

5D Anhang - Beschreibung der F3C Flugfiguren

5D.1 Allgemeines

Die Flugfiguren sind in den Zeichnungen 5.4.D.1 und 2 für Wind von links nach rechts dargestellt. Die nachfolgenden Beschreibungen gelten für alle Flugfiguren. Diese müssen niedriger bewertet werden, wenn sie nicht genau ausgeführt worden sind. Wenn eine Figur nicht zu erkennen ist, soll die Wertung Null (0) sein. Steig- und Sinkflüge vom und in das Start- und Landefeld müssen senkrecht erfolgen. Landungen müssen weich und in der Mitte des Start- und Landefeldes erfolgen. Während der Schwebeflugfiguren muss jedes Verharren wenigstens zwei (2) Sekunden dauern. Schwebeflugsegmente, in Kurven oder im Geradeausflug, müssen mit gleich bleibender Geschwindigkeit geflogen werden. Die Drehgeschwindigkeit bei Pirouetten muss gleich bleibend sein. Zu Beginn der Schwebeflugfiguren darf die Rumpfspitze nach rechts oder links zeigen, dann müssen sie einheitlich geflogen werden (Die Richtung bleibt gleich für die Schwebeflugfiguren). Während aller Figuren muss der Teilnehmer im 1,2 Meter-Kreis P (in Zeichnung 5.4.A) stehen. Alle Kunstflugfiguren müssen in der angegebenen Richtung beginnen und enden, jeweils auf einer waagerechten und geraden Linie von wenigstens zehn (10) Metern Länge. Ein- und Ausflug müssen in gleicher Flughöhe und mit gleichem Kurs 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 gleich bleibender Rollgeschwindigkeit ausgeführt werden. Aufeinanderfolgende Rollen müssen mit gleicher 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 waagerechten 120° Sichtfensters geflogen werden. Kunstflugfiguren, die in einem größeren Abstand als 100 Meter von der Musslinie geflogen werden, werden niedriger bewertet. Im Zweifelsfall hat der nachfolgende Text Vorrang vor den Zeichnungen 5.4.D.1 und 2.

5D.2 Flugprogramm A

A1: Vertikales Rechteck 1 – Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell startet aus dem mittleren Start- und Landefeld und steigt senkrecht bis in Augenhöhe, wo es verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Das Modell steigt vier (4) Meter über Augenhöhe, fliegt dabei eine langsame 360° Pirouette in beliebiger Richtung 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 Richtung zur ersten und verharrt wieder. Das Modell sinkt dann nochmals um zwei (2) Meter auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zum Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell sinkt dann zu einer Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Seitliche Position des Modells änderte sich während der 360° Pirouetten*
2. *Pirouetten waren nicht genau 360°.*
3. *Pirouetten hatten ihre Mittelpunkte nicht genau über den Flaggen.*
4. *Pirouetten hatten die gleiche Richtung (Wertung = Null).*

A2: Horizontale Acht – Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell startet senkrecht vom 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, gefolgt von der zweiten Hälfte der Acht mit einem Kreis in entgegengesetzter Richtung, bei dem das Rumpfheck 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 Start- und Landefeld liegt und verharrt. Das Modell sinkt dann zu einer Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

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

A3: Vertikales Dreieck mit 180° und 360° Pirouette – Gegen den Wind/Gegen den Wind

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

Richtung zur ersten 180° Drehung, verharrt und fliegt dann rückwärts zum Start- und Landefeld, verharrt und sinkt zu einer Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Steig- und/oder Sinkflug nicht mit 45°.*
2. *Modell drehte sich während des Steig- und/oder Sinkflugs.*
3. *Modell behielt während der Pirouetten seine seitliche Position nicht bei.*
4. *Pirouetten hatten die gleiche Richtung (Wertung = Null).*

A4: Zwei Rollen - Mit dem Wind/Mit dem Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht und geradeaus. Es macht dann zwei (2) aufeinander folgende 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, wenn es die Mittellinie überfliegt (CL in Zeichnung 5.4.A).

Weiterer Grund für Punktabzug:

1. *Rollen folgten nicht unmittelbar aufeinander.*

A5: Zwei Innenloopings - Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht und 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).

Weiterer Grund für Punktabzug:

1. *Loopings folgten nicht unmittelbar aufeinander.*

A6: Innenlooping mit halben Rollen - Mit dem Wind/Mit dem Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, fliegt eine erkennbare gerade Strecke und daran anschließend einen Innenlooping nach unten. Unmittelbar nach Beendigung des Innenloopings fliegt das Modell eine erkennbare gerade Strecke und macht dann eine weitere halbe Rolle zurück in die Normalfluglage. Die Figur endet mit einem waagerechten Geradeausflug von wenigstens zehn (10) Metern. Die halben Rollen dürfen in beliebiger Richtung ausgeführt werden.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Modell trieb auf die Müss zu oder von ihnen weg.*
2. *Halbe Rollen waren nicht genau um 180°.*

A7: Turn mit halber Rolle und 540° Turn (Doppeltturn A) - Gegen den Wind/Mit 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 und ein senkrechter Steigflug von mindestens einer Rumpflänge. Wenn der senkrechte Steigflug endet, macht das Modell eine 180° Pirouette, sodass die

Rumpfspitze nach unten zeigt. Nach dem Sturzflug macht das Modell einen halben Looping, so dass es zu einem senkrechten Steigflug übergeht. Nachdem das Modell zum Stillstand gekommen ist macht es eine 540° Pirouette, sodass die Rumpfspitze nach unten zeigt. Nach dem Sturzflug geht das Modell in gleicher Höhe und mit entgegengesetztem Kurs wie zu Beginn der Figur in den Normalflug.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Modell stieg nicht senkrecht.*
2. *Modell trieb auf die Muss zu oder von ihnen weg.*
3. *Pirouette nicht um genau 180°.*
4. *Pirouette nicht um genau 540°.*
5. *Halbe Rolle nicht genau um 180°.*

A8: Pushover mit 360° Pirouette - Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und geht dann in einen senkrechten (90°) Steigflug. Wenn das Modell zum Stillstand gekommen ist, wird seine Rumpfspitze 90° nach vorn gedrückt in die waagerechte Normalfluglage und zum Verharren. Das Modell macht dann eine langsame (min. 4 sec) 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Darauf folgt ein Drücken des Modells über seine Rumpfnase um 90° in die senkrechte Fluglage (Rumpfspitze zeigt nach unten) mit senkrechtem Sturzflug und Abfangen um 90° zur gleichen Flughöhe und zum gleichen Kurs wie zu Beginn der Flugfigur. Die Figur endet mit einem waagerechten Geradeausflug von wenigstens zehn (10) Meter Länge.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Senkrechte Flugabschnitte waren nicht parallel.*
2. *Modell trieb auf die Muss zu oder von ihnen weg.*
3. *Pirouette nicht um 360°.*
4. *Pirouette war zu schnell.*
5. *Drücken nicht um 90°.*

A9: Autorotation mit 180° Kurve - 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 Muss hinaus durch das Start- und Landefeld führt. Das Modell muss sich in Autorotation befinden, wenn es diese Ebene schneidet, der Motor muss aus sein 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 unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleich bleibend 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 Sportzeugen durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Der Flugweg des Modells darf zu keiner Zeit parallel zum Boden oder parallel zur Reihe der Muss sein.

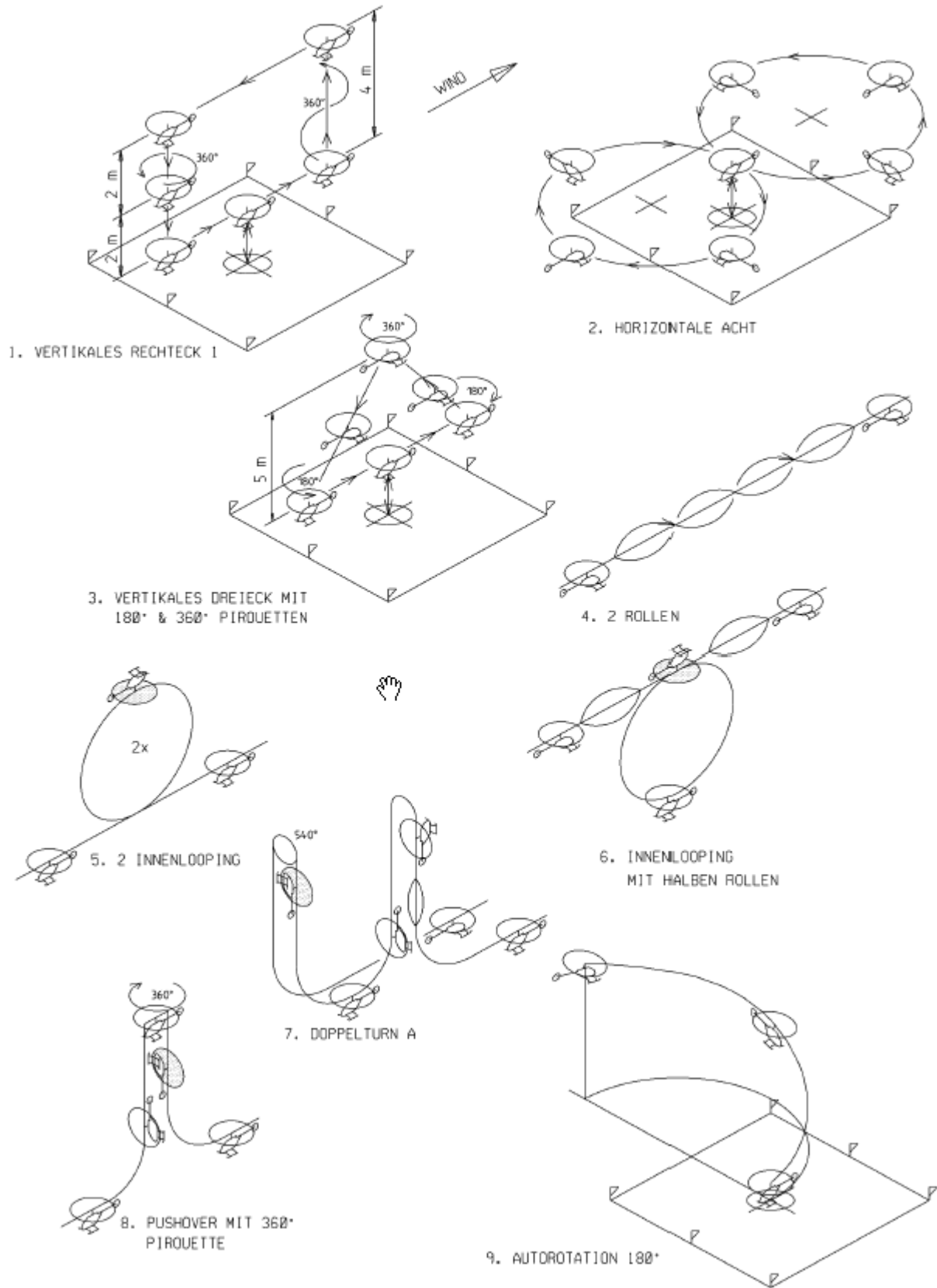
Bewertungskriterien:

Die Höchstpunktzahl von zehn (10) Punkten kann nur erreicht werden, wenn das Modell weich auf dem Start- und Landefeld mit den Kufen oder dem Fahrwerk vollständig innerhalb des 1,2 Meter-Kreises parallel zur Reihe der Muss aufsetzt. Höchstens neun (9) Punkte werden vergeben für eine einwandfreie Landung im 1,2 Meter-Kreis, wenn ein Teil des Fahrwerks den Kreis berührt (von oben gesehen muss die Rotorwelle innerhalb des Kreises sein). Macht das Modell eine einwandfreie Landung innerhalb des 10 Meter-Quadrats, so können dafür höchstens acht (8) Punkte vergeben werden. Für eine einwandfreie Landung außerhalb des 10 Meter-Quadrats werden höchstens fünf (5) Punkte vergeben. Wird der Flugweg gestreckt (fliegen parallel zum Boden und/oder zur Reihe der Muss), so erfolgt ein starker Punktabzug. Endet die 180° Kurve außerhalb des 10 Meter-Quadrats, so kann die Wertung höchstens fünf (5) Punkte betragen.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Modell machte eine harte Landung.*
2. *Modell landete, während es sich noch in einer Vorwärtsbewegung befand.*
3. *Modell flog nicht genau eine 180° Kurve.*
4. *Modell hielt nicht eine gleich bleibende Sinkgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.*
5. *Modell hielt nicht eine gleich bleibende Drehgeschwindigkeit in der 180° Kurve bei.*
6. *Flugweg wurde zum Erreichen des Start- und Landefeldes oder des Quadrats gestreckt.*
7. *Wenn der Motor nach dem Durchfliegen der Ebene noch lief ist die Wertung NULL (0).*

Zeichnung 5.4.D.1 - Flugfigurenprogramm A der Klasse F3C



5D.3 Flugprogramm B

B1: Vertikales Rechteck 3 – Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell startet senkrecht vom Start- und Landefeld, steigt bis auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Das Modell steigt vier (4) Meter über Augenhöhe, fliegt dabei eine langsame 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Modell fliegt dann zehn (10) Meter vorwärts zur gegenüberliegenden mittleren Flagge, wobei es eine langsame 360° Pirouette in beliebiger Richtung macht, und verharrt. Dann sinkt das Modell vier (4) Meter auf Augenhöhe, wobei es gleichzeitig eine 360° Pirouette in entgegengesetzter Drehrichtung zur ersten fliegt und dann wieder verharrt. Das Modell fliegt rückwärts zum Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell sinkt dann zu einer weichen Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Modell stieg oder sank in den senkrechten Abschnitten der Figur nicht in gerader Linie.*
2. *Modell änderte seine seitliche Position während der 360° Pirouette.*
3. *Pirouetten waren nicht genau 360°.*
4. *Mittelpunkte der Pirouetten war nicht über den Flaggen.*
5. *Pirouetten hatten die gleiche Richtung (Wertung = Null).*

B2: Kreis mit 360° Pirouetten – Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell startet senkrecht vom Start- und Landefeld, steigt bis auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts vom Start- und Landefeld zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Dann fliegt es einen Kreis in beliebiger Richtung, wobei es sich gleichzeitig dreimal um seine Hochachse dreht (relativ zum Kreismittelpunkt). Die drei Pirouetten müssen mit gleich bleibender Drehgeschwindigkeit und in gleicher Richtung wie der Flug im Kreis ausgeführt werden (wird der Kreis, von oben gesehen, im Uhrzeigersinn geflogen, dann müssen die Pirouetten auch im Uhrzeigersinn geflogen werden). Bei 360° verharrt das Modell. Das Modell fliegt dann vorwärts zum Start- und Landefeld, verharrt und sinkt senkrecht zu einer Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Kreis war nicht rund.*
2. *Rumpfspitze und Heck zeigten an den entsprechenden Stellen nicht zum Kreismittelpunkt.*
3. *Die Pirouetten wurden nicht mit gleicher Drehgeschwindigkeit geflogen.*
4. *Pirouetten in Gegenrichtung zum Kreis (Wertung = Null).*

B3: Vertikales Dreieck mit zwei 360° Pirouetten – Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell startet senkrecht vom mittleren Start- und Landefeld, steigt bis auf Augenhöhe und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts vom Start- und Landefeld zu einer der mittleren Flaggen (2 oder 5) und verharrt. Dann steigt das Modell mit 45° bis zu einem Punkt genau über dem Start- und Landefeld, wobei es eine langsame 360° Pirouette macht, und verharrt. Das Modell sinkt

dann mit 45° bis auf Augenhöhe unmittelbar über der gegenüberliegenden mittleren Flagge, wobei es eine langsame 360° Pirouette in entgegengesetzter Richtung macht, und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zum Start- und Landefeld, verharrt und sinkt zu einer Landung im Start- und Landefeld.

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Steig- und/oder Sinkflug war nicht mit 45°.*
- 2. Modell drehte sich nicht konstant während des Steig- und/oder Sinkflugs.*
- 3. Pirouetten hatten die gleiche Richtung (Wertung = Null).*

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, gefolgt von einer erkennbaren geraden Strecke, gefolgt von einer Rolle in entgegengesetzter Richtung, wobei die Längsachse stets in Flugrichtung liegt. Die zweite Rolle muss mit gleicher Rollgeschwindigkeit geflogen werden. Die gerade Strecke muss zentriert zur Mittellinie sein. Die Gesamtdauer der beiden Rollen muss wenigstens vier (4) Sekunden betragen.

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Flugfigur dauerte weniger als vier (4) Sekunden.*
- 2. Die gerade Strecke war nicht mittig.*

B5: Looping mit gerader Rolle - Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und beginnt dann einen halben Innenlooping. Wenn dieser beendet ist macht das Modell eine Rolle in beliebiger Richtung und dann einen zweiten halben Looping zur gleichen Flughöhe wie eingangs der Figur. Das Modell fliegt dann die gleiche Länge, die die Rolle hatte und 10 m dazu geradeaus.

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Halbe Innenloopings waren nicht rund.*
- 2. Rolle war nicht waagrecht.*
- 3. Halbe Innenloopings hatten nicht den gleichen Durchmesser.*

B6: Kubanische Acht - Mit dem Wind/Mit dem Wind

Das Modell fliegt waagrecht geradeaus und macht einen Fünfstufigen Innenlooping. Wenn sich das Modell im 45° Sturzflug im Rückenflug befindet, macht es eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in die Normalfluglage und fliegt in einen Dreiviertel-Looping 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 die Normalfluglage.

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Halbe Rollen waren nicht 180°.*
- 2. Halbe Rollen waren nicht an der selben Stelle (deckungsgleich).*

B7: Doppelter Turn mit halben Rollen (Doppeltturn B) - 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. Wenn der senkrechte Steigflug endet, macht das Modell eine 180° Pirouette, sodass die Rumpfspitze nach unten zeigt. Nach dem Sturzflug macht das Modell einen halben Looping und dann eine 180° Pirouette, sodass die Rumpfspitze nach unten zeigt. Unmittelbar darauf macht das Modell eine halbe Rolle in entgegen gesetzter Richtung zur ersten. Das Modell geht dann in gleicher Höhe und Richtung wie zu Beginn der Figur in den Normalflug.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Modell stieg nicht senkrecht.*
2. *Modell trieb auf die Muss zu oder von ihnen weg.*
3. *Halbe Rollen waren nicht genau 180°.*
4. *Die Rollen waren nicht auf gleicher Höhe.*
5. *Pirouetten waren nicht genau 180°.*
6. *Pirouetten wurden nicht in gleicher Höhe ausgeführt.*
7. *Wenn die halben Rollen die gleiche Richtung hatten, ist die Wertung = Null*

B8: Cobra-Rolle mit halben Rollen und Außenüberschlag - Mit dem Wind/Mit dem Wind

Das Modell fliegt zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und beginnt die Figur mit einem 45° Steigflug. Nach wenigstens fünf (5) Metern gerader Strecke macht das Modell eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in den Rückenflug und setzt seinen 45° Steigflug wenigstens fünf (5) Meter fort. An diesem Punkt macht das Modell einen Außenüberschlag, bevor es in einen 45° Sturzflug geht und nach wenigstens fünf (5) Metern geradeaus macht es eine weitere halbe Rolle in beliebiger Richtung. Das Modell fliegt mindestens weitere fünf (5) Meter und geht dann in gleicher Höhe wie zu Beginn der Figur in einen zehn (10) Meter langen waagerechten Flug und beendet die Figur.

Weitere Gründe für Punktabzug:

1. *Steig- und/oder Sturzflugabschnitte der Figur waren nicht in 45°.*
2. *Die geraden Flugabschnitte vor und nach den halben Rollen waren nicht erkennbar.*
3. *Der Überschlag war nicht über der Mittellinie.*
4. *Das Modell bewegte sich waagrecht oder senkrecht während des Überschlags.*

B9: Pull-Up mit 360° Pirouette - Gegen den Wind/Gegen den Wind

Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus und geht dann in einen senkrechten (90°) Steigflug. Wenn das Modell zum Stillstand gekommen ist, wird es um 90° nach hinten gezogen in die waagerechte Rückenfluglage und verharrt. Das Modell macht dann eine langsame (min. 4 sec) 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Darauf wird das Modell erneut um 90° in die senkrechte Fluglage gezogen (Rumpfspitze zeigt nach unten), es folgt ein senkrechter Sturzflug und Abfangen um 90° zur gleichen

Flughöhe und zum gleichen Kurs wie zu Beginn der Flugfigur. Die Figur endet mit einem waagerechten Geradeausflug von wenigstens zehn (10) Meter Länge.

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Senkrechte Flugabschnitte waren nicht parallel.*
- 2. Modell trieb auf die Muss zu oder von ihnen weg.*
- 3. Pirouette war nicht 360°.*
- 4. Ziehen war nicht um 90°.*

B10: Autorotation mit zwei 90° Kurven - Mit dem Wind/Gegen den Wind

Das Modell fliegt in wenigstens 20 Meter Höhe. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell eine gedachte Ebene schneidet, die senkrecht aufwärts von dem in der Mitte der Reihe sitzenden Muss hinaus durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Das Modell muss sich in Autorotation befinden, wenn es diese Ebene schneidet, der Motor muss dort aus sein und das Modell muss sich im Sinkflug befinden. Die erste 90° Kurve muss gemacht werden, nachdem das erste Drittel des Sinkfluges gemacht ist. Nach dieser Kurve muss das Modell geradeaus fliegen, bevor die nächste Kurve nach zwei Dritteln des Sinkfluges gemacht wird. Danach fliegt das Modell gerade bis zum Start- und Landefeld hinunter. Jeder gerade Abschnitt der Figur muss mindestens zehn (10) Meter lang sein. Die Sinkgeschwindigkeit muss vom Beginn an bis kurz vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleich bleibend sein. Die Flugbahn des Modells muss von oben gesehen ein offenes Quadrat sein, das an der senkrechten Ebene beginnt und auf einer Linie endet, die vom in der Mitte der Reihe sitzenden Muss durch das Start- und Landefeld führt.

Bewertungskriterien:

Die Höchstpunktzahl von zehn (10) Punkten kann nur erreicht werden, wenn das Modell weich auf dem Start- und Landefeld mit den Kufen oder dem Fahrwerk vollständig innerhalb des 1,2 Meter-Kreises parallel zur Reihe der Muss aufsetzt. Höchstens neun (9) Punkte werden vergeben für eine einwandfreie Landung im 1,2 Meter-Kreis, wenn ein Teil des Fahrwerks den Kreis berührt (von oben gesehen muss die Rotorwelle innerhalb des Kreises sein). Macht das Modell eine einwandfreie Landung innerhalb des 10 Meter-Quadrats, so können dafür höchstens acht (8) Punkte vergeben werden. Für eine einwandfreie Landung außerhalb des 10 Meter-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), so erfolgt ein starker Punktabzug

Weitere Gründe für Punktabzug:

- 1. Modell machte eine harte Landung.*
- 2. Modell landete, während es sich noch in einer Vorwärtsbewegung befand.*
- 3. Modell flog nicht zwei genaue 90° Kurven.*
- 4. Modell behielt keine gleich bleibende Sinkgeschwindigkeit während der drei Abschnitte und der Kurven bei.*

-
5. *Flugweg wurde zum Erreichen des Start- und Landefeldes oder des Quadrats gestreckt.*
 6. *Wenn der Motor nach dem Durchfliegen der Ebene noch lief ist die Wertung NULL (0).*

Zeichnung 5.4.D.2 - Flugfigurenprogramm B der Klasse F3C

