

F1. アンブレラ (UU) K=1.5

模型はセントラルヘリパッドより2m垂直に離陸し、2秒間以上のホバリング。

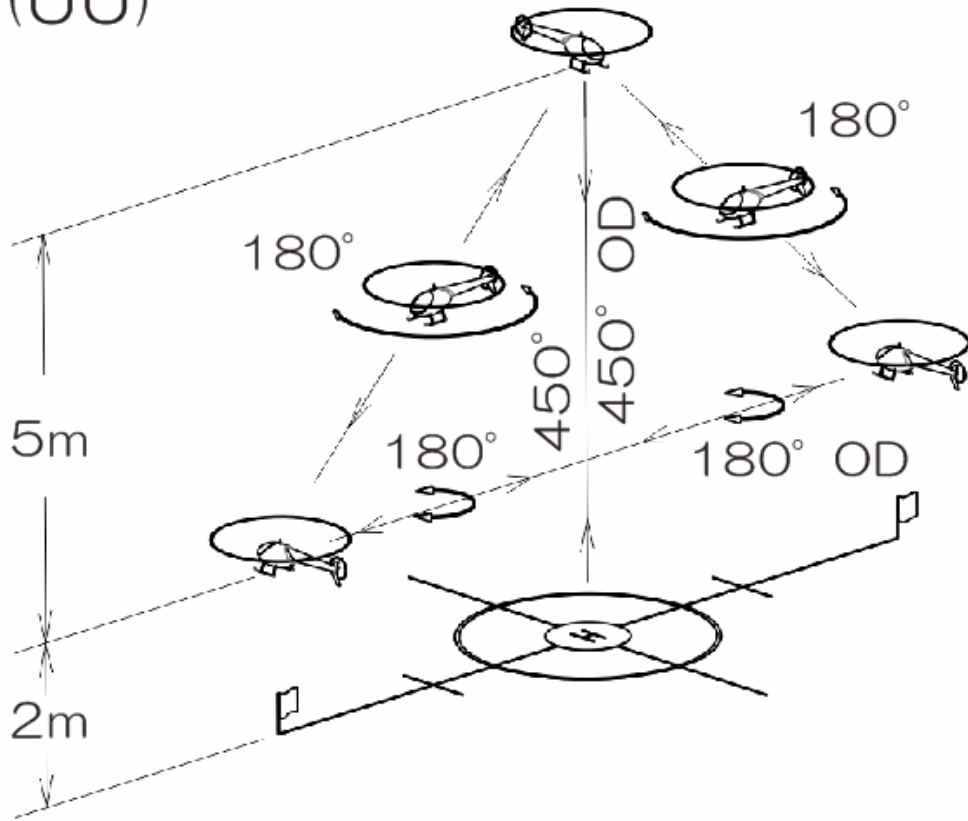
180° ノーズインピルエットしながら半径 2.5mの半円を描き、フラッグ1 (又は2) の直上で停止し、2秒間以上のホバリング。

任意の方向に360° ピルエットしながら半径5m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。

180° 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。

F2.Firtree (UU)



F 2 ファーツリー (UU) K=1.5

※Fir-tree (ファーツリー モミの木)

模型はヘリパッドから垂直に離陸し、45°ピルエットを行いながら、7メートル上昇する。機首をパイロット方向に向けて停止し、2秒以上ホバリング。

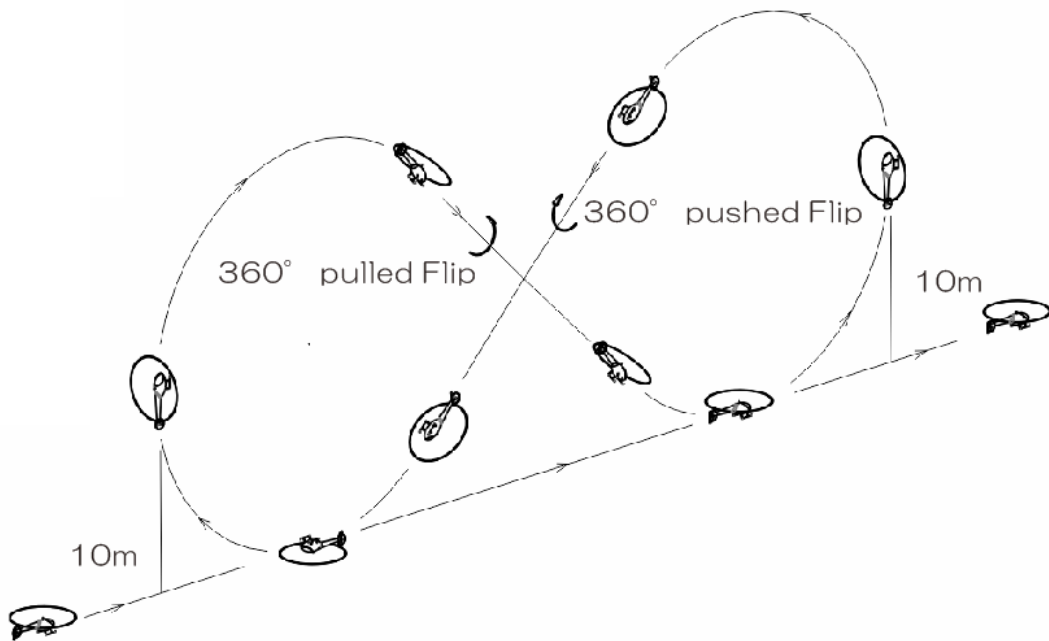
任意の方向に45°の角度で、任意の方向に180°ピルエットを行いながら降下し、フラッグ上で2秒間以上ホバリング、反対側のフラッグ上まで、異なる方向の2つの180°ピルエットを行いながら移動する。(ピルエット方向の変化は、中心線上でスムーズに行うこと) 任意の方向に180°ピルエットを行いながら45°の角度で上昇し、機首をパイロット方向に向けて停止し、2秒間以上ホバリング。冒頭でのピルエットと反対方向に45°ピルエットを行いながら垂直に7メートル降下しヘリパッドに着陸する。

注意事項：

演技開始時に機首が左ならば、その後の上昇ピルエットも左方向である必要がある。

演技開始時に機首が右ならば、その後の上昇ピルエットも右方向である必要がある。

F3.Cuban-eight with 360° flips (DD)



F 3 キューバンエイト・ウイズ・360° フリップス (DD) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、5/8 インサイドループに入る。
背面姿勢の45°の降下中、センターで360° プッシュドフリップを行う。

(フリップの前後、の直線飛行距離は同じ長さであること)

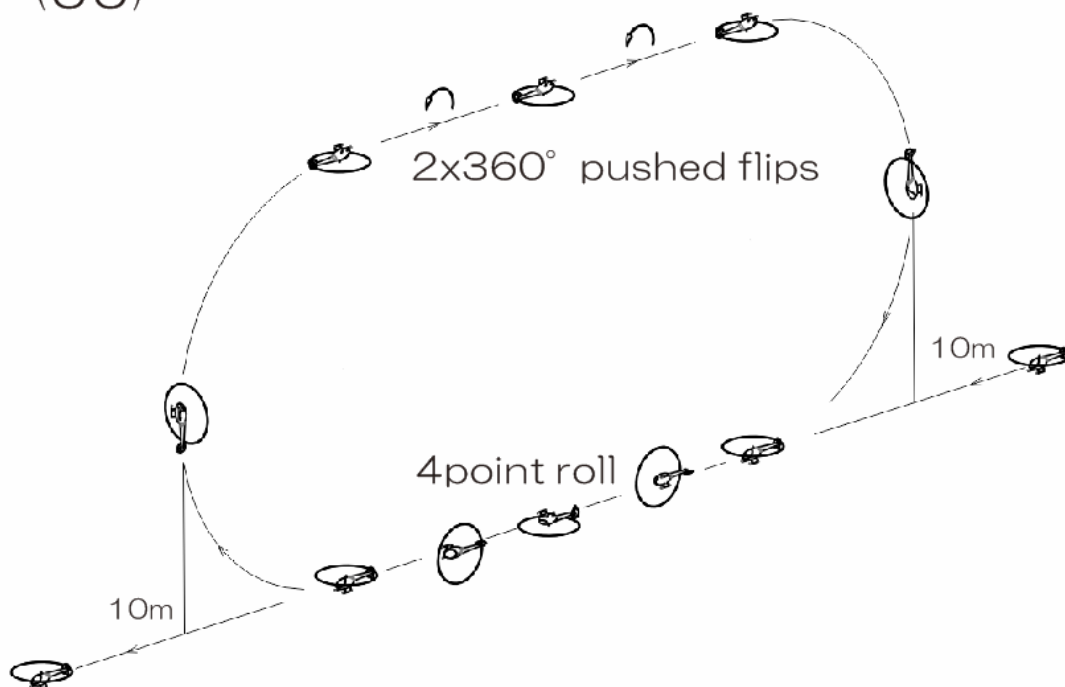
そして5/8 アウトサイドループに入る。

背面姿勢の45°の降下中、センターで360° プルドフリップを行う。

(フリップの前後、の直線飛行距離は同じ長さであること)

模型は演技進入時と同方向、同高度に復帰し10m以上の直線水平飛行をもって演技を終了する。

F4.Oval with flips and four-point-roll (UU)



F4 オーバル・ウイズ・フリップス・アンド・4ポイントロール (UU) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、センターを横切った後に1/2インサイドループを行う。

水平飛行中に360°プッシュドフリップを2回行う。

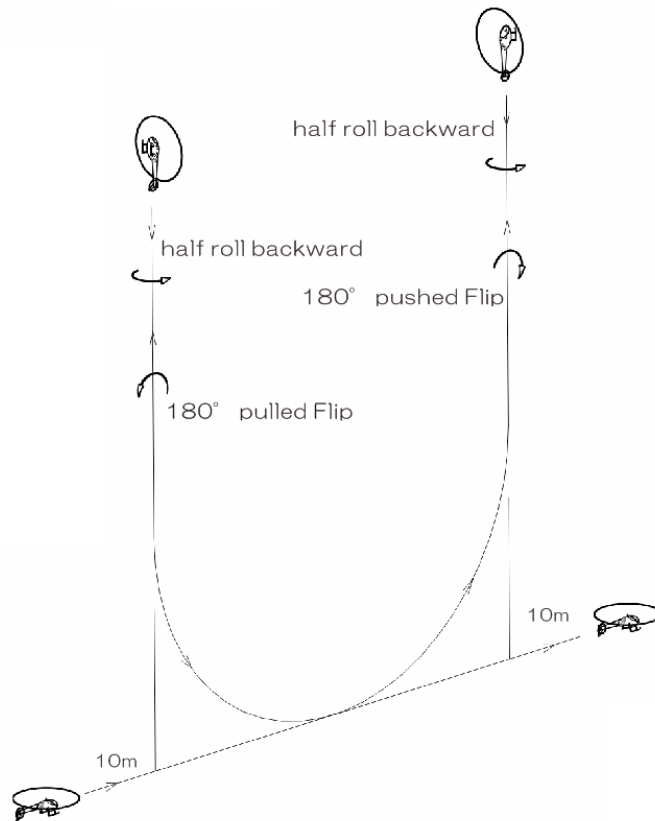
(フリップの前と後には同じ長さの直線飛行を行うこと、そして、最初の360°フリップはセンターで正確に終了すること)

1/2インサイドループで演技開始時と同高度に復帰し、4ポイントロールを行う。

(4ポイントロールを実行する前に、模型は直線飛行ができる。しかしながら、4ポイントロールの背面飛行がセンター上で正確に終了しなければならない)

模型は10m以上の直線水平飛行をもって演技を終了する。

F5.Double candle with half rolls and descending flips (DD)



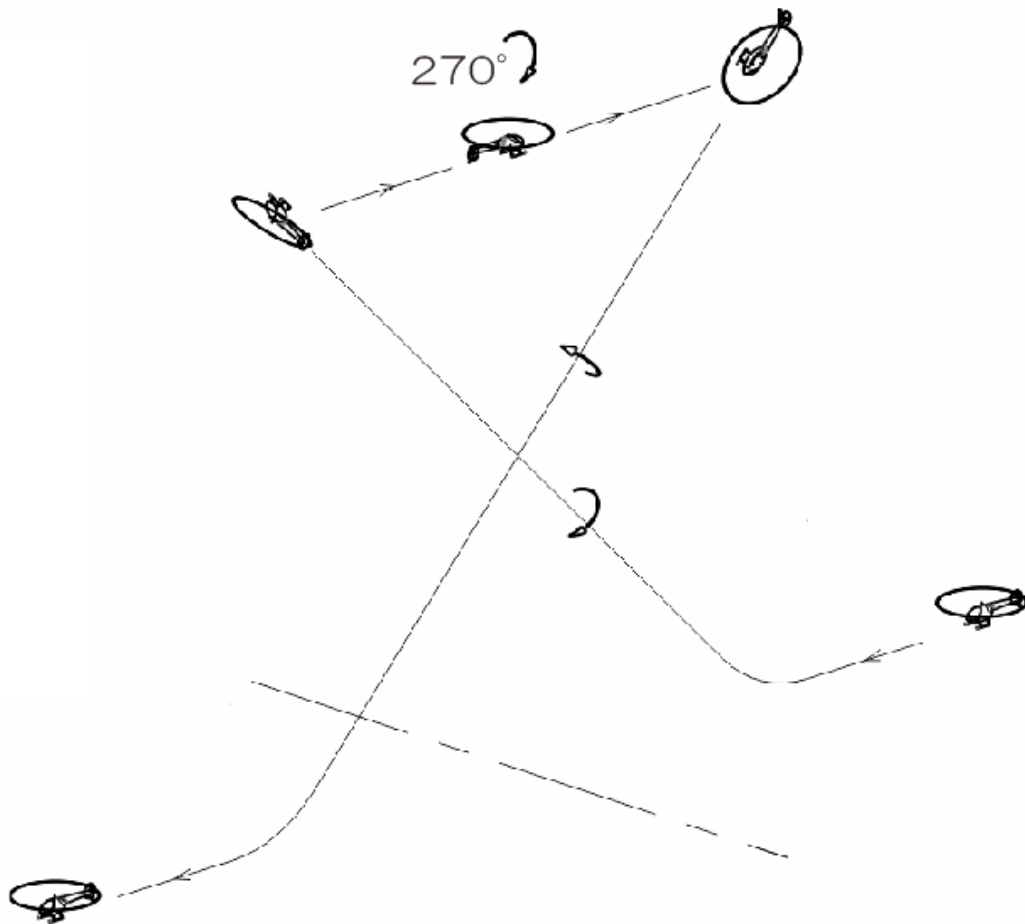
F5 ダブルキャンドル・ウイズ・ハーフロールズ・アンド・ディセンディング・フリップス (DD) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、センターを横切ったときにプルアップし1/2 インサイドループから垂直上昇に入り停止に至る。任意の方向に1/2 ロールを行いながら後退降下する。1/2 プッシュドフリップを行い下降に入る。センターで1/4 インサイドループから垂直上昇に入り停止に至る。任意の方向に1/2 ロールを行いながら後退降下する。1/2 プルドフリップを行い下降に入る。1/4 インサイドループをセンターで終え、演技開始と同高度に復帰。10m以上の水平飛行をもって演技を終了する。

注意事項：

1. 1/2 ループと1/4 ループは同一半径で同一のものであること
ロール、フリップはそれぞれ同一高度で行われること

F6.X (UU)

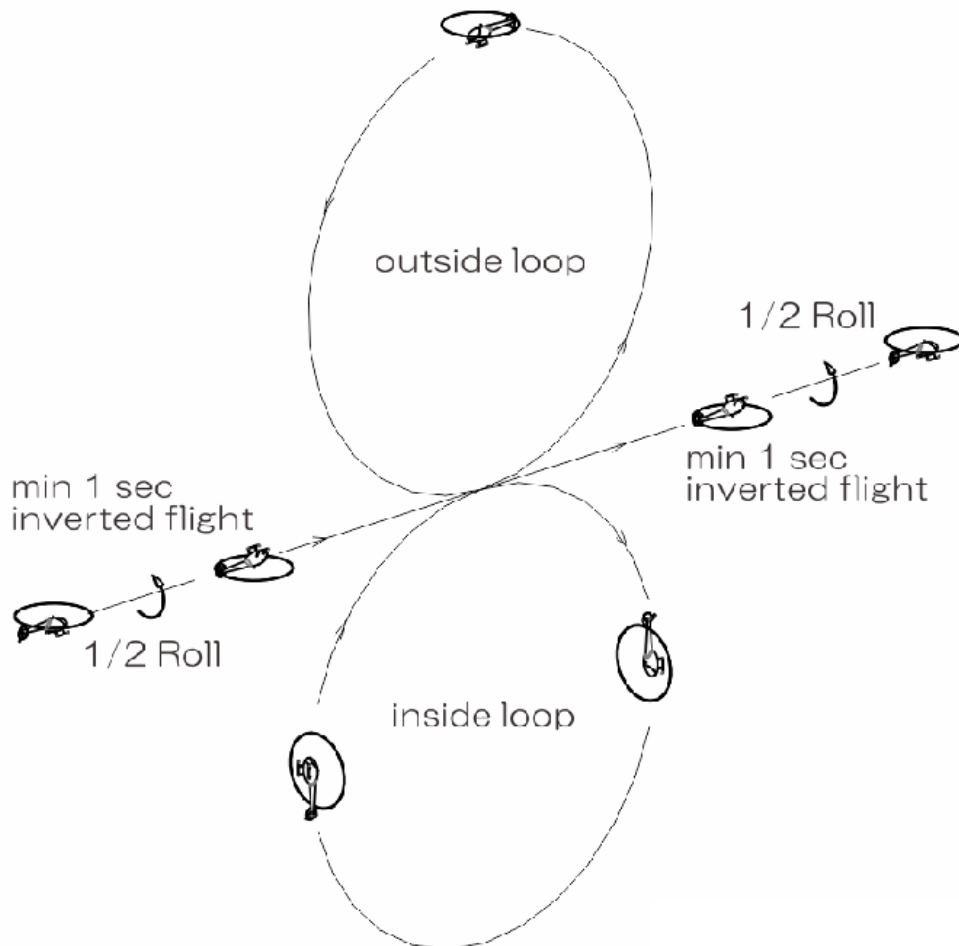


F 6. X (エックス) (UU) K=1.0

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、センター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、センター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。

注意事項：三角形のボトムはセンターであること。

F7.Standing eight with half rolls (DD)



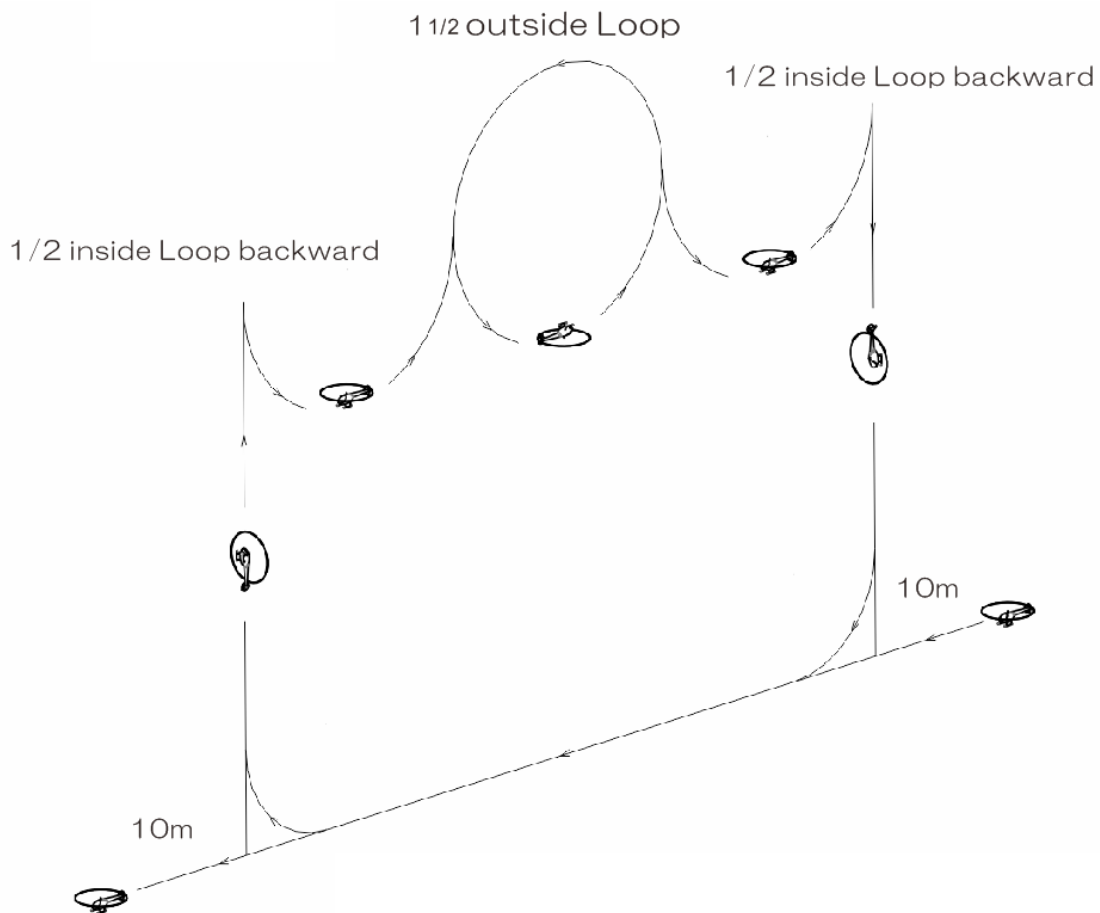
F7 スタンディング・エイト・ウイズ・ハーフロールズ (DD) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、1/2ロールの後1秒間以上の背面飛行を行う。そして、模型は上向きにアウトサイドループを行ない、続いて下向きのインサイドループを行い1秒間以上の背面直線（演技開始と同じ高度）、1/2ロールの後10m以上の水平飛行をもって演技を終了する。

注意事項：

演技の開始時、終了時の両方の背面飛行は、時間内だけでなく、距離で測定された同じ長さのものでなければならない。持続時間は1秒間以上。1/2ロールは任意の方向でよい。両方のループは同じ半径であること

F8.Pullback with 2 half and 1 1/2 loops (UU)



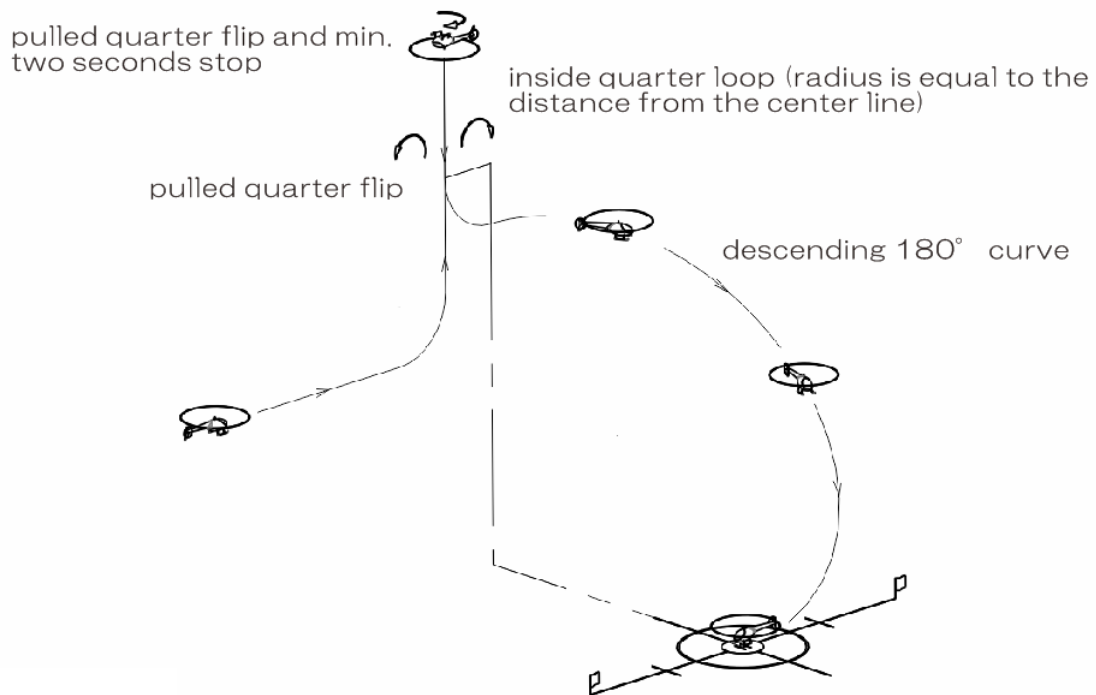
F8 プルバック・ウイズ・2-half・アンド・1 1/2 ループス (UU) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、センターを横切った後にプルアップし、1/4 インサイドループの後垂直上昇、停止に至った後、1/2 後退インサイドループを行う。テールが垂直状態で停止した後、1と1/2 アウトサイドループをセンターで行う。機首が垂直状態で停止した後、再び1/2 後退インサイドループを行う。テールが垂直状態で停止した後、垂直降下し1/4 インサイドループで演技開始と同高度に復帰。10m以上の水平飛行をもって演技を終了する。

注意事項：すべてのループの半径は同じであること（1/4 ループ、1/2 ループ、1と1/2 ループ）

F9.Autorotation with flips and pirouette (DD-UU)

360° pirouette in inverted position (min. 3 seconds), hovers min. 2 seconds and powers engine off.



F9 オートローテーション・ウイズ・フリップス・アンド・ピルエット (DD/UU) K=1.0

模型は10m以上の直線水平飛行を行い、プルアップし、1/4 インサイドループの後、センターラインの手前で垂直上昇する。停止に達した後、1/4 プルドフリップ、そして2秒間以上ホバリング。背面状態で3秒間以上の360°ピルエット、2秒間以上ホバリングの後、エンジン停止。エンジン停止状態で1/4 プルドフリップを行う。センターラインに到達するまで、1/4 ループ（1/4 ループの半径はセンターラインからの距離に等しい）センターラインから一定降下で180°カーブを描き、パイロット方向に向かい、向かい風で着陸する。

注意事項：

過度に高い開始位置は結果として1点減点になる

180°カーブの降下率は、センターラインからヘリパッドに着陸する直前まで一定でなければならない。演技を上から見ると、模型の飛行経路は半円であること。