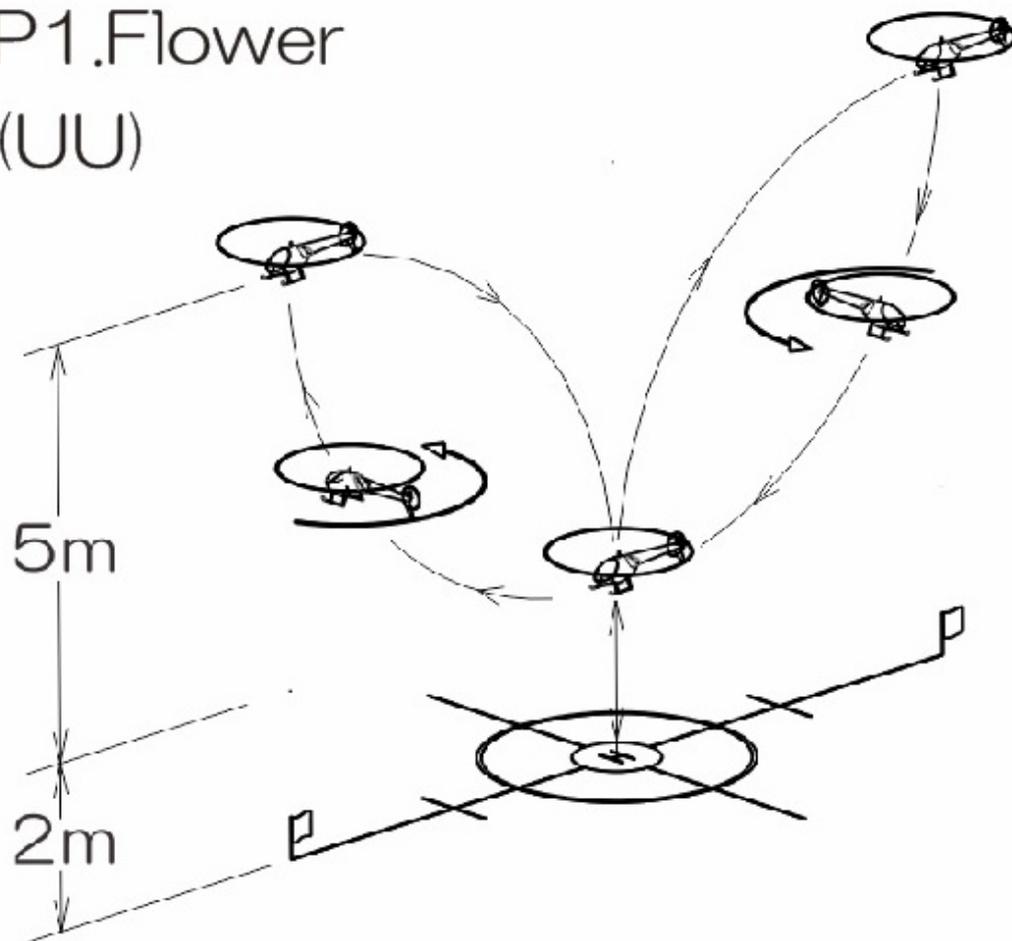


P1.Flower (UU)

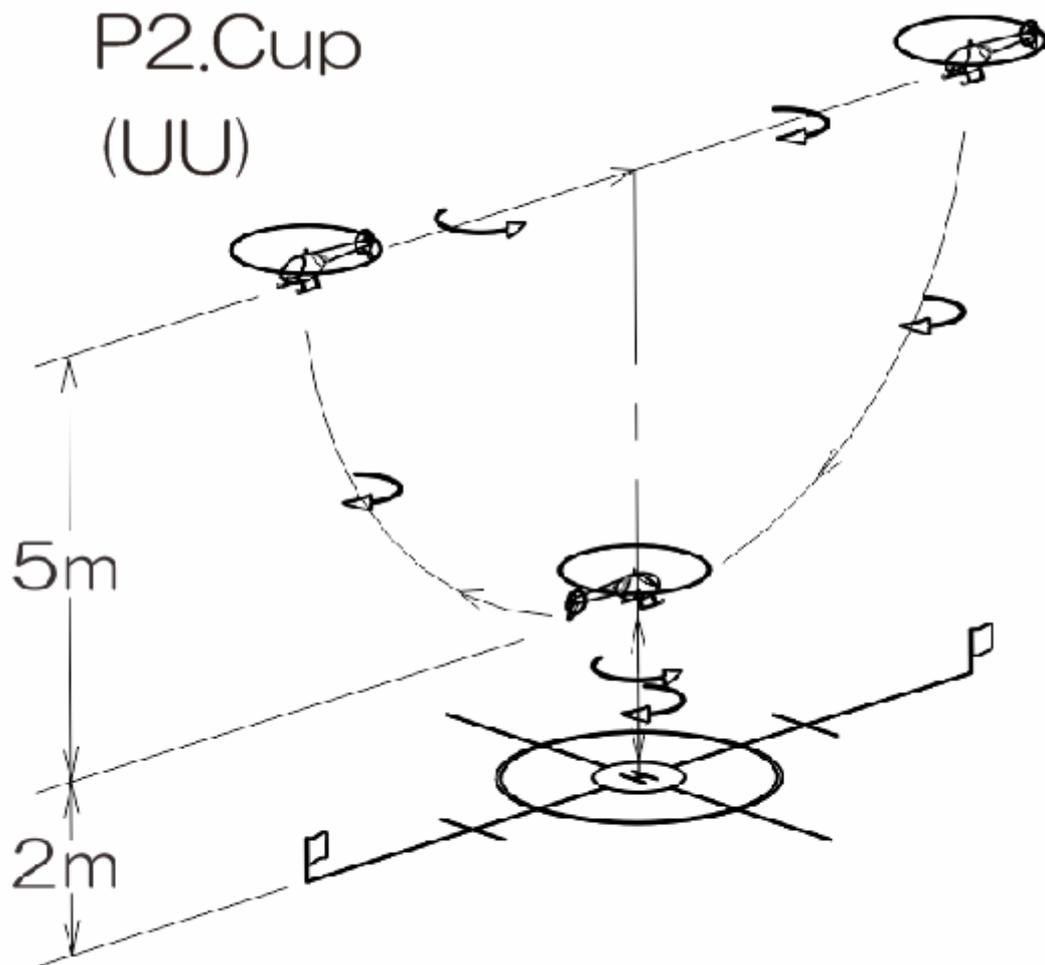


P1. フラワー (UU) K=1.5

模型はセントラルヘリパッドより2m垂直に離陸し、2秒以上のホバリング。
そして、後退上昇で半径5m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360°ピルエットを行いながら半径5m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5m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 2.カップ (UU) K=1.5

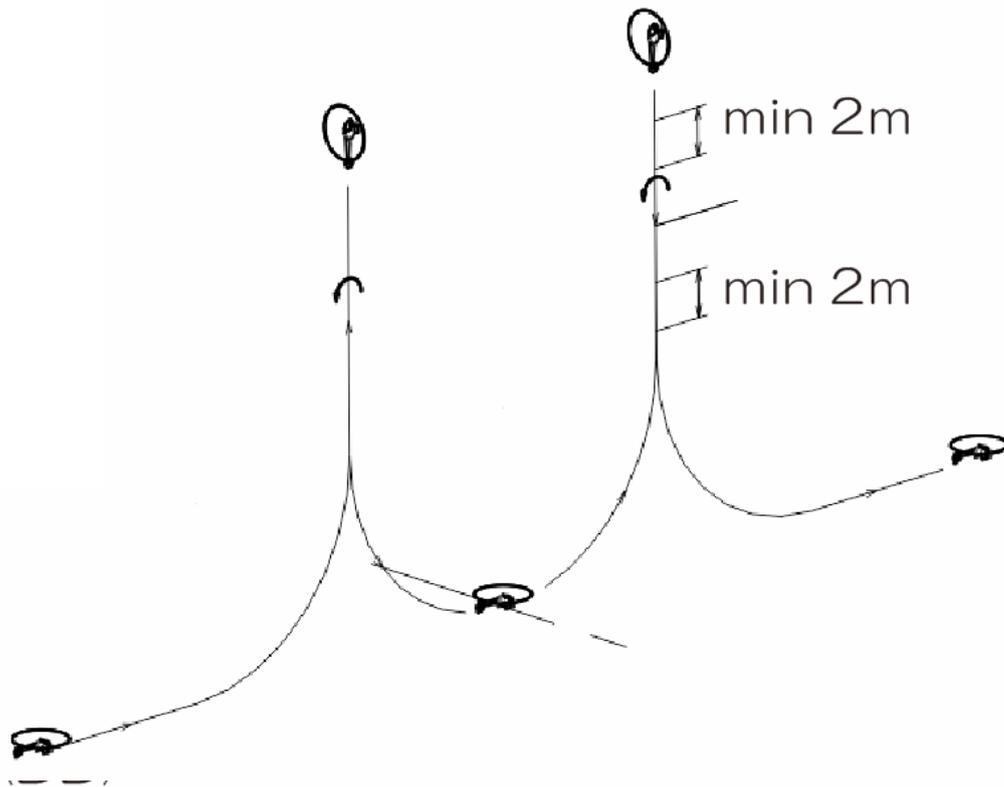
模型はヘリパッドから垂直に離陸し180度ピルエットを行いながら、2メートル上昇し、2秒間以上ホバリング。

任意の方向に180°ピルエットを行いながら後方に5メートルの半径の円の左下1/4を描いて上昇し、フラッグ上で停止し2秒間以上ホバリング

反対方向にあるフラッグ上まで2つの360°ピルエットを行いながら移動し停止し2秒間以上のホバリング。(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5m半径の円の右下1/4を描いて下降、中心線上で停止し2秒間以上ホバリング

ヘリパッドへの下降と着陸は、任意の方向に180°ピルエットを行いながら行うこと。

P3.Double candle with descending flips (DD)



P 3. ダブルキャンドル・ウイズ・ディセンディングフリップ (DD) K=1.0

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、2m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。

2m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、2m以上の垂直後退降下。

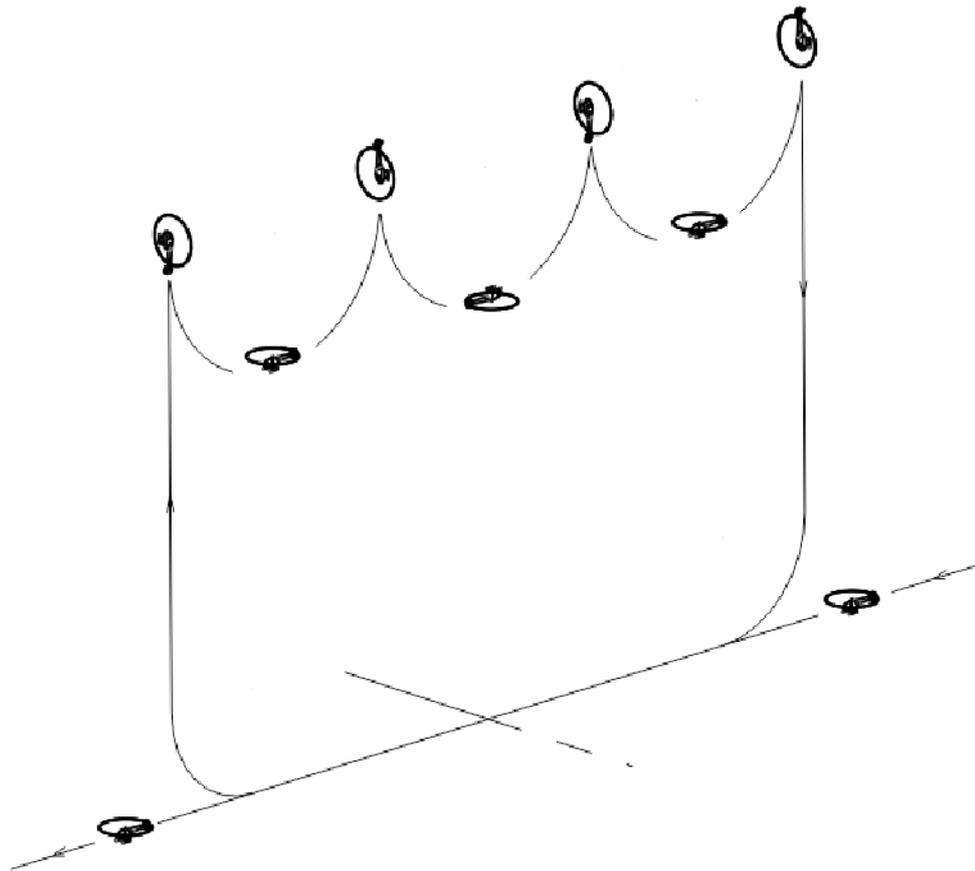
移動しながらの1/2アップフリップ。

2m以上の垂直降下。

プルアップし、10mの水平直線飛行に復帰。

注意事項：二つのフリップは同高度で行われなければならない

P4.Pullback with 3 half loops (UU)

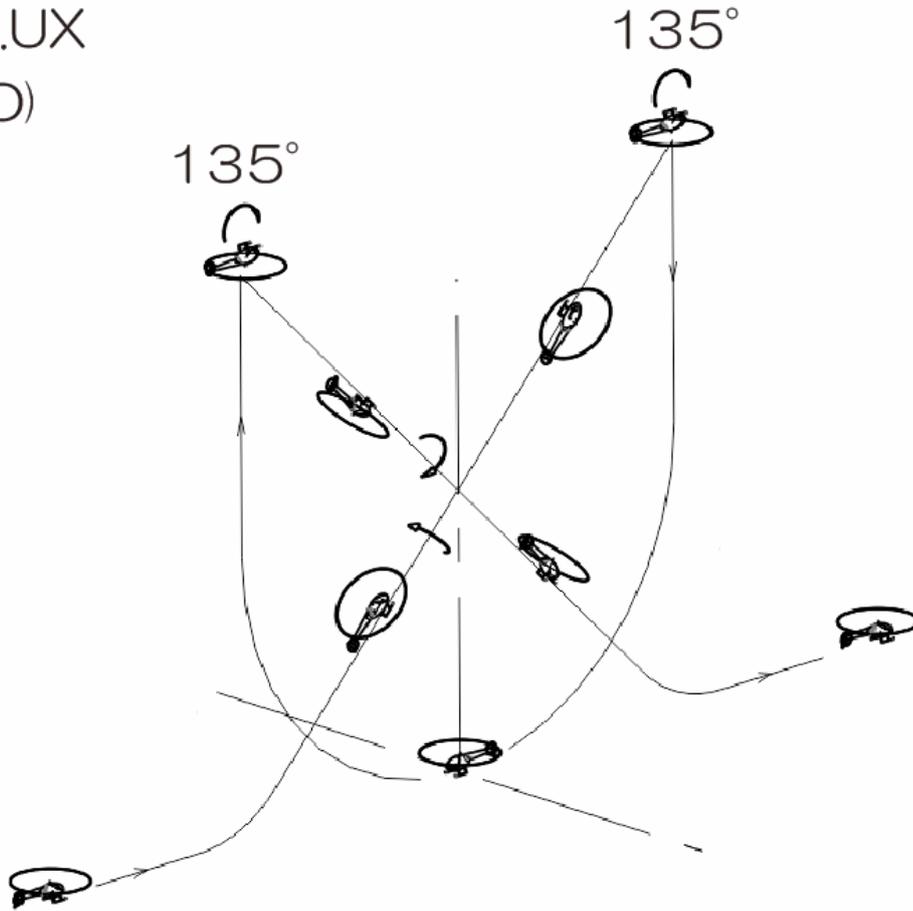


P 4. プルバック・ウイズ・スリー・ハーフ・ループス (UU) K=1.0

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。開始時と同高度の10m水平飛行をもって演技を終了する。

注意事項：3つの半ループは同一半径、同一高度であること。

P5.UX
(DD)



P5. UX (ユーエックス) (DD) K=1.0

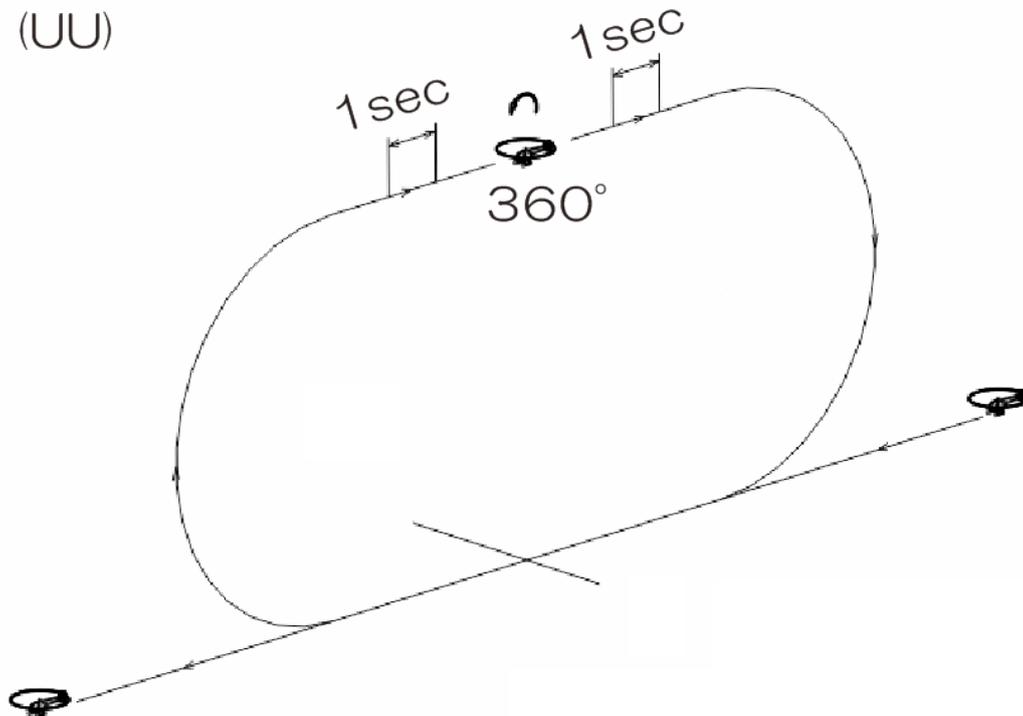
模型は10m以上の直線水平飛行を行い、45°上昇に入り、センターで1/2ロールを行う。停止に達した後、模型は135°プルドフリップを行い、センターに“U”の字を描き停止。

模型は135°プルド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。

注意事項：“U”の字のボトムはセンターであること。

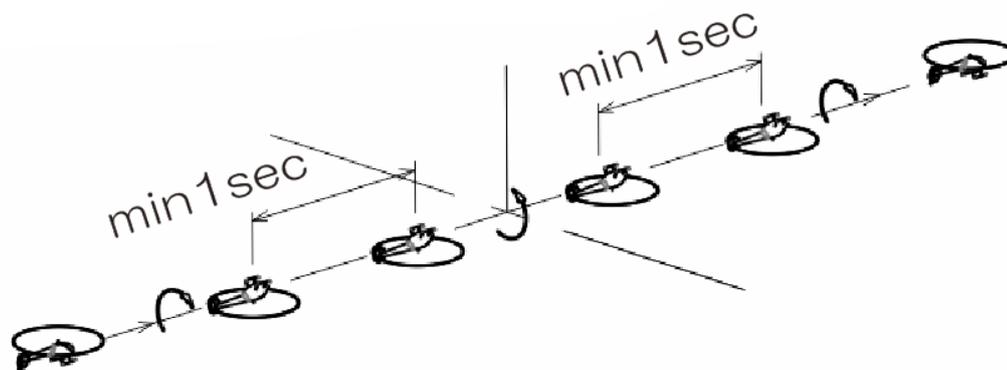
P6.Oval with travelling flip
(UU)



P 6. オーバル・ウイズ・トラベリングフリップ (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1/2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°プッシュドフリップを行う。
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。

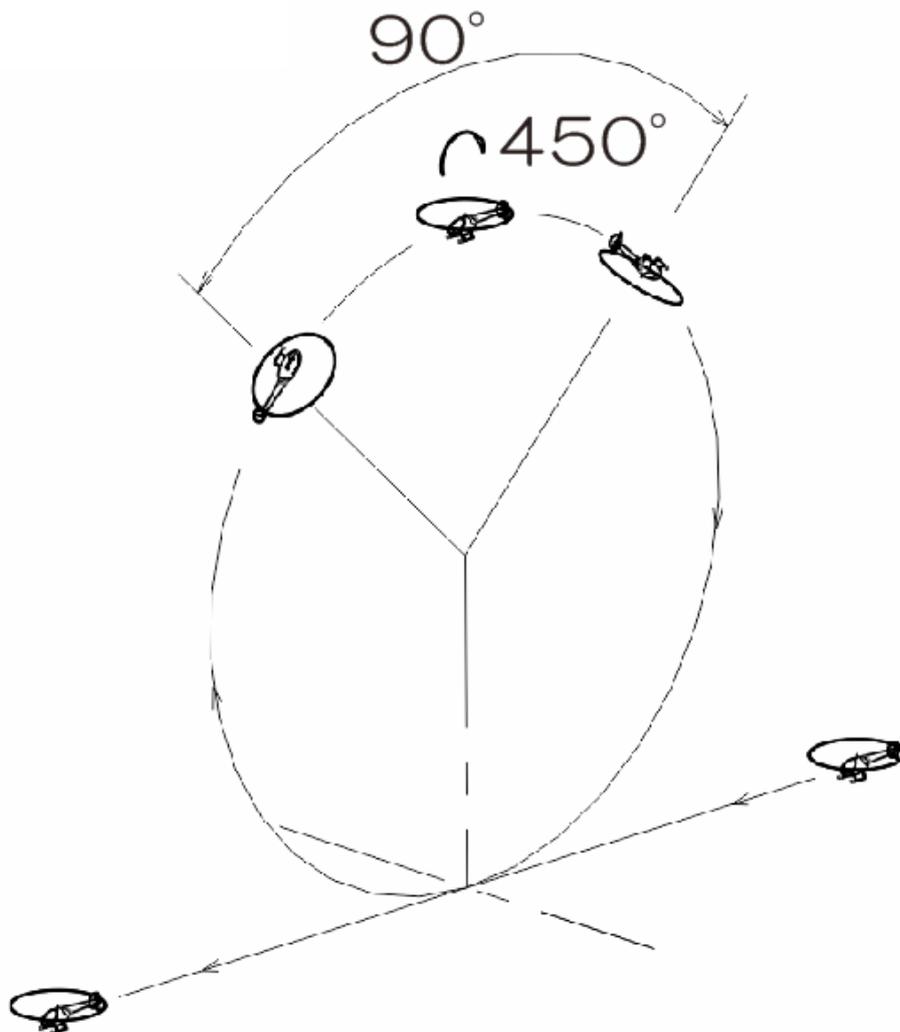
P7.Opposite half and full inverted rolls (DD)



P7 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)
K=1.0

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。

P8.Loop with flip (UU)



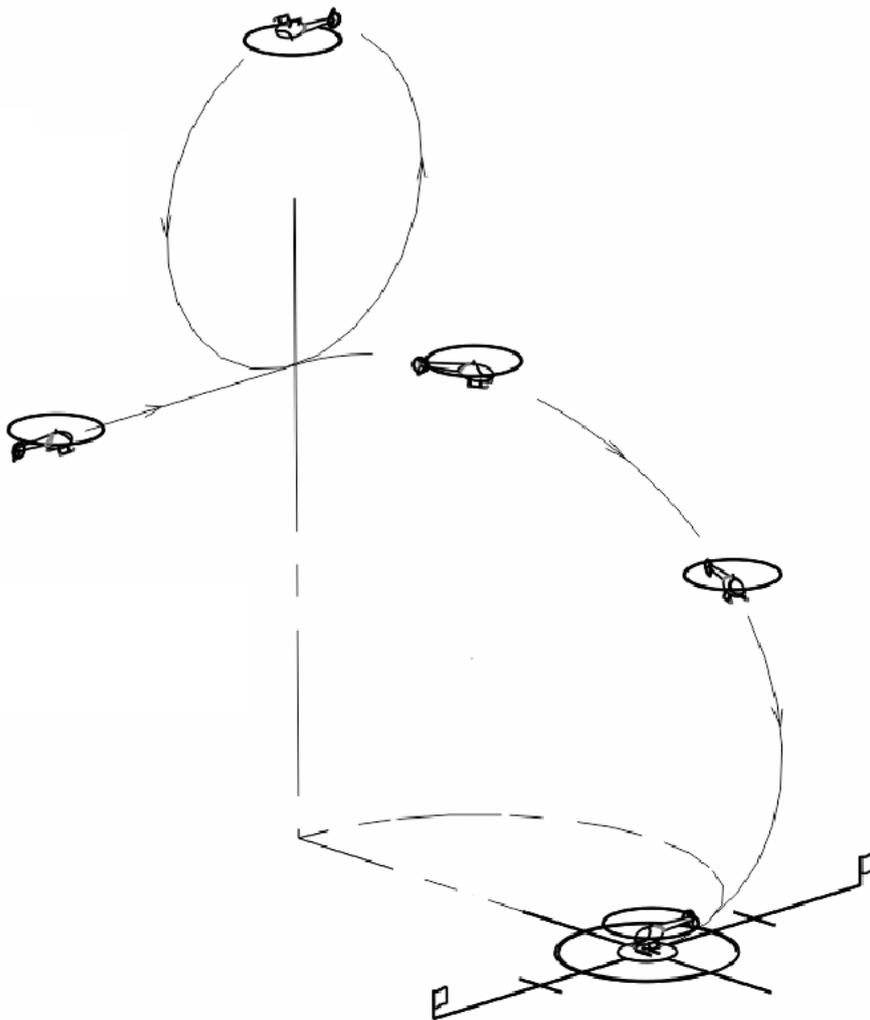
P 8. ループ・ウイズ・フリップ (UU) K=1.0

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プルド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。

注意事項：

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

P9. Autorotation with loop (DD/UU)



P 9. オートローテーション・ウイズ・ループ (DU) 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。

注意事項：

過度に高い進入高度は1点減点。

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。