufen oder dem Fahrwerk vollständig innerhalb des 1,2m Kreises parallel zur Reihe der Punkterichter aufsetzt. Höchstens neun (9) Punkte werden für eine einwandfreie Landung im 1,2m Kreis vergeben, wenn ein Teil des Fahrwerkes den Kreis berührt (von oben gesehen ist die Rotorwelle innerhalb des Kreises). Macht das Modell eine einwandfreie Landung innerhalb des 10m Quadrats, so können dafür höchstens acht (8) Punkte vergeben werden. Für eine einwandfreie Landung außerhalb des 10m Quadrats werden höchstens fünf (5) Punkte vergeben. Wird der Flugweg gestreckt, um das Quadrat, die Linie oder das Landefeld zu erreichen (fliegen parallel zum Boden und/oder der Reihe der Punkterichter), so wird dies mit starkem Punkteabzug bestraft. Endet die 180° Kurve außerhalb des 10m Quadrats, so kann die Wertung höchstens fünf (5) Punkte betragen.

- Punkteabzüge:*
1. Modell macht eine harte Landung.
  2. Modell landet, während es sich noch in einer Vorwärtsbewegung befindet.
  3. Modell fliegt nicht genau eine 180° Kurve.
  4. Modell hält nicht eine gleichbleibende Sinkgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.
  5. Modell hält nicht eine gleichbleibende Drehgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.
  6. Flugweg wurde zum Erreichen der Start- und Landefeldes oder des Quadrates gestreckt.
  7. Wenn der Motor während der Flugfigur noch läuft, ist die Wertung = Null (0).

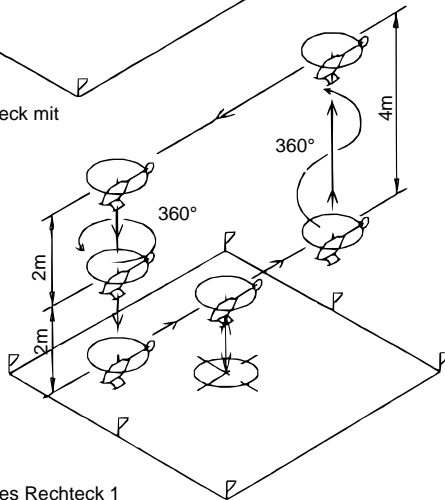
Zeichnung 5D.1 F3C Flugfigurenprogramm A



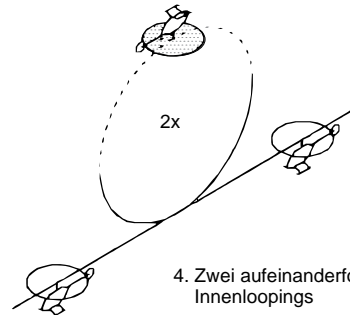
1. Stehendes Dreieck mit 360° Pirouette



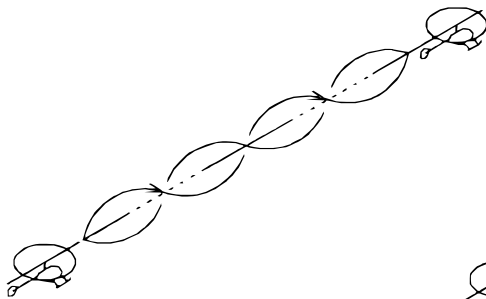
2. Horizontale Acht, Rumpfspitze/Rumpfheck zeigt nach innen



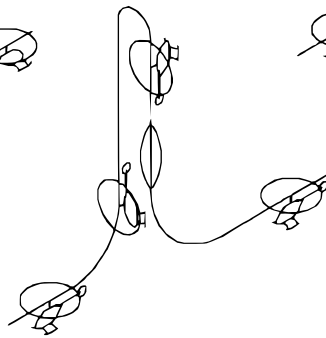
3. Stehendes Rechteck 1



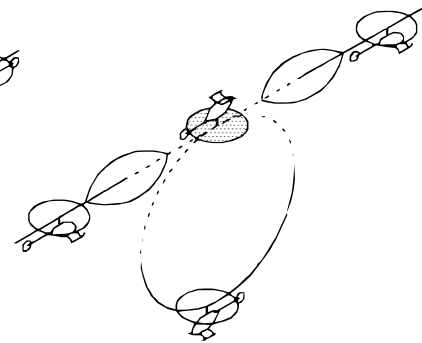
4. Zwei aufeinanderfolgende Innenloopings



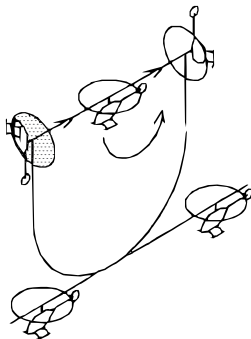
5. Zwei aufeinanderfolgende Rollen



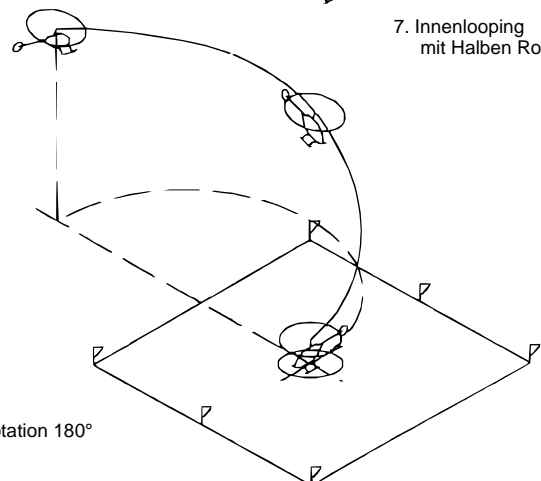
6. Turn mit Halber Rolle



7. Innenlooping mit Halben Rollen



8. Halber Überschlag



9. Autorotation 180°

### 5D.3 Flugprogramm B

#### B1 Stehendes Dreieck mit 180°- und 360° Pirouetten

Das Modell startet senkrecht vom mittleren Start- und Landefeld, steigt bis auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts vom mittleren Start- und Landefeld zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Das Modell macht dann eine Drehung mit dem Heckrotor um 180° in beliebiger Richtung und verharrt. dann steigt das Modell im Rückwärtsflug mit 45° bis in fünf (5) Meter über Augenhöhe, genau über dem mittleren Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell macht eine 360° Pirouette und verharrt wieder. Das Modell sinkt dann mit 45° rückwärts bis auf Augenhöhe unmittelbar über der gegenüberliegenden mittleren Flagge und verharrt. Das Modell macht eine weitere 180° Drehung mit dem Heckrotor in entgegengesetzter Richtung wie bei der ersten 180° Drehung, verharrt und fliegt dann rückwärts zum mittleren Start- und Landefeld, verharrt und sinkt zu einer Landung im mittleren Start- und Landefeld.

- Punkteabzüge:*
1. Steig- und/oder Sinkflug nicht mit 45°.
  2. Modell dreht sich während des Steig- und/oder Sinkflugs.
  3. Modell behält während der Pirouette seine Lage nicht bei.
  4. 180° Pirouetten in gleicher Richtung: Wertung = Null (0).

#### B2 Pirouettenkreis 360°

Das Modell startet senkrecht vom mittleren Start- und Landefeld, steigt bis auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Dann fliegt es einen Kreis in beliebiger Richtung und dreht sich dabei gleichzeitig dreimal (im Verhältnis zum Kreismittelpunkt) um seine Hochachse. Die drei Pirouetten müssen mit gleichbleibender Drehgeschwindigkeit und in gleicher Drehrichtung wie der Flug im Kreis ausgeführt werden (von oben gesehen werden die Pirouetten bei einem Kreis nach rechts im Uhrzeigersinn geflogen). Bei 360° verharrt das Modell. Das Modell fliegt vorwärts zu einem Punkt unmittelbar über dem Start- und Landefeld. Das Modell sinkt senkrecht zu einer Landung im Landefeld.

- Punkteabzüge:*
1. Kreis nicht rund.
  2. Rumpfspitze und Heck zeigen an den entsprechenden Stellen nicht zum Kreismittelpunkt.
  3. Modell fliegt nicht über die Grenze des Quadrats.
  4. Pirouetten und Kreis in Gegenrichtung: Wertung = Null (0)

#### B3 Stehendes Rechteck 2

Das Modell startet vom Start- und Landefeld und steigt senkrecht auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Die Flugfigur beginnt in Augenhöhe. Das Modell steigt vier (4) Meter senkrecht, wobei es gleichzeitig eine langsame Pirouette von 360° in beliebiger Richtung fliegt und verharrt. Das Modell fliegt dann zehn (10) Meter vorwärts zu der gegenüberliegenden mittleren Flagge und verharrt. Es sinkt dann vier (4) Meter auf Augenhöhe, wobei es gleichzeitig eine 360° Pirouette in entgegengesetzter Drehrichtung wie die erste Pirouette fliegt und dann wieder verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zum mittleren Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell sinkt dann zu einer weichen Landung im mittleren Start- und Landefeld.

- Punkteabzüge:*
1. Modell steigt oder sinkt in den senkrechten Abschnitten der Figur nicht in gerader Linie.
  2. Modells ändert seine Fluglage während der 360° Pirouetten.
  3. Pirouetten nicht um genau 360°.
  4. Mittelpunkt der Pirouetten nicht genau über den Flaggen.
  5. Pirouetten werden in gleicher Richtung geflogen  
Wertung=Null (0)

#### **B4 Rollen gegengleich - Mit dem Wind/Mit dem Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus. Das Modell macht eine Rolle in beliebiger Richtung und einen erkennbaren Geradeausflug, gefolgt von einer Rolle in entgegengesetzter Richtung, wobei die Längsachse stets in Flugrichtung liegt. Die zweite Rolle muß mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit geflogen werden. Die Gesamtdauer der beiden Rollen muß wenigstens vier (4) Sekunden betragen.

- Punkteabzüge:*
1. Flugfigur dauert weniger als vier (4) Sekunden.
  2. Normalfluglage des Modells nicht genau in der Mitte vor den Punkterichtern.

#### **B5 Pirouettenturm 360° - Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und geht dann um 90° in einen senkrechten Steigflug. Wenn das Modell zum Stillstand gekommen ist, wird seine Rumpfspitze 90° nach vorn gedrückt in die waagrechte Normalfluglage und zum Verharren. Das Modell macht dann eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Darauf folgt ein Drücken des Modells über seine Rumpfnase um 90° zur gleichen Flughöhe und zum gleichen Kurs wie zu Beginn der Flugfigur. Die Figur endet mit einem waagrechten Geradeausflug von wenigstens zehn (10) Meter Länge.

- Punkteabzüge:*
1. Senkrechte Flugabschnitte nicht parallel.
  2. Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.
  3. Pirouette nicht um 360°.
  4. Drücken nicht um 90°.

#### **B6 Cobra-Rolle mit halben Rollen gegengleich Mit dem Wind/Mit dem Wind**

Das Modell fliegt zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und beginnt die Figur mit einem 45° Steigflug. Es fliegt wenigstens fünf (5) Meter geradeaus, macht eine Halbe Rolle in beliebiger Richtung in den Rückenflug und setzt seinen 45° Steigflug wenigstens fünf (5) Meter fort. Dann beschreibt es einen Viertel-Looping in einen 45 Sturzflug und fliegt wenigstens fünf (5) Meter geradeaus, macht eine weitere Halbe Rolle in beliebiger Richtung, fliegt wenigstens weitere fünf (5) Meter und geht dann in gleicher Höhe, wie zu Beginn der Figur, in einen zehn (10) Meter langen waagrechten Flug und beendet die Figur.

- Punkteabzüge:*
1. Steig- und/oder Sturzflugabschnitte der Figur nicht 45°.
  2. Die geraden Flugabschnitte vor und nach den Halben Rollen nicht erkennbar.

**B7 540°-Turn mit Halber Rolle - Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und geht dann in den senkrechten Steigflug. Wenn das Modell zum Stillstand gekommen ist, macht es eine 540° Pirouette, so daß die Rumpfspitze nach unten zeigt. Im Sturzflug macht das Modell eine Halbe Rolle und geht dann in gleicher Höhe und mit gleichem Kurs wie zu Beginn der Figur in den Normalflug.

- Punkteabzüge:*
1. Steigflug nicht senkrecht.
  2. Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.
  3. Pirouette nicht genau 540°.
  4. Halbe Rolle nicht genau um 180°.

**B8 Kubanische Acht - Mit dem Wind/Mit dem Wind**

Das Modell fliegt waagrecht geradeaus und macht einen Fünfeckel-Innenlooping. Wenn sich das Modell im 45° Sturzflug befindet, macht es eine Halbe Rolle in beliebiger Richtung in die Normalfluglage und fliegt in einem  $\frac{3}{4}$ -Innenlooping ein. Befindet sich das Modell wieder im 45° Sturzflug auf dem Rücken, macht es eine zweite Halbe Rolle in beliebiger Richtung und beendet den ersten Teillooping in Normalfluglage.

- Punkteabzüge:*
1. Halbe Rollen nicht um genau 180°.
  2. Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.

**B9 Halber Überschlag - Gegen den Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und wird nach dem Überfliegen der Mittellinie ML in den senkrechten Steigflug gebracht. Nachdem das Modell zum völligen Stillstand gekommen ist, geht es in gleichbleibender Flughöhe in einen schnellen Rückwärtsflug über. Es befindet sich im waagrecht-flug, wenn es die Mittellinie überfliegt. Es fliegt weiter bis zu einem Punkt, der genau so weit von der Mittellinie entfernt aber in entgegengesetzter Richtung liegt wie zu Beginn des Überschlags und stoppt dort kurz, wobei die Rumpfspitze nach unten zeigt. Das Modell fliegt dann abwärts auf einem Flugweg, der spiegelbildlich dem des Einflugs gleicht. Nach dem Sturzflug fliegt das Modell mit gleicher Flughöhe und mit gleichem Kurs wie zu Beginn der Figur zehn (10) Meter weiter.

- Punkteabzüge:*
1. Steigflug und Sturzflug nicht parallel.
  2. Modell kommt nicht zum vollständigen Stillstand.

**B10 Autorotation 180° - Mit dem Wind/Gegen den Wind**

Das Modell fliegt in wenigstens 20 Meter Höhe. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell eine gedachte Ebene durchfliegt, die senkrecht aufwärts von dem in der Mitte der Reihe sitzenden Punkterichter hinaus durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Das Modell muß sich in Autorotation befinden, wenn es diese Ebene durchfliegt, der Motor muß dabei stehen und das Modell muß sich im Sinkflug befinden. Die 180° Kurve muß an diesem Punkt beginnen und die Dreh- und Sinkgeschwindigkeit müssen von diesem Punkt an bis kurz vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleichbleibend sein. Der Flugweg des Modells muß von oben gesehen ein Halbkreis sein, der an der senkrechten Ebene beginnt und auf einer Linie endet, die vom in der Mitte der Reihe sitzenden Punkterichter durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Der Flugweg des Modells darf zu keiner Zeit parallel zum Boden oder parallel zur Reihe der Punkterichter sein.



*Bewertungskriterien:* Die Höchstpunktezahl von zehn (10) Punkten kann nur erreicht werden, wenn das Modell weich auf dem mittleren Start- und Landefeld mit den Kufen oder dem Fahrwerk vollständig innerhalb des 1,2m Kreises parallel zur Reihe der Punkterichter aufsetzt. Höchstens neun (9) Punkte werden für eine einwandfreie Landung im 1,2m Kreis vergeben, wenn ein Teil des Fahrwerkes den Kreis berührt (von oben gesehen ist die Rotorwelle innerhalb des Kreises). Macht das Modell eine einwandfreie Landung innerhalb des 10m Quadrats, so können dafür höchstens acht (8) Punkte vergeben werden. Für eine einwandfreie Landung außerhalb des 10m Quadrats werden höchstens fünf (5) Punkte vergeben. Wird der Flugweg gestreckt, um das Quadrat, die Linie oder das Landefeld zu erreichen (fliegen parallel zum Boden und/oder der Reihe der Punkterichter), so wird dies mit starkem Punkteabzug bestraft. Endet die 180° Kurve außerhalb des 10m Quadrats, so kann die Wertung höchstens fünf (5) Punkte betragen.

- Punkteabzüge:*
1. Modell macht eine harte Landung.
  2. Modell landet, während es sich noch in einer Vorwärtsbewegung befindet.
  3. Modell fliegt nicht genau eine 180° Kurve.
  4. Modell hält nicht eine gleichbleibende Sinkgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.
  5. Modell hält nicht eine gleichbleibende Drehgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.
  6. Flugweg wurde zum Erreichen der Start- und Landefeldes oder des Quadrates gestreckt.
  7. Wenn der Motor während der Flugfigur noch läuft, ist die Wertung = Null (0).

Zeichnung 5D.2 F3C Flugfigurenprogramm B

