

## Anhang 5F3 F5C – Punkterichter-Leitfaden

### Allgemeine Regeln für Teile der F5C-Flugfiguren

Zu Beginn des Fluges, wenn der Pilot oder sein Helfer das Modell auf dem mittleren Start- und Landefeld vorbereitet hat, werden die Punkterichter über die Nummern und Namen der Flugfiguren und die Reihenfolge, in der der Pilot sie zu fliegen beabsichtigt, informiert. Die zu Beginn des Fluges bekannt gegebene Reihenfolge wird vom Piloten unter Beachtung der folgenden Regeln festgelegt:

1. Alle Schwebeflug-Figuren müssen aufeinander folgend geflogen werden.
2. Alle Kunstflug-Figuren müssen ebenfalls aufeinander folgend geflogen werden.
3. Die Abfolge der beiden Folgen wird vom Piloten festgelegt.
4. Wenn die Reihenfolge der Flugfiguren den Punkterichtern bekannt gegeben wurde und der Flug begonnen wurde, darf die Reihenfolge nicht mehr geändert werden.
5. Der Pilot darf in jedem Durchgang unterschiedliche Flugfiguren auswählen. Bei jeder Flugfigur muss der Pilot in dem 1,5m-Kreis (in Zeichnung 5.4.A –F5C Wettbewerbsgelände– mit P1 – P3 bezeichnet) stehen, der der Flugfigur zugeordnet ist (siehe Beschreibung der Flugfiguren in Anhang 5F). Der Pilot darf an einem anderen Platz stehen (zwei (2) Punkte Abzug) oder er darf auch dem Flugmodell folgen (Wertung wird halbiert).

Bewertung der Schwebeflug-Figuren:

11: Schwebeflug, 10 Sekunden ..... K = 1

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe	2
2	Modell schwebt nicht 10 Sekunden über Landefeld	2
3	Modell ändert während des Schwebens die Position	2
4	Sinken auf das Landefeld	2
5	Gesamt-Eindruck	2

12: Schwebeflug seitwärts ..... K = 2

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	2
2	Seitliches Schweben zur Kante des 10m x 10m-Quadrates (nahe den Punkterichtern)	2
3	2 Sekunden Schweben über Kante, seitliches Schweben zum Landefeld	2
4	2 Sekunden Schweben über Landefeld, Sinken auf das Landefeld	2
5	Gesamt-Eindruck	2

13: Heckrotor-Kreis ..... K = 3

lfd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	2
2	Fliegen des Kreises mit 5m Radius	2
3	Heck des Modells weist nicht ständig zum Piloten	1,5
4	Höhe und/oder Geschwindigkeit beim Fliegen des Kreises nicht gleich bleibend	1,5
5	2 Sekunden Verharren über Landefeld, Sinken auf das Landefeld	2
6	Gesamt-Eindruck	1

14: Schwebeflug-M ..... K = 3

lfd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	1
2	Schweben zur Flagge 4 (oder 3), 2 Sekunden Verharren	1
3	Schweben zur Flagge 1, 2, 3 (oder 4), 2 Sekunden Verharren über jeder Flagge	3
4	2 Sekunden Verharren über Landefeld, Sinken auf Landefeld	1
5	Geschwindigkeit oder Höhe des Schwebens nicht gleich bleibend	1
6	Modell während der gesamten Flugfigur nicht parallel zur Reihe der Punkterichter	1
7	Gesamt-Eindruck	2

15: Senkrechtes Dreieck ..... K = 4

lfd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	2
2	Schweben rückwärts, 2 Sekunden Verharren über P1	1
3	45 Grad Steigen, 2 Sekunden Verharren über Landefeld	1,5
4	45 Grad Sinken, 2 Sekunden Verharren über P2	1,5
5	Schweben rückwärts, 2 Sekunden Verharren über Landefeld	1
6	Sinken auf Landefeld	1
7	Gesamt-Eindruck	2

16: Kreise ..... K = 4

lfd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Steigen mit Halbkreis auf Augenhöhe über Flagge 2	2
2	Vollkreis über Flagge 3, Landefeld und Flagge 2	2
3	Sinken mit Halbkreis auf Landefeld	2

4	Steigen und Sinken während der Halbkreise nicht gleich bleibend	1,5
5	Geschwindigkeit während Vollkreis nicht langsam und gleich bleibend	1 <sup>^</sup> ,5
6	Gesamt-Eindruck	1
17: Pirouette .....		K = 4
Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	1,5
2	360 Grad Pirouette	1
3	2 Sekunden Schweben über Landefeld und Sinken auf das Landefeld	1,5
4	Pirouette nach weniger als 5 Sekunden beendet	2
5	Pirouette wird nicht mit gleich bleibender Geschwindigkeit und/oder Höhe geflogen	1,5
6	Modell behält Position während der Pirouette nicht bei	1,5
7	Gesamt-Eindruck	1
18: 4-Punkt-Pirouette .....		K = 5
Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	1,5
2	4 x 90 Grad Pirouette mit 2 Sekunden Verharren	3
3	2 Sekunden Schweben über Landefeld und Sinken auf das Landefeld	1,5
4	Modell behält Position über Landefeld nicht bei	1
5	Pirouetten werden nicht mit gleich bleibender Geschwindigkeit und/oder Höhe geflogen	1
6	Modell behält Position während der gesamten Flugfigur nicht bei	1
7	Gesamt-Eindruck	1
19: Nasen-Kreis .....		K = 6
Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Start bis in Augenhöhe, 2 Sekunden Verharren über Startfeld	2
2	Fliegen des Nasen-Kreises	2
3	Nase des Modells weist nicht ständig zum Piloten	1,5
4	Höhe und/oder Geschwindigkeit beim Fliegen des Kreises nicht gleich bleibend 1	1,5
5	2 Sekunden Schweben über Landefeld, Sinken auf das Landefeld	2
6	Gesamt-Eindruck	1
21: Waagerechter Flug .....		K = 1
Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung

- 1 Modell fliegt keinen gleich bleibenden Kurs parallel zur Reihe der Punkterichter
- 2 Höhe des Modells nicht gleich bleibend oder geringer als 10 m
- 3 Geschwindigkeit des Modells nicht gleich bleibend und/oder zu gering
- 4 Geradeausflug kürzer als 5 Sekunden
- 5 Gesamt-Eindruck

22: Vollkreis ..... K = 2

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	10 Meter waagerechter Einflug	1
2	Kreis mit 20m Durchmesser	3
3	10 Meter waagerechter Ausflug	1
4	Höhe des Modells nicht gleich bleibend oder geringer als 10 m	1
5	Geschwindigkeit des Modells nicht gleich bleibend oder zu gering	1
6	Position des Kreises nicht über der Mittellinie des 10m x 10m- Quadrates	1
7	Gesamt-Eindruck	2

23: Looping ..... K = 3

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	10 Meter waagerechter Einflug	1
2	Looping	2
3	10 Meter waagerechter Ausflug	1
4	Ende des Looping nicht an der selben Stelle wie Anfang	1,5
5	Geschwindigkeit während des Loopings nicht gleich bleibend	1
6	Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg	1,5
7	Gesamt-Eindruck	2

24: Landung mit 180°-Kurve ..... K = 3

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	180 Grad Sinken zum Landefeld	3
2	Landung	5
3	Gesamt-Eindruck **2	2

\* Einschließlich:

höchste Wertung = 5 ... Landung ganz innerhalb des 1,5m-Kreises  
 höchste Wertung = 4 ... Landung, wenn Kufen/Fahrwerk Kreisinnenfläche berühren

höchste Wertung = 3 ... Landung innerhalb des 10m x 10m-Quadrates  
 höchste Wertung = 0 ... Landung außerhalb des 10m x 10m-Quadrates

\*\* Einschließlich:

Gleich bleibende Sinkgeschwindigkeit, gleich bleibende Drehgeschwindigkeit

25: Pushover ..... K = 4

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	10 Meter waagerechter Einflug	1
2	senkrechter Steigflug	1,5
3	Stillstand / Pushover / 2 Sekunden Verharren	3
4	senkrechter Sturzflug	1,5
5	10 Meter waagerechter Ausflug	1
6	Gesamt-Eindruck	2

26: Split-SK = 4

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	10 Meter waagerechter Einflug	1
2	Halbe Rolle	1
3	Erkennbarer Rückenflug	2
4	Halber Innenlooping	2
5	10 Meter waagerechter Ausflug	1
6	Halber Looping beginnt nicht in der Mitte des 10m x 10m-Quadrates	1
7	Gesamt-Eindruck	2

27: Autorotation ..... K = 4

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	Gerades gleichmäßiges Sinken zum mittleren Landefeld	2
2	Landung	3
3	Modell bewegt sich bei der Landung noch vorwärts	1
4	Modell schwebt länger als nur kurz vor der Landung	1
5	Modell sinkt nicht parallel zur Reihe der Punkterichter	1
6	Gesamt-Eindruck	2

28: Rolle K = 5

Ifd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	10 Meter waagerechter Einflug	1
2	Rolle	2
3	10 Meter waagerechter Ausflug	1
4	Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg	1,5
5	Das Modell verliert während der gesamten Flugfigur an Höhe	1,5
6	Der Rückenflug während der Rolle ist nicht genau vor der Mitte der Punkterichter	1
7	Gesamt-Eindruck	2

## 29: Autorotation mit 180°-Kurve ..... K = 6

lfd. Nr.	Teil der Flugfigur	höchste Wertung
1	180 Grad Sinken in Autorotation zum Landefeld	3
2	Landung *	5
3	Gesamt-Eindruck **	2

\* Einschließlich:

höchste Wertung = 5 ... Landung ganz innerhalb des 1,5m-Kreises  
höchste Wertung = 4 ... Landung, wenn Kufen/Fahrwerk Kreisinnenfläche berühren

höchste Wertung = 3 ... Landung innerhalb des 10m x 10m-Quadrates  
höchste Wertung = 0 ... Landung außerhalb des 10m x 10m-Quadrates

\*\* Einschließlich:

Gleich bleibende Sinkgeschwindigkeit, gleich bleibende Drehgeschwindigkeit