

## スケジュール・P

### P 1 . トライアングル 1 ( U U )

模型はセントラルヘリパッドより 2 m 垂直に離陸し、2 秒以上のホバリング。  
フラッグ 1 ( 又は 2 ) まで後退し、停止し、2 秒以上のホバリング。  
模型は、任意の方向に 1 8 0 °ピルエットを行いながら、4 5 °の角度で  
上昇し、ヘリパッド直上で停止し、2 秒以上のホバリング。  
任意の方向に 1 8 0 °ピルエットを行い、2 秒以上のホバリング。  
任意の方向に 1 8 0 °ピルエットを行いながら、4 5 °の角度で  
降下し、フラッグ 2 ( 又は 1 ) 直上で停止し、2 秒以上のホバリング。  
ヘリパッド直上まで後退し、停止し、2 秒以上のホバリングの後、降下し  
ヘリパッドに着陸する。

### P 2 . フラワー ( U U )

模型はセントラルヘリパッドより 2 m 垂直に離陸し、2 秒以上のホバリング。  
そして、後退上昇で半径 5 m の 1/4 円を描きフラッグ 1 ( 又は 2 ) の直上で停止  
し、2 秒以上のホバリング。  
緩やかな 3 6 0 °ピルエットを行いながら半径 5 m の 1/2 円を描き、フラッグ 2  
( 又は 1 ) の直上で停止し、2 秒以上のホバリング。  
後退降下で半径 5 m の 1/4 円を描きヘリパッドの直上で停止し、2 秒以上のホバ  
リング。  
降下しヘリパッドに着陸する。

### P 3 . キャンドル・ウイズ・ツー・ハーフロールズ、ハーフプッシュドフリップ ( D D )

模型は 1 0 m 以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップしセンターで垂直  
上昇する。  
停止に達したら、2 m 以上の垂直後退降下。  
移動しながらの 1/2 プッシュドフリップ。  
2 m 以上の垂直降下後プルアップし、演技開始と同高度に復帰。  
1 0 m の水平飛行をもって演技を終了する。

垂直上昇および降下のパスは同一であること。

### P 4 . プルバック・ウイズ・スリーハーフループス ( U U )

模型は 1 0 m 以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップし垂直上昇に入る。  
停止に達した後、模型は 1/2 バックループを行なう。  
テールを上に向けた状態の停止に達した後、模型はセンターで、背面 1/2 ループに入る。  
機首を上に向けた状態の停止に達した後、1/2 バックループを行う。  
テールを上に向けた状態の停止に達した後、模型は垂直降下に入る。  
垂直降下後プルアップし、水平直線飛行に復帰。  
1 0 m の水平飛行をもって演技を終了する。

注) 3 つのループは同一半径、同一高度であること。

P 5 . U X ( D D )

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、45°上昇に入り、センターで1/2ロールを行う。停止に達した後、模型は135°アップフリップを行い、センターに“U”の字を描く。

模型は135°アップフリップを行なった後、45°降下に入り、センターで1/2ロールを行ない、プルアップし、水平直線飛行に復帰。

10mの水平飛行をもって演技を終了する。

注) “U”の字のボトムはセンターであること。

P 6 . オーバル・ウイズ・トラベリングフリップ ( U U )

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、プルアップし1/2ループに入る。

1秒間以上の背面飛行を行う。

センターで移動しながらの360°ダウンフリップを行う。

1秒間以上の背面飛行を行う。

1/2ループを行った後、プルアップし、水平直線飛行に復帰。

10mの水平飛行をもって演技を終了する。

P 7 . オポジットロールズ ( D D )

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、任意の方向にフルロールを行う。

そして、直ちに逆方向にフルロールを行う。

10mの水平飛行をもって演技を終了する。

注) 演技の中央がセンターであること。

P 8 . ダブルテールターンズ ( U U )

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップし垂直上昇、頂点でテールターンする。

垂直降下後、1/2アウトサイドループ。

垂直上昇し、頂点でテールターンする。

垂直降下後、プルアップし、水平直線飛行に復帰。

10mの水平飛行をもって演技を終了する。

注) アウトサイドループの下部はセンターであること、そして、演技の進入と抜けのパスは同一高度であること。

P 9 . オートローテーション・ウイズ・ツー・90°ターンズ ( D U )

模型は10m以上の高度で飛行する。

全降下の1/3を降下、エンジンは停止又はアイドリング、10m以上。

90°ターン。

全降下の1/3を降下、エンジンは停止又はアイドリング、10m以上。

90°ターン。

模型はヘリパッドに着陸する。

注1) 模型がセンターに位置した時に演技開始。

注2) 演技開始時は模型はオートローテーション状態

注3) 演技開始からヘリパッドに着陸直前まで降下率は一定

注4) 模型のフライトパスは上方から見たとき、一辺が開いている正方形

注) 着陸の採点基準：5E.6.10による

## スケジュール・F

### F 1 . アンブレラ ( U U )

模型はセントラルヘリパッドより2 m 垂直に離陸し、2 秒間以上のホバリング。  
1 8 0 ° ノーズインピルエットしながら半径2.5mの半円を描き、フラッグ1(又は2)の直上で停止し、2 秒間以上のホバリング。  
任意の方向に3 6 0 ° ピルエットしながら半径5 mの半円を描き、フラッグ2(又は1)の直上で停止し、2 秒間以上のホバリング。  
1 8 0 ° ノーズインピルエットしながら半径2.5mの半円を描き、ヘリパッドの直上で停止し、2 秒間以上のホバリング。  
垂直降下し、着陸する。

### F 2 . コンティニュアス・ピルエッティング・トライアングル ( U U )

模型はセントラルヘリパッドより2 m 垂直に離陸し、2 秒間以上のホバリング。  
そして、1 8 0 ° ピルエットを行いながらフラッグ1(又は2)の真上で停止、ただちに、フラッグ1(又は2)の真上で位置を保った1 8 0 ° ピルエット。  
直ちに1 8 0 ° ピルエットを行いながら4 5 ° 上昇し、ヘリパッドの真上で停止、直ちに1 8 0 ° ピルエットを行いながら4 5 ° 降下し、フラッグ2(又は1)の真上で停止、ただちにフラッグ2(又は1)の真上で1 8 0 ° ピルエット。  
ただちに、1 8 0 ° ピルエットを行いながらヘリパッドの真上で停止、2 秒間以上のホバリング。  
模型はヘリパッド上に垂直降下し、着陸する。

注1) 演技全体を通して、ピルエットは連続的であり、一定レートであり、ピルエット中の停止はしないこと。

注2) 注1の結果として、演技全体を通して、模型の移動速度は同一ではない。

### F 3 . ダブルキャンドル・ウイズ・ディセンディングフリップ ( D D )

模型は1 0 m以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップしセンターで垂直上昇する。  
ノーズアップの停止に達したら、2 m以上の垂直後退降下。  
移動しながらの1/2アップフリップ。  
2 m以上の垂直降下後、センターで1/2ループ。  
垂直上昇し、ノーズアップの停止に達したら、2 m以上の垂直後退降下。  
移動しながらの1/2アップフリップ。  
2 m以上の垂直降下。  
プルアップし、1 0 mの水平直線飛行に復帰。

### F 4 . W ( U U )

模型は1 0 m以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップし垂直上昇する。  
頂点で5 4 0 ° テールターン。  
垂直降下。  
1/2ループ。  
センターで垂直上昇、頂点で1/2アップフリップ。  
センターで垂直降下  
1/2ループ。  
垂直上昇し、頂点で5 4 0 ° テールターン。  
垂直降下。  
プルアップし、1 0 mの水平直線飛行に復帰。

- 注1) 2回の1/2ループは同一半径、同一高度であること。  
注2) 3つの頂点は同一高度であること

#### F 5 . ダブルテールターン・アンド・フリップ (DD)

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、そして、プルアップし1/4ループ。  
センターで垂直上昇、頂点でテールターン。  
センターで垂直降下。  
3/4ループ  
センターで移動ダウンフリップ1回  
3/4ループ  
センターで垂直上昇、頂点でテールターン。  
センターで垂直降下。  
1/4ループし、10mの水平直線飛行に復帰。

- 注1) ループの部分は同一高度、同一半径であること  
注2) センターでのフリップは、3/4ループの後、“直ちに”行う必要はない。

#### F 6 . トライアングル・ウイズ・フリップ (UU)

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、プルアップし、45°上昇に入り、  
途中でハーフロールを行う。  
停止に達した後、センターで水平移動3/4ダウンフリップ。  
45°降下に入り、途中でハーフロールを行う。  
プルアップし、10mの水平直線飛行に復帰。

- 注) 三角形のボトムはセンターであること。

#### F 7 . オポジット・ハーフ・アンド・フル・インバーテッドロールズ (DD)

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、任意の方向に1/2ロールを行う。  
1秒間以上の背面飛行  
センターで、逆方向に背面フルロール  
1秒間以上の背面飛行  
最初の1/2ロールと同方向に1/2ロール  
10mの水平飛行をもって演技を終了する。

#### F 8 . ループ・ウイズ・フリップ (UU)

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、プルアップしセンターでループを行う。  
ループ中、ループのトップで移動しながらのアップフリップをセンターで実施する。  
プルアップし、10mの水平飛行をもって演技を終了する。

- 注1) フリップの軌道はループのパスに包括していること。  
注2) フリップはループ軌道の1/4とする。

F 9 . オートローテーション・ウイズ・ループ ( D U )

模型は10 m以上の直線水平飛行を行い、プルアップしセンターでループを行う。  
そして、ループの頂点でエンジンカット(又はアイドリング)  
エンジンカット(又はアイドリング)でループを完成させる。  
180°ターン降下に入りパイロットの方向に向かう。  
そして、向かい風でヘリパッドに着陸する。

- 注1) 過度に高い進入高度は1点減点。
- 注2) ループの終了時からタッチダウン寸前まで、一定の降下率であること。
- 注3) 模型のフライトパスは上から見て半円であること
- 注4) 着陸の採点基準：5E.6.10による