

F A I ・ F 5 C 競技ルール
2 0 1 1 年版 (適用開始2011.1)

5 . 5 . 5 クラス F 5 C ラジオ・コントロール・電動ヘリコプター

5.5.5.1 定義

ラジオ・コントロール・電動ヘリコプターとは、名目的垂直軸（1本または複数本）のまわりに、動力によって回転するローター装置から、すべての揚力および並進推力を得ることによって飛行する重航空機模型をいう。

このローター装置は、電動モーターにより駆動される。

固定された水平支持翼の面積は、揚力を発生するローターによる排気面積の4%まで許される。

固定水平安定翼または操縦可能水平安定翼の面積は、揚力発生ローターの排気面積の2%まで許される。

ホバークラフト（地面効果機）、コンバーチ・プレーン、プロペラ後流を下方に曲げてホバリングを行う航空機は、ヘリコプターとみなされない。

5.5.5.2 模型の製作者

4章 b B . 3 . 1 項（模型の製作者）はクラス F 5 C に適用されない。

5.5.5.3 ラジオ・コントロール・電動ヘリコプターの一般規格

a) 最大ローター直径

屋外： 1.15m

屋内： 0.75m

b) 重量：模型の重量に制限はない。

c) 動力源：

電気モーター用の電源は、30またはこれ以下の充電式電池から成る。

一次電池、つまり、非充電式電池は禁止とする。 パワーバックの無負荷電圧は、42ボルトを上回ってはならない。

バッテリー交換は、飛行の間、許されない。

電圧測定を行う場合は、準備時間が始まる瞬間に行なう。 測定後、パイロットには5.5.5.12に従って5分の準備時間を与えられる。

d) ジャイロ：

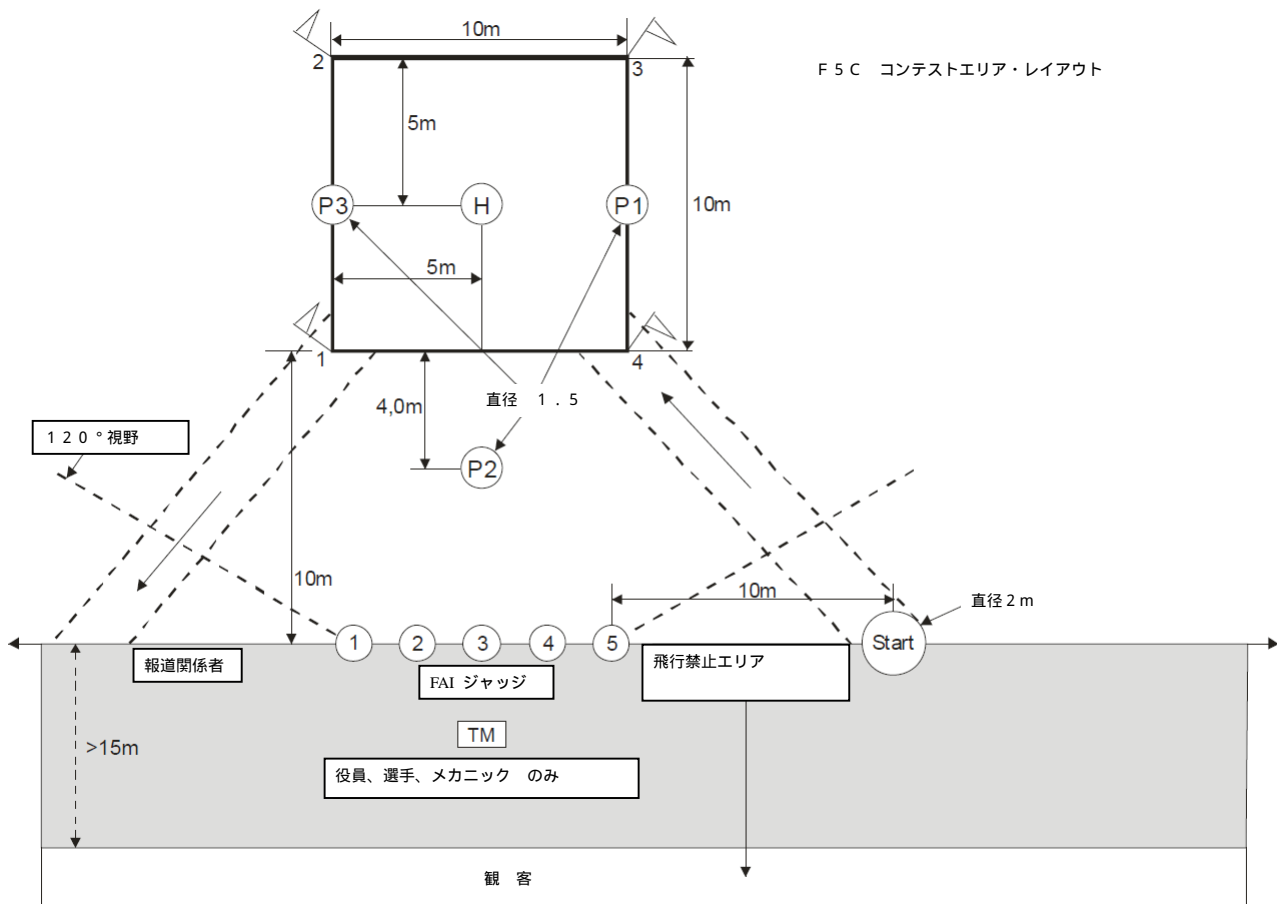
電子的レートジャイロの使用はヨー軸周りの回転に関するものに限定する。

e) ローター・ブレード：

全金属のメイン・ローター・ブレードまたはテール・ローター・ブレードは禁止する。

f) 模型からパイロットへ情報伝達するいかなる機器を使用禁止とする。

5.5.5.4 競技区域のレイアウト :



5.5.5.5 ヘルパーの数

各競技者は、メカニック/コーラーを、1名に限り付けることができる。
 メカニック/コーラーは、スタート、フィニッシュ及び各演技の名称または番号をアナウンスしなければならない、そしてパイロットに風の方向、残り時間、禁止空域への接近とフライトエリアへの侵入を知らせなければならない。
 メカニック/コーラーは、コーチとしての行動をしてはならず、競技者の無線装置を操作してはならない。
 チーム・マネージャーは、審査員の後ろへ5mの距離、スタート・サークルから十分に離れた場所で飛行を観察することができる。
 メカニック/コーラーがその役目を行えない場合は、チーム・マネージャーがその役を務めることができる。

5.5.5.6 模型の数

競技参加の資格を与えられる模型の数は、2機までとする。
 スタート・サークル内にある限り、1号機模型と2号機模型とを交換することができる。

5.5.5.7 飛行の回数

大陸選手権および世界選手権の場合、各競技者は4回の公式予選飛行を行う権利を持つ。
 予選飛行の成立の後、上位10名又は20%の競技者(どちらが多い方)は3回の決勝飛行の権利がある。
 国内競技およびオープン国際競技の場合は、この予選/決勝方式は義務的なものではない。

5.5.5.8 公式飛行の定義

競技者が公式飛行に呼び出しを受けた時、1回の公式飛行となる。
下記のような、競技者が掌握することのできない不測の理由によって、模型のスタートが不可能となった場合に限り、コンテスト・デレクターの判断で飛行を繰り返すことができる。

- a) 与えられた時間内にフライトの安全が確保できなかった。
- b) 飛行が外部からの混信によって妨げられたことを競技者が証明できた場合。
- c) 競技者が掌握することのできない理由によって審査が不可能となった場合。
(ただし、模型、バッテリーの故障、またはラジオの故障は、競技者が掌握することのできない理由とはみなされない。)

上記の場合、コンテスト・デレクターの判断で、このラウンド中又はラウンドの最後に、出来る限り早く再飛行を行うものとする。

5.5.5.9 採点

各演技には、各審査員によって、0点から10点まで(0.5点を含む)のスコアが与えられる。このスコアに、演技係数(K)が乗じられる。

各ラウンド毎に、競技者毎の新しい採点シートが発行されなければならない。

採点シート上には競技者番号のみ(氏名、国名はあってはならない)が表記される。

いかなる演技も、完了しなかった場合にはゼロ(0)点となる。

もし、演技にゼロ(0)点を付けるならば、ジャッジ全員の合意が必要である。

飛行禁止空域の上空侵犯を観察することのできる位置に、オフィシャルを1名配置しなければならない。

飛行禁止区域は、図5.5.5.4Aに塗り潰して示したジャッジラインの後方の区域をいい、これを左、右、後方に無限に延長したものである。

飛行禁止区域に上空侵犯があった場合、視覚信号または音響信号によって合図しなければならない。

飛行禁止区域に上空侵犯した競技者は、その飛行に対して、ゼロ(0)点のペナルティを受ける。

しかし、審査員は、すべての採点をしなければならない。規則違反があった場合、飛行が終了した後すべての採点表から規則違反のあった競技のスコアを削除する。

さらに下記の場合にはスコアは与えられない。

- a) 競技者が同じ競技において、他の競技者によってすでに使用された模型を飛行させた場合、または、5.5.5.3項以降のラジオ・コントロール・電動ヘリコプターの定義および一般規格に合致しない模型を飛行させた場合。
- b) 競技者が、送信機を保管所に引き渡さなかった場合、または、ラウンド中に競技エリア内で許可なく送信機を操作した場合。
- c) 競技者が、所定のスタート・サークル外において模型をスタートした場合。
- d) 競技者が、公式の呼び出しを受ける前に、保管所から送信機を受け取った場合。

5.5.5.10 順位の決定

4回の公式(予選)飛行の後、そのうち3個のベスト・スコアを算入してチーム順位を決定する。

全選手の上位10名又は20%(切り上げ)のうちどちらか多い方は、個人順位を決定するために、3回の決勝ラウンドにおいて競技を行う。

予選ラウンドの3個のベスト・スコアの合計(1000点に標準化されたもの)は1個のスコアとしてカウントされる。

このスコアに3回の決勝ラウンドのスコアを算入し4個のスコアとし、これらのうちベスト3個をカウントし最終個人順位を決定する。

個人順位を決定するための決勝飛行は、大陸選手権と世界選手権においてのみ要求される。もし、予選ラウンド中に競技会が中断した場合、完全に終了している全ての予選ラウンド

を算入し、最も低いものを除いて、最終的な個人順位を決定する。
もし、決勝ラウンド中に競技会が中断した場合、完全に終了している全ての決勝ラウンドと予選ラウンドに基づいた結果を合計し、最終的な個人順位を決する。
各ラウンドにおけるすべてのスコアは、最高スコアの飛行に対して1000点を与えることで標準化される。
他のスコアは、そのラウンドにおける第1位のスコアに対する実際の成績の割合を、この1000点に対するパーセンテージで標準化される。
もし、1ラウンドしか行えなかったならば、成績はその1ラウンドに基づいたものとなる。

例えば、

$$\text{ポイント}(X) = \frac{\text{スコア}(X)}{\text{スコア}(W)} \times 1000$$

ここで、

ポイント(X) : 競技者Xに与えられる点数
スコア(X) : 競技者Xのスコア
スコア(W) : そのラウンドにおける第1位のスコア

上位3名のいずれかにタイが生じた場合、棄却されたうちの最高得点を算入することによってタイを解消する。
もし、それでもタイが生じているならば、一時間以内にサドン・デス方式の決勝飛行を行ない順位を決定する。

5.5.5.11 審査の方法

大陸選手権および世界選手権の場合、主催者は各ラウンドについて5名から成る審査員団を任命しなければならない。

審査員は異なった国籍でなければならない、CIAMの現行の国際審査員リストより選定しなければならない。

各飛行の最終スコアは、予選ラウンドでは5名の審査員がつけた各演技に対するスコアのうち、最低スコアと最高スコアを削除することによって得られる。

オープン競技またはその他の国際競技においては、審査員の数を3名まで減らすことができる。この場合は、スコア切り捨て方式は用いない。

- a) 大陸選手権または世界選手権の直前に、審査員のために、ミーティングを伴った採点トレーニング飛行が実施されなければならない。
- b) 各飛行が終了するたびに、すべての審査員によって与えられたスコアが、パイロットにも観客にも明瞭に見えるような方法で採点方式が運用されなければならない。
数字の記入は審査員自身によって書かれたものでなければならない。

5.5.5.12 運営

【送信機および周波数の管理】

送信機および周波数の管理については4b章B.8項を参照

【飛行順】

予選ラウンドの第1回の飛行順は、無作為抽選によって決定する。

ただし、同じ周波数が連続したり、同じチーム・メンバーが連続することのないように配慮しなければならない。

第2回、第3回および第4回の予選ラウンドの飛行順は、第1回の飛行順からそれぞれ1/4、2/4、3/4の所からスタートする。

各決勝ラウンドの飛行順は、個々に無作為抽選によって決定する。

【飛行準備】

競技者は、スタート・サークルに入るべき時刻の、少なくとも5分前に呼び出されなければならない。

スタート・サークルは、直径2mの円で、フライト・ライン、観客、競技者、模型

から十分に離して設置しなければならない。(図5.5.5.4A参照)

セキュリティのため、バッテリー・パックは模型飛行機がスタート・サークルにある場合に限り接続できる。

現在演技中の競技者の飛行時間が5分間に到達したとき、フライト・ライン・ディレクターは合図をする。

競技者には、最終的な細部調整を行うための時間として、5分間が与えられる。

スタート・サークル内における模型の飛行は、アイレベル以下でのホバリングに限られ、パイロットを基準として左または右に180°を超えて回転してはならない。

もしも、模型が180°を超えて回転したとするならば、そのフライトは終了とされる。

もしも競技者が5分間の準備時間内に準備を完了しなかったとしてもスターティング・ボックス内で調整を完了することができる。ただし、その競技者の飛行時間は5分間の準備時間終了とともに計測が開始される。前の競争者が彼の最後の演技を終了したとき、

フライトラインディレクターは選手がスタートボックスを離れる許可の合図をする。

選手 またはヘルパーは、模型をセントラル・ヘリパッドへ運ぶ事ができる。

【飛行時間】

9分間の飛行時間は、競技者がフライトライン・ディレクターと審査員の許可を得てスタート・サークルを離れた瞬間もしくは5分間の準備時間の終了したところから始まる。

与えられた時間が演技中に満了した場合、その時の演技と残りの演技のスコアは

ゼロ(0点)となり、選手は直ちに模型を着陸させなければならない。

【制限事項】

スタート・ボックスを離れた後は、選手は模型を飛行させるか運搬することでヘリパッドまで模型を直行させる(着地させる)。

選手又は助手により運搬しない場合は、スキッド又はランディングギアをアイレベルで、演技の練習(選手より180°以上の回転)することなしに飛行させる。

模型をセントラルヘリパッドに着地させた後は、変更は認められず、飛行開始となる。

5.5.5.13 演技のスケジュール

【飛行プログラム】

各ラウンドのフライトプログラムは、以下のリストに提示された18演技中最大6演技により構成される。選手は、リスト1(ホバリング演技)から2個、リスト2(上空演技)から2個選択しなければならない。この他にリスト1、リスト2の両方又はどちらかから2個の演技を選択する。

各演技には、審査員によって与えられる0~10点に掛けるために使われる係数Kが与えられる。(5.5.5.9採点 参照)

リスト1(ホバリング演技)		リスト2(上空演技)	
11:ホバリング	K=1	21:水平フライト	K=1
12:ラテラル・ホバリング	K=2	22:水平サークル	K=2
13:テールインサークル	K=3	23:ループ	K=3
14:ホバリングM	K=3	24:ランディング・ウイズ・180°ターン	K=3
15:パーチカルトライアングル	K=4	25:プッシュオーバー	K=4
16:サークルズ	K=4	26:スプリットS	K=4
17:ピルエット	K=4	27:オートローション	K=4
18:4ポイントピルエット	K=5	28:ロール	K=5
19:ノーズインサークル	K=6	29:オートローション・ウイズ・180°ターン	K=6

附属書5.B F 5 C 演技図 参照

5.5.5.14 演技科目の実行

各フライトの最初に、パイロットまたはヘルパーが模型をセントラルヘリパッドに準備した時に、選手自身が企画した順番の演技番号と演技名が審査員に知らされます。

フライトの最初に発表されるオーダーは、以下の規則に基づいて選手により決定されます：

- a) すべてのホバリング演技はシーケンス(一続き)で行われること
- b) 全ての上空演技は別シーケンス(一続き)とすること
- c) これら2つのシーケンスのオーダー(順)は選手により決定されること。
- d) 演技のオーダー(順)が審査員に発表され、飛行が開始された後は、変更は出来ない。
- e) 選手は各ラウンドで異なった演技を選択できる。

【演技科目の実行】

競技者は演技(アネックス5 Bで演技詳細参照)に対応する直径1.5mの円内(図5-5-4-A コンテストエアレイアウトに示した P1~P3)に立たねばならない。

競技者はそれ以外の立ち位置も選ぶことはできる(2点減点)、さらに機体を追う事もできる(スコアは1/2) 附属書5 C 参照

競技者は、飛行の間、各々のアナウンスされた演技を一度だけ実行するものとする。

各演技の名称(番号)とそのスタートおよびフィニッシュは、競技者もしくはその競技者のコーラーによってアナウンスされなければならない。

演技の順序をまちがえて演技した場合、その演技科目はゼロ(0点)となる。

最初のホバリング演技の開始前に、競技者は模型をセントラルヘリパッドに着陸させなければならない、そして一回だけ置き直すことができる。

模型は、右または左に向いて置くことが許されるが、このときジャッジ・ラインに平行に置かれていなければならない。

飛行を始める前に発表された演技は実行されなければならない。

もし、次のホバリング演技との間に位置を変更したならば次のホバリング演技のスコアはゼロ(0)点となる。

全てのエアロバテックス演技は、審査員が明瞭に見ることのできる空域において行われなければならない。

この空域とは、地平線の上方60°以内、1番と5番の審査員の左と右60°の線の内側の視野をいう。この規則を遵守しない場合、点数を減じるペナルティが適用される。

エアロバテック演技は、滑らかに、途切れることなく、審査員の前を通過する毎に演技しなければならない。ターン・アラウンドの形式には一切の制限を設けない。

上空演技の間、二回だけジャッジの前を通過する(フリーパス)ができる。

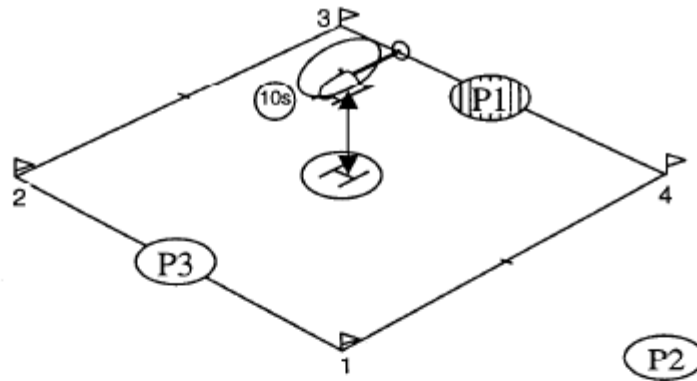
三度目のフリーパスが行われたならば以降の演技のスコアはゼロ(0)点となる。

5.5.5.15 演技科目の定義 附属書 5 C 参照

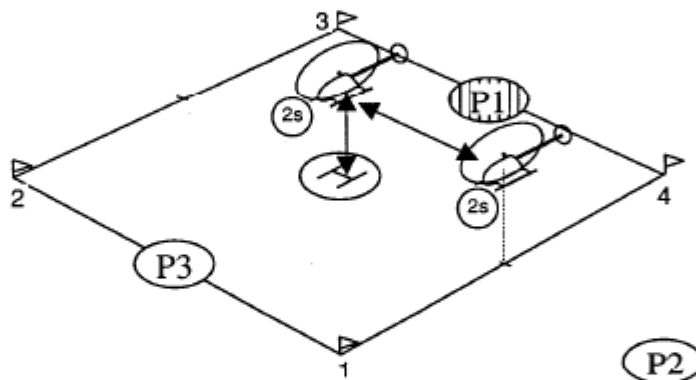
5.5.5.16 F 5 C ジャッジ・ガイド 附属書 5 D 参照

附属 5 B (規則5.5.5.13 参照) F 5 C 演技図

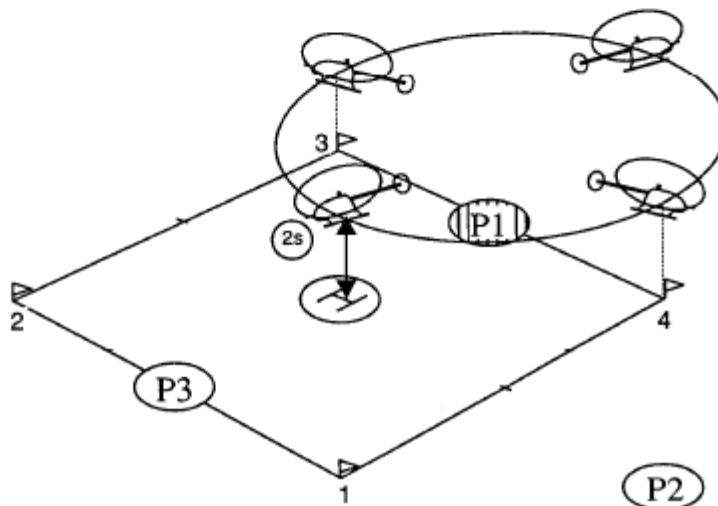
11: ホバリング



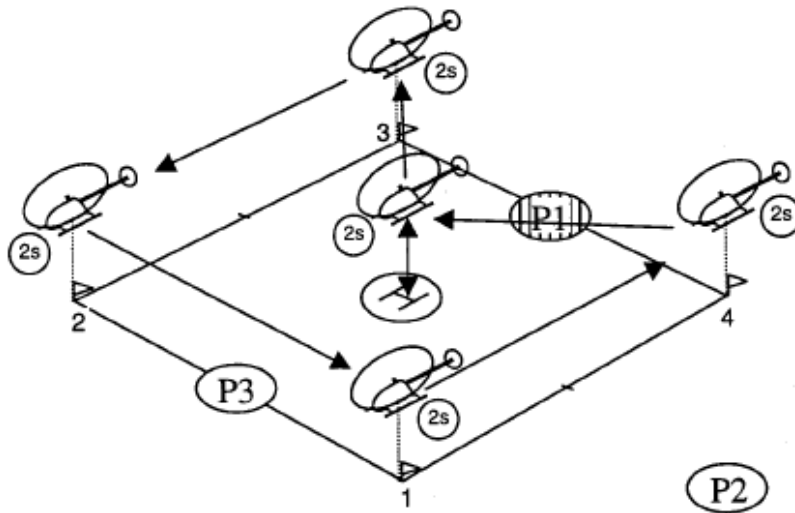
12: ラテラル・ホバリング



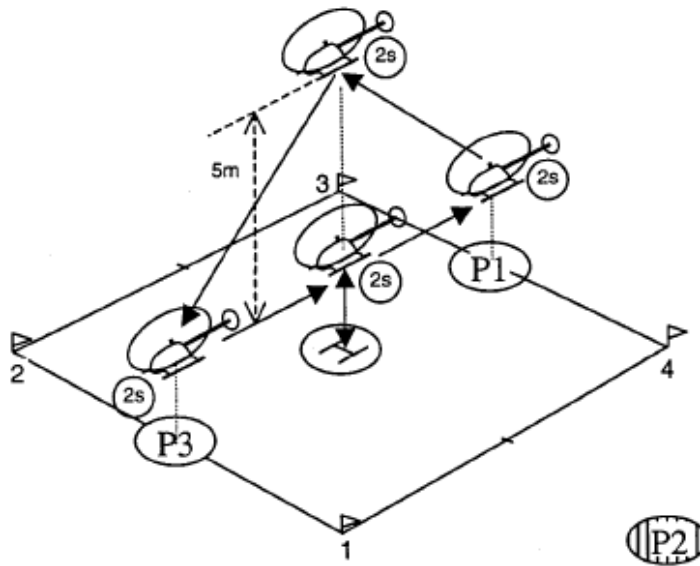
13: テールインサークル



14: ホバリングM



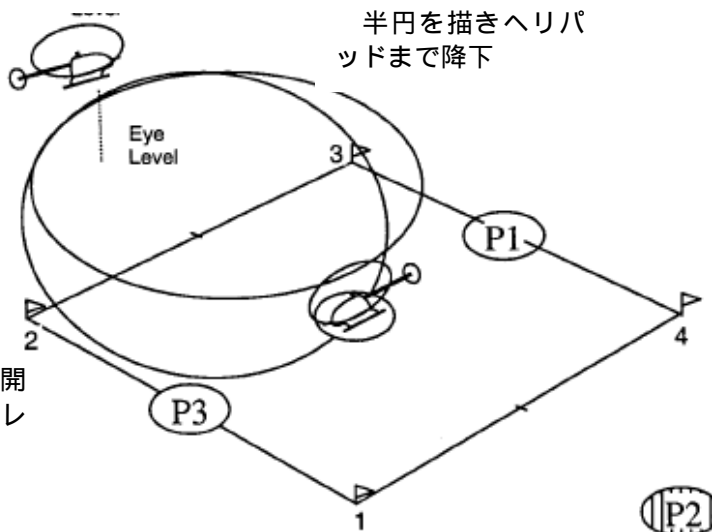
15: バーチカルトライアングル



16: サークルズ

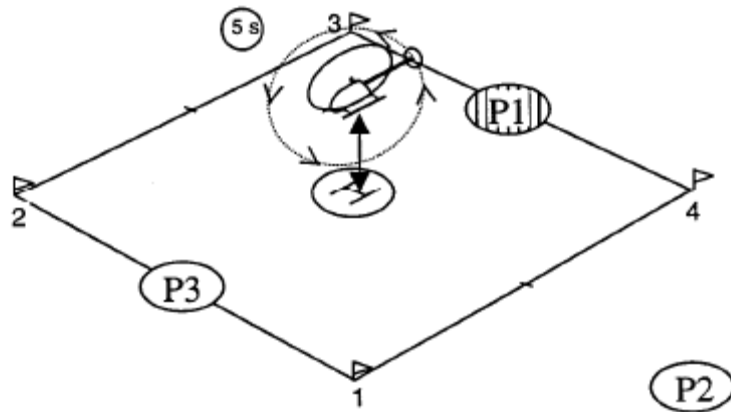
アイレベルで
円を描く

半円を描きヘリパ
ッドまで降下

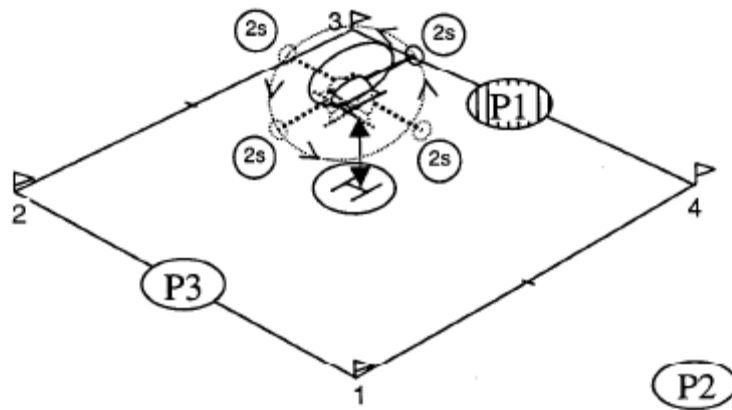


ヘリパッドから開
始、半円を描きアイレ
ベルまで上昇

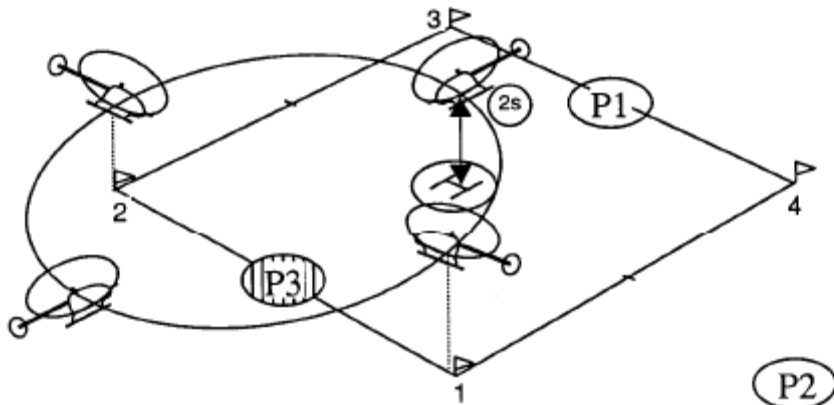
17: ピルエット



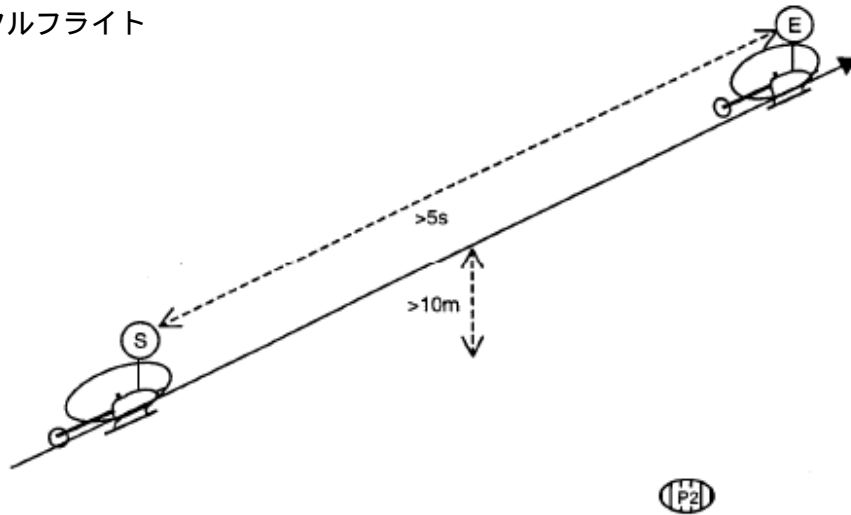
18: 4ポイントピルエット



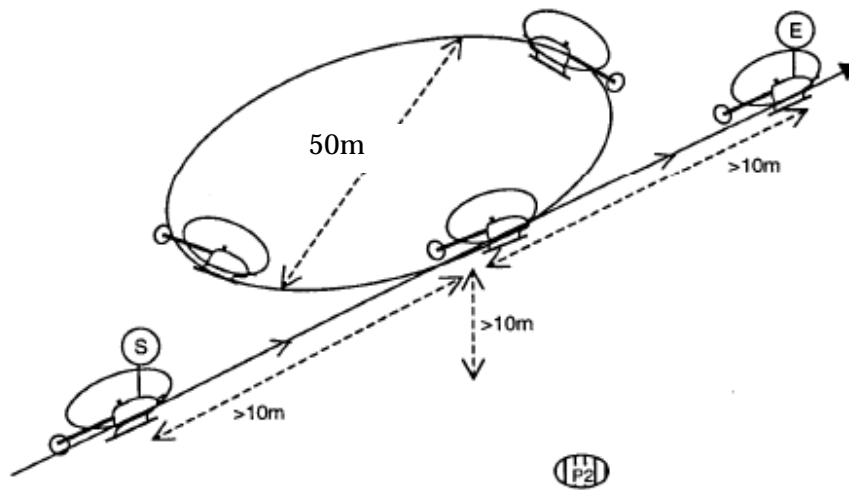
19: ノーズインサークル



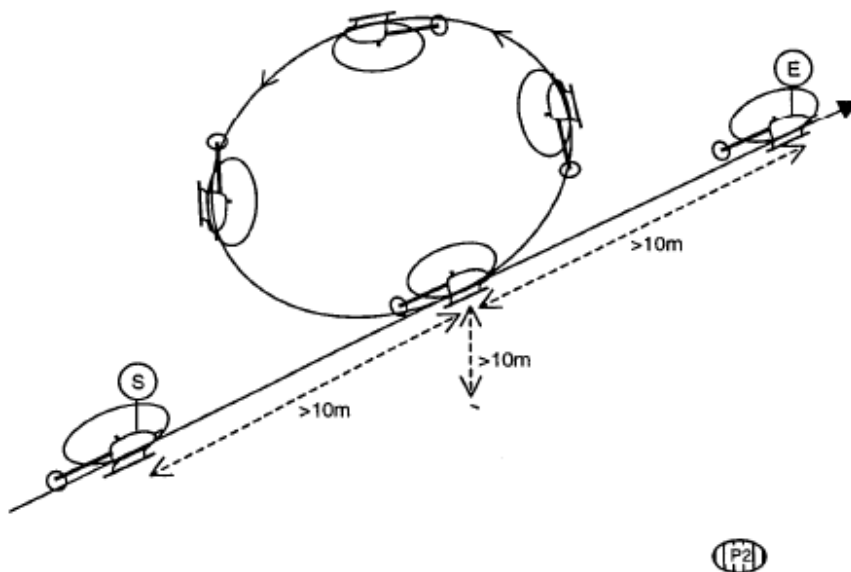
21.水平フライト



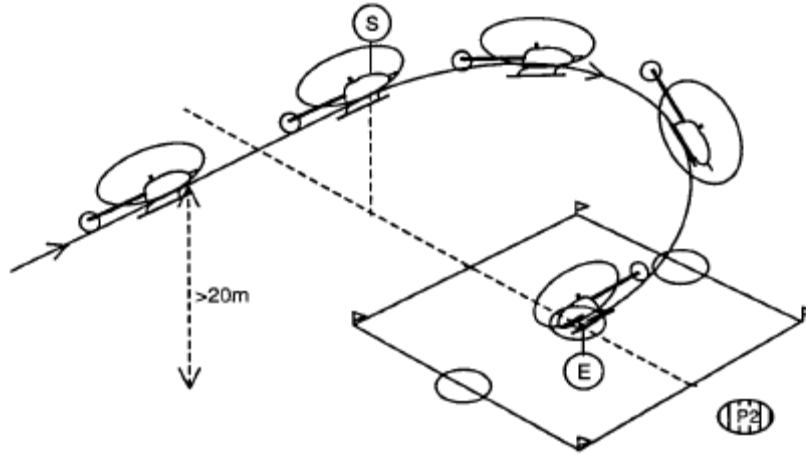
22.水平サークル



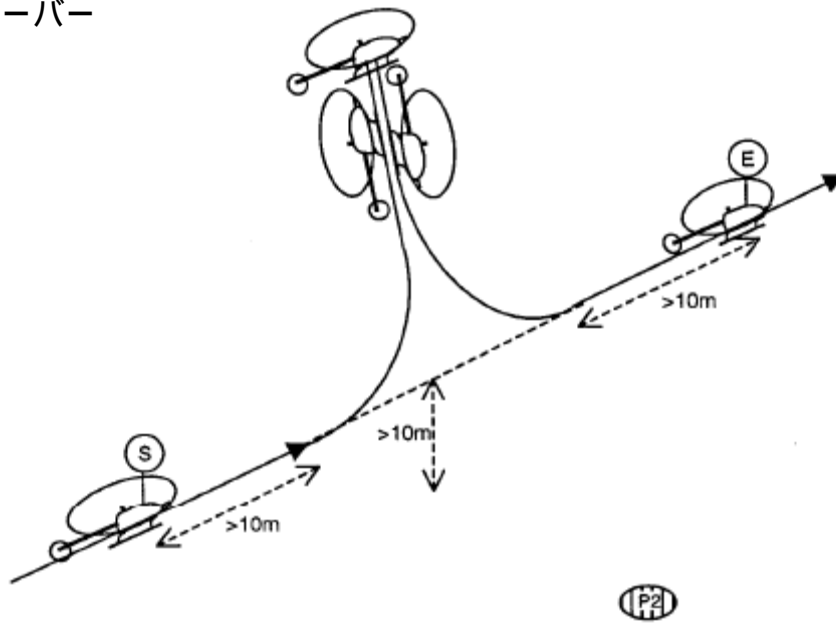
23.ループ



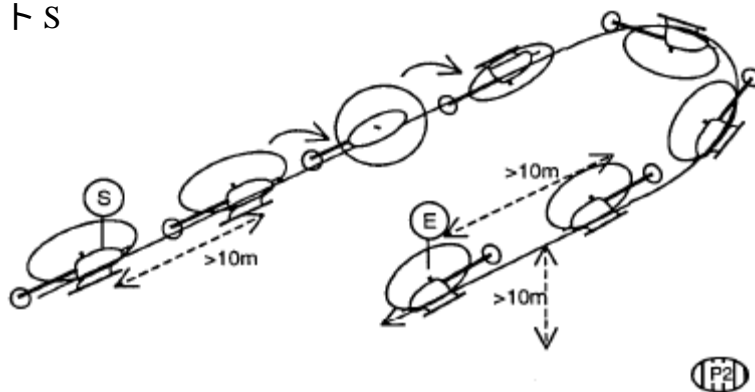
24: ランディング・ウイズ・180°ターン



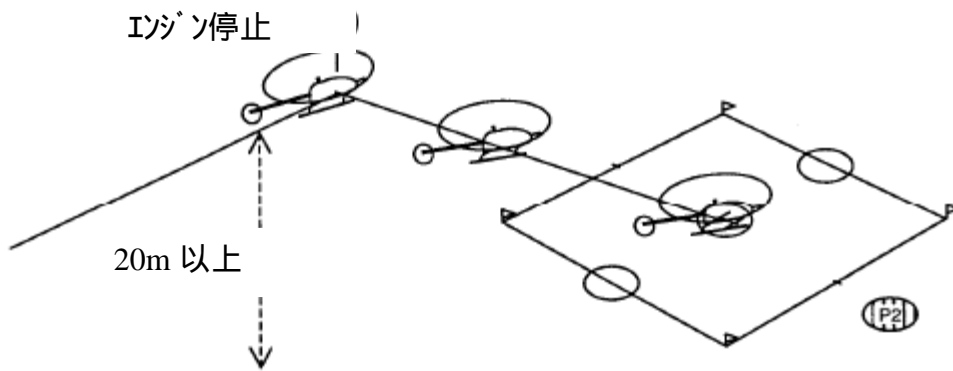
25: プッシュオーバー



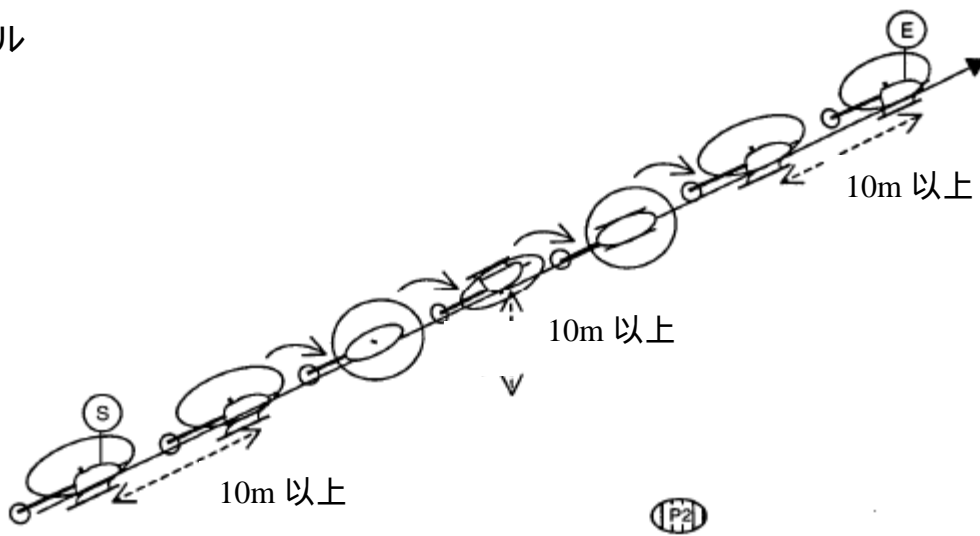
26: スプリットS



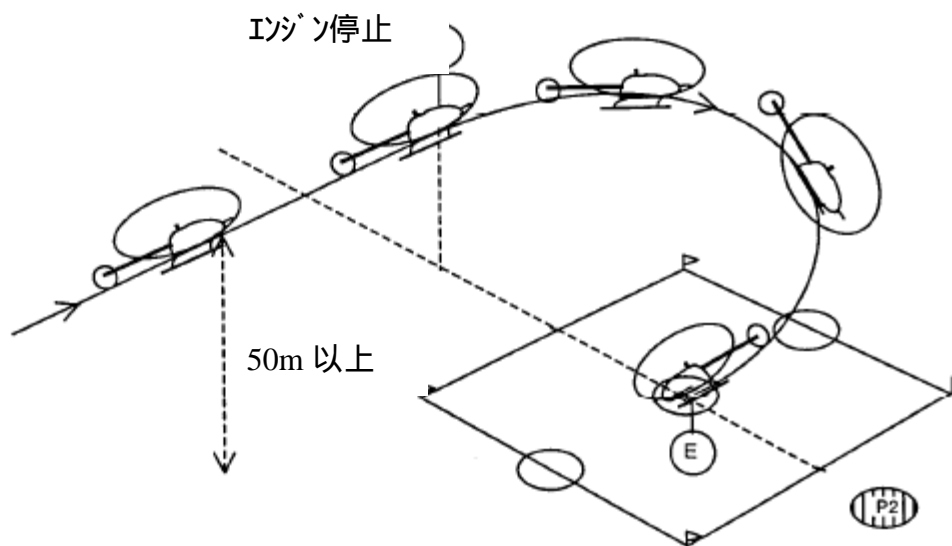
27: オートローテーション



28: ロール



29: オートローテーション・ウイズ・180°ターン



附 属 5 C (規 則 5 . 5 . 5 . 1 5 参 照) F 5 C 演 技 詳 細

5B.1 一般事項

以下の説明は全ての演技に適用となる。もしも、ここに説明したとおりに実行されないならば演技のスコアは減点となる。

もし、演技が視認不可能だった場合はゼロ(0)点となる。

ホバリング演技は機首を右または左に向けて開始しなければならない、一単位として演技されなければならない。(各ホバリング演技開始の機種方向は同じでなければならない) 競技者は、演技中は指定の直径1.5mの円内に立たねばならず、その演技が終了するまで留まっていなければならない。

競技者が、指定されたそれ以外に立ったならばこの演技は2点減点、

もしその位置に留まらないならば(機体を追う と言う)この演技のスコアは1/2となる。

競技者は減点を受けること無しに演技から演技へパワースイッチをOFFにして移動できる。

フライトタイムレコーダーはパイロットの位置変更の間でも止められない。

次の各基準が正しく行われなかった場合は、最高スコアの10点から1点を減じる。

ホバリング演技の一般基準

セントラルヘリパッドからの上昇および下降は、垂直で、継続的でなければならない。

着陸はスムーズで、ヘリパットの中央でなければならない。

エアロパテックス演技中、競技者は自分の模型を10m以上の高度に維持しなければならない。

エアロパテックス演技は120度の水平視野の中央で行われなければならない。

エアロパテックス演技はジャッジラインに平行でなければならない。

エアロパテックス演技がジャッジラインから100m以上離れて行われた場合は減点となる。

付録5Eにおいて提供されたF3Cシャッジガイドは、さらに、クラスF5Cに適用される。

5 B.2 演技の詳細

論争となった場合、以下の文章が図5F.3よりも上位となる。

演技の得点は下の説明に基づく。最大のスコアに達するために、パイロットはその上、個々の演技のための5F.1の一般基準を満たさなければならない。

11: ホバリング(10秒) K = 1

選手の立ち位置: P 1

模型はセントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

10秒間のホバリングしセントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) ホバリングが10秒間に満たなかった
- 2) ホバリングの間、模型が位置を維持できなかった
- 3) テールが静止しないか、選手に向いていなかった。

12: ラテラルホバリング K = 2

選手の立ち位置: P 1

模型はセントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

ジャッジラインに近い側の10m×10mラインに到達するまで横に5m移動後2秒間停止

セントラルヘリパッドに到達するまで横に5m移動後2秒間停止の後、セントラル

ヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) 模型が常にジャッジラインに平行でなかった
- 2) 停止位置が正確に10m×10mラインの真上でなかった。

13: テールインサークル K = 3

選手の立ち位置：P 1

模型はセントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

右又は左にホバリングしながら半径 5 m の円を描く

セントラルヘリパッドに到達し停止の後、セントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) 模型のテールが常に選手に向いていなかった。
- 2) サークルの半径が一定でなかった。
- 3) サークルを描く間、高度と速度が一定でなかった。

14: ホバリング M K = 3

選手の立ち位置：P 1

模型はセントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

ホバリングしながらフラッグ 4 (または 3) まで移動し停止

10m x 10m ラインに沿ってフラッグ 1 (または 2) まで前進し停止、フラッグ 2 (または 1) まで

横に移動し停止、フラッグ 1 (または 2) まで後退し停止の後、セントラルヘリパッドにスム

ーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) 模型が常にジャッジラインに平行でなかった
- 2) 停止位置が正確にフラッグの真上でなかった。
- 3) ホバリングの高度と速度が一定でなかった。

15: パーチカルトライアングル K = 4

選手の立ち位置：P 2

セントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

模型は 10m x 10m ラインまで後退し停止。

模型は 45° の角度で上昇しセントラルヘリパッドの真上アイレベルより 5 m の高度で停止

模型は 45° の角度で降下し反対側の 10m x 10m ラインの真上にアイレベルで停止

模型はセントラルヘリパッド真上まで後退し停止の後、セントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) 上昇、降下が 45° でなかった。
- 2) 演技の間、横位置を保てなかった。
- 3) 停止位置が正確にセントラルヘリパッドの真上又は 10m x 10m ラインの真上でなかった。
- 4) 模型が常にジャッジラインに平行でなかった

16: サークルズ K = 4

選手の立ち位置：P 2

セントラルヘリパッドより離陸、半径 5 m の 180° サークルを描きながら一定速度で上昇す

る。フラッグ 2 と 3 の中間の位置に 5 m の高度に到達後、5 m の高度を保ちながら模型

は半径 10m 以下の 360° 円を描いた後、半径 5 m の 180° サークルを描きながら一定速度で降

下しセントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1) 一定に 180° サークルの上昇、降下が行われなかった。
- 2) 模型の速度が速すぎる。(この演技はホバリング演技)
- 3) 模型の機首が常にフライト方向を指していなかった
- 4) 360° 円の半径が 10m を越えていた

17:ピルエット K = 4

選手の立ち位置：P1

模型のテールは選手に向いていなければならない。

セントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

模型は5秒間以上のレートでピルエットを行なった後に停止。

セントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1)ピルエットの間、セントラルヘリパッドの真上を保てなかった。
- 2)ピルエットが5秒間未満
- 3)ピルエットの高度と速度が一定でなかった。

18:4ポイントピルエット K = 5

選手の立ち位置：P1

模型の機首は選手に向いていなければならない。

セントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

模型は90°毎に2秒間停止する4ポイントピルエットを行なう。

機首が再び選手に向いた後に停止し、セントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1)ピルエットの間、セントラルヘリパッドの真上を保てなかった。
- 2)90°ピルエットの後に2秒間以上停止しなかった
- 3)ピルエットの高度と速度が一定でなかった。

19:ノーズインサークル K = 6

選手の立ち位置：P3

模型の機首は選手に向いていなければならない。

模型はセントラルヘリパッドより離陸し、垂直にアイレベルまで上昇し停止する。

右又は左にホバリングしながら半径5mのノーズインサークルを描く

セントラルヘリパッドに到達し停止の後、セントラルヘリパッドにスムーズに着陸する。

以下の理由で減点される。

- 1)模型の機首が常に選手に向いていなかった。
- 2)サークルの半径が一定でなかった。
- 3)サークルを描く間、高度と速度が一定でなかった。

21:水平飛行 K = 1

選手の立ち位置：P2

模型は10m以上の高度で、ホバリングより高いピッチの機速にて5秒間以上直線飛行する。

以下の理由で減点される。

- 1)模型が安定してジャッジラインに平行に飛ばなかった。
- 2)模型の高度が一定していない、又は10m以下であったのどちらか又は両方。
- 3)模型の速度が一定していない、又はひどく遅かった、のどちらか又は両方。

22: ホリゾンタルサークル K = 2

選手の立ち位置： P 2

模型はホバリングより高いピッチの機速にて10m以上直線飛行する。

そして、半径25m以上の水平サークルを描く

以下の理由で減点される。

- 1) 模型の高度が一定していない、又は10m以下であったのどちらか又は両方。
- 2) 模型の速度が一定していない、又はひどく遅かった、のどちらか又は両方。
- 3) サークルが円でなかった

23: ルーピング K = 3

選手の立ち位置： P 2

模型は10m以上の水平直線飛行を行ない、飛行方向を保ち上昇しループに入る。

ループの終了後、再び開始と同じ飛行方向に10m以上の水平直線飛行を行なう。

以下の理由で減点される。

- 1) ループが円でなかった
- 2) ループの終了時点が開始した高度と異なった高度だった
- 3) ループ中の速度が一定していなかった。
- 4) 模型が、ジャッジに向かうか離れる方向にドリフトした。

24: ランディング・ウイズ・180°ターン K = 3

選手の立ち位置： P 2

模型は20m以上の高度で飛行する。

この演技は、ジャッジ中央からセントラルヘリパッドを見通したラインを上方に垂直に伸ばした仮想平面を模型が横切った時に開始する。

模型がこの平面を横切るときは降下状態でなければならず、180°ターンが開始されていなければならない。ターンのレートと降下率は、スタートしたときから、ヘリパッド上にタッチダウンする寸前まで一定でなければならない。

模型のフライトパスは上から見て、仮想平面から開始し、中央のジャッジからセントラルヘリパッドを見通したラインで終了する半円でなければならない。

採点基準は演技図29(オートローテーション180°ターン)と同じ

以下の理由で減点される。

- 1) ハードランディングした
- 2) 前進速度が残った状態の時に着地した
- 3) 正確に180°ターンをしなかった
- 4) 180°ターンの中、一定の降下率でなかった
- 5) 180°ターンの中、一定のターン率でなかった
- 6) ヘリパッド又はスクエアに届こうとして明らかにフライトパスが伸ばされた
- 7) 模型が、着陸寸前に、長めにホバリングした。

25: プッシュオーバー K = 4

選手の立ち位置： P 2

模型は10m以上の水平直線飛行を行ない、なめらかな90°カーブで垂直上昇に入る。

停止に達したとき、プッシュオーバーしてホバリング姿勢になる。

一瞬の停止の後、再度プッシュオーバーし垂直降下に入り、なめらかな90°カーブで開始と同高度で10m以上の水平直線飛行に入る。

以下の理由で減点される。

- 1) 上昇と降下が垂直でなかった
- 2) 演技の頂点でホバリング状態でなかった
- 3) 演技の開始と終了が同高度でなかった
- 4) 演技が、10mx10mスクエアセンターライン上で行われなかった

26: スプリット S K = 4

選手の立ち位置: P 2

模型は10m以上の水平直線飛行を行なった後、機首方向を保ったままハーフロールで背面姿勢になる。短い直線飛行の後、ハーフインサイドループにて10m以上の水平直線飛行に復帰する。

以下の理由で減点される。

- 1) ハーフロールの後に直線成分が見られなかった。
- 2) 演技の抜けが、開始した方向と反対方向でなかった。
- 3) ハーフループが、10m×10mスクエアセンターライン上で行われなかった

27: オートローテーション K = 4

選手の立ち位置: P 2

模型はフライトラインに平行に、20m以上の高度で飛行する。

エンジンは停止しており、セントラルヘリパッドに向かって一定の降下率でオートローテーション状態に入る。この演技は前進飛行から開始しなければならない。

降下経路と模型の方向は、フライトライン(着陸と最終的な停止位置を含む)と平行でなければならない。

採点基準は演技図29(オートローテーション180°ターン)に同じ

以下の理由で減点される。

- 1) ハードランディングした
- 2) 前進速度が残った状態の時に着地した
- 3) ヘリパッド又はスクエアに届こうとして明らかにフライトパスが伸ばされた
- 4) 模型が、着陸寸前に、長めにホバリングした。
- 5) 演技中エンジンがかかっていた(0点)

28: ロール K = 5

選手の立ち位置: P 2

模型は10m以上の水平直線飛行を行ない、飛行方向を保ち任意の方向にロールする。

以下の理由で減点される。

- 1) 模型が、ジャッジに向かうか離れる方向にドリフトした。
- 2) ロールと飛行速度のどちらか又は両方が一定でなかった。
- 3) ロール中に高度が低下した。
- 4) ロール中の背面姿勢がジャッジの正面で行われなかった。

29: オートローテーション・ウイズ・180°ターン K = 6

模型は50m以上の高度で飛行する。

この演技は、ジャッジ中央からセントラルヘリパッドを見通したラインを上方に垂直に伸ばした仮想平面を模型が横切った時に開始する。

模型がこの平面を横切るときはオートローテーション状態でなければならず、エンジンはこの時点で停止していなければならず、そして模型は降下状態でなければならない。

180°ターンはこの時点でスタートせねばならず、ターン及び降下のレートは、この時点からヘリパッド上にタッチダウンする寸前まで一定でなければならない。

模型のフライトパスは上方から観たときは、垂直面からスタートしセンタージャッジからセントラルヘリパッドを見通したラインで終了する半円となっていなければならない。

採点基準

最高スコア10点はスキッドまたはランディングギアが1.5mサークルの内側に完全に収まり、セントラルヘリパッドにスムーズに着陸した時に与えられる。

最高スコア9点はスキッドまたはランディングギアが1.5mサークルの内側掛かって(ローターシャフトは上から見て1.5mサークルの内側に完全に収まっている)スムーズに着陸した時に与えられる。

もしも、10mスクエア内に完全な状態で着陸したときの最高スコアは8点である。

もしも、10mスクウェア外に完全な状態で着陸したときの最高スコアは5点である。
サークルに届かせる為にフライトパスが伸ばされた場合(地面とジャッジラインのどちらか又は両方に平行に飛行)、その演技は2点減点となる。

以下の理由で減点される。

- 1)ハードランディングした
- 2)前進速度が残った状態の時に着地した
- 3)180°ターンが正確でなかった。
- 4)180°ターン中、一定の降下率でなかった
- 5)180°ターン中、一定のターン率でなかった
- 6)ヘリパッド又はスクウェアに届こうとして明らかにフライトパスが伸ばされた(2点減点)
- 7)模型が、着陸寸前に、長めにホバリングした。
- 8)演技中モーターが駆動していた

F A I ・ F 5 C 競技ルール
2 0 1 1 年版 (適用開始2011.1)

附 属 5 D (規則5.5.5.16 参照)
F 5 C ジャッジガイド

F 5 C演技成分についての一般規則

各フライトの最初に、パイロットまたはヘルパーが模型をセントラルヘリパッドに準備した時に、選手自身が企画した順番の演技番号と演技名が審査員に知らせられます。

フライトの最初に発表されるオーダーは、以下の規則に基づいて選手により決定されます：

- a)すべてのホバリング演技はシーケンス(一続き)で行われること
- b)全ての上空演技は別シーケンス(一続き)とすること
- c)これら2つのシーケンスのオーダー(順)は選手により決定されること。
- d)演技のオーダー(順)が審査員に発表され、飛行が開始された後は、変更は出来ない。
- e)選手は各ラウンドで異なった演技を選択できる。

競技者は演技(アネックス5 Bで演技詳細参照)に対応する直径1.5mの円内(図5-5-4-A コンテストエリアレイアウトに示した P1~P3)に立たねばならない。

競技者はそれ以外の立ち位置も選ぶことはできる(2点減点)、さらに機体を追う事もできる(スコアは1/2)

ホバリング演技のスコア

11:ホバリング K=1

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇	2
2	パッド上で10秒間ホバリングしていない	2
3	ホバリング中、静止していない	2
4	パッドへの降下	2
5	全体の印象	2

12:ラテラル・ホバリング K=2

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	2
2	10mスクエア(ジャッジ側)までの横移動	2
3	ライン上での2秒間停止、パッドまでの横移動	2
4	パッド上での2秒間停止、パッドへの降下	2
5	全体の印象	2

13:テールインサークル K=3

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	2
2	5m半径の円周飛行	2
3	テールが常にパイロットに向いていない	1.5
4	サークルを描く間、高度と速度が一定かどうか	1.5
5	パッド上での2秒間停止、パッドへの降下	2
6	全体の印象	1

14:ホバリングM K=3

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	1
2	ホバリングでのフラッグ4(または3)までの移動、2秒間停止	1
3	ホバリングでの1,2,3(または4)までの移動、2秒間停止	3
4	パッド上で2秒間停止、パッドへの降下	1
5	ホバリングの高度と速度が一定か。	1
6	模型が常にジャッジラインに平行であったか	1
7	全体の印象	2

15:パーティカルトライアングル K=4

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	2
2	後退ホバリング、P1上での2秒間停止	1
3	45°の角度での上昇、パッド上で2秒間停止	1.5
4	45°の角度での降下、P2上で2秒間停止	1.5
5	後退ホバリング、パッド上で2秒間停止	1
6	パッドへの降下	1
7	全体の印象	2

16:サークルズ K=4

番号	成分	最高スコア
1	フラッグ2上でアイレベルまでの180°サークル上昇	2
2	フラッグ3、パッド、フラッグ2上を通過する360°円	2
3	センターパッドまでの180°サークル降下	2
4	一定に180°サークルの上昇、降下が行われたか	1.5
5	360°サークルが低速だったか、一定速度だったか	1.5
6	全体の印象	1

17:ピルエット K=4

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	1.5
2	360°ピルエット	1
3	パッド上で2秒間停止、パッドまで降下	1.5
4	ピルエットが5秒間以上だったか	2
5	ピルエットが一定速度、一定高度だったか	1.5
6	ピルエット中に移動しなかったか	1.5
7	全体の印象	1

18:4ポイントピルエット K=5

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	1.5
2	4回の90°ピルエットが2秒間停止したか	3
3	パッド上で2秒間停止、パッドまで降下	1.5
4	ピルエット中パッド上を維持できたか	1
5	ピルエットが一定速度、一定高度だったか	1
6	ピルエット中に移動しなかったか	1
7	全体の印象	1

19: ノーズインサークル K=6

番号	成分	最高スコア
1	アイレベルまでの上昇、パッド上で2秒間停止	2
2	ノーズインサークルの実施	2
3	機首が常にパイロットに向いていたか	1.5
4	ピルエットが一定速度、一定高度だったか	1.5
5	パッド上で2秒間停止、パッドへの降下	2
6	全体の印象	1

21: ホリゾンタルフライト K=1

番号	成分	最高スコア
1	ジャッジラインに平行に飛行したか	3
2	模型の高度が一定していない、又は10m以下だった	3
3	模型の速度が一定していない、又はひどく遅かった	1
4	直線飛行が5秒間以下だった	1
5	全体の印象	2

22: ホリゾンタルサークル K=2

番号	成分	最高スコア
1	10mの進入飛行	1
2	20mのサークル	3
3	10mの離脱飛行	1
4	模型の高度が一定していない、又は10m以下だった	1
5	模型の速度が一定していない、又は低速すぎる	1
6	演技が、10mx10mスクエアセンター上で行われなかった	1
7	全体の印象	2

23: ループ K=3

番号	成分	最高スコア
1	10mの進入飛行	1
2	ループ	2
3	10mの離脱飛行	1
4	ループの終了が開始点と一致していない	1.5
5	ループ中の機速が一定していない	1
6	ジャッジに向かうか離れる方向にドリフトした	1.5
7	全体の印象	2

24: ランディング・ウイズ・180°ターン K=3

番号	成分	最高スコア
1	セントラルヘリパッドへの180°ターン降下	3
2	着陸 (1)	5
3	全体の印象 (2)	2

1 これも含む

最高スコア = 5点・・・1.5mサークルの内に着陸

最高スコア = 4点・・・スキッドまたはランディングギアが1.5mサークルに掛かっている

最高スコア = 3点・・・10mスクウェア内に着陸

最高スコア = 0点・・・10mスクウェア外に着陸

2 これも考慮する

一定の降下レート、一定のターンレート

'2011.01(正式版)

25:プッシュオーバー K=4

番号	成分	最高スコア
1	10mの進入飛行	1
2	垂直上昇	1.5
3	ストール/プッシュオーバー/2秒間の停止	3
4	垂直ダイブ	1.5
5	10mの飛行での離脱	1
6	全体の印象	2

26:スプリットS K=4

番号	成分	最高スコア
1	10mの進入飛行	1
2	ハーフロール	1
3	明瞭な背面飛行	2
4	インサイドハーフループ	2
5	10mの離脱飛行	1
6	ハーフループが、10mスクエアセンター上で行われなかった	1
7	全体の印象	2

27:オートローテーション K=4

番号	成分	最高スコア
1	センターパッドへの直進侵入降下	2
2	着陸	3
3	前進速度が残っている状態で着地	1
4	着地前に長目にホバリングした	1
5	ジャッジラインに平行に降下しなかった	1
6	全体の印象	2

28:ロール K=5

番号	成分	最高スコア
1	10mの進入飛行	1
2	ロール	2
3	10mの離脱飛行	1
4	ジャッジに向かうか離れる方向にドリフトした	1.5
5	演技中に高度が低下した	1.5
6	背面姿勢が、10mスクエアセンター上で行われなかった	1
7	全体の印象	2

29:オートローテーション・ウイズ・180°ターン K=6

番号	成分	最高スコア
1	180°ターンでのオートローテーション降下	3
2	着陸 (1)	5
3	全体の印象 (2)	2

1 これも含む

最高スコア = 5点 ・ ・ 1.5mサークルの内に着陸

最高スコア = 4点 ・ ・ スキッドまたはランディングギアが1.5mサークルに掛かっている

最高スコア = 3点 ・ ・ 10mスクウェア内に着陸

最高スコア = 0点 ・ ・ ・ 10mスクウェア外に着陸

2 これも考慮する

一定の降下レート、一定のターンレート