



Kodeks Sportowy FAI

Sekcja 4 - modelarstwo lotnicze

Tom F3

Edycja 2018

Obowiązuje od 1 stycznia 2018

Klasa F3P
Halowe Modele Akrobacyjne RC
Aneks 5M – opis figur

5.9. KLASA F3P - HALOWE MODELE AKROBACYJNE RC

5.9.1 **Definicja halowych modeli akrobacyjnych zdalnie sterowanych (RC)**
Jak pkt. 5.1.1 dla klasy F3A z tym, że zmienny wektor ciągu śmigła w konkurencji F3P-AFM jest dozwolony.

5.9.2 **Charakterystyka halowych modeli akrobacyjnych RC**

Jak pkt. 5.1.2 dla klasy F3A, za wyjątkiem:
Maksymalna masa całkowita - 300g
Zewnętrzne części, które wystają i mogą być uważane za niebezpieczne (rozpórki, podwozie itp.), muszą być zabezpieczone w celu uniknięcia obrażeń.

Ograniczenia napędów: wszelkie odpowiednie urządzenia mogą być używane, za wyjątkiem urządzeń emitujących jakiegokolwiek spaliny.

5.9.3 **Definicja i liczba pomocników**

Patrz pkt. 5.1.3 dla klasy F3A z następującym wyjątkiem:

Pomocnikiem może być Kierownik ekipy, inny zawodnik, lub oficjalnie zarejestrowana osoba (np. supporter). Każdy pilot może posiadać podczas lotu jednego pomocnika.

5.9.4 **Liczba lotów**

Zawodnicy mają prawo do wykonania takiej samej liczby lotów. Tylko kompletne kolejki będą uznawane.

5.9.5 **Definicja próby**

Sytuacja, kiedy zawodnik otrzymał pozwolenie na start, jest próbą.
Jeśli napęd zawiedzie po rozpoczęciu startu, próba zostanie uznana za błąd.

5.9.6 **Liczba prób**

Każdy zawodnik ma prawo do jednej próby dla każdego oficjalnego lotu.

5.9.7 **Definicja oficjalnego lotu**

Za lot oficjalny uznaje się próbę, w której uzyskano jakikolwiek wynik.

5.9.8 **Warunki rozgrywania zawodów**

Patrz pkt. 5.1.8 dla klasy F3A, z następującymi wyjątkami:

- (a) strefa lotów jest ograniczona przez podłogę, ściany, oraz sufit hali, a także przez linię bezpieczeństwa, która jest równoległa do najdłuższej ściany hali i jest przed sędziami. Model samolotu nigdy nie może przekroczyć linii bezpieczeństwa. Centralna linia strefy lotów rozciąga się prostopadle od linii bezpieczeństwa do przeciwległej długiej ściany i jest umiejscowiona dokładnie po środku między ścianami bocznymi. Zawodnik normalnie umiejscowiony jest w miejscu przecięcia się linii bezpieczeństwa i centralnej.
- (b) zalecane wymiary hali powinny mieć około 40 x 20 metrów długości i szerokości, oraz pomiędzy 8 do 12 wysokości.
- (c) manewry centralne powinny być umiejscowione dokładnie nad linią centralną z manewrami bocznymi po lewej lub prawej od niej. Zaburzenia tej reguły będą

skutkować w niższej nocie przyznawanej indywidualnie przez każdego sędziego i proporcjonalnie do stopnia odstępstwa.

- (d) akrobacyjny Freestyle do muzyki (F3P-AFM) jest oceniany pod kątem stylu latania, jakości i walorów artystycznych, oraz całkowitej prezentacji za pomocą ocen od 0-10 przez każdego z sędziów przyznawanych za całość lotu.
- (e) Sędziowie powinni siedzieć na linii równoległej do najdłuższej ściany hali i dokładnie pomiędzy (pośrodku) jej ścian bocznych, z widocznością na przeciwległą długą ścianę hali.

5.9.9 Klasyfikacja

Patrz pkt. 5.1.9 dla klasy F3A, z następującym wyjątkiem:

Na mistrzostwach świata i kontynentu, każdy zawodnik wykonuje cztery (4) loty eliminacyjne (program F3P-AP), z których trzy (3) najlepsze są normalizowane do 1000 i uwzględniane do rankingu. Czołowych 25% (dwadzieścia pięć procent) sklasyfikowanych zawodników, ale nie mniej niż dziesięciu (10), wykonuje 3 dodatkowe loty. Te loty odbywają się zgodnie z programem finałowym (zwanym programem F3P-AF). Suma trzech najlepszych lotów eliminacyjnych (znormalizowanych do 1000) będzie liczyć się jako jeden wynik. Ten wynik oraz wyniki trzech lotów finałowych będą czterema (4) wynikami znormalizowanymi. Suma 3 najlepszych da ostateczną klasyfikację. W przypadku remisu suma wszystkich czterech (4) wyników określi zwycięzcę.

Zastrzeżenie 1: Loty finałowe, których celem jest wyłonienie indywidualnego zwycięzcy są wymagane na mistrzostwach świata i kontynentu.

5.9.10 Sędziowanie

- a) dla każdego zawodów w konkurencji F3P, musi być co najmniej trzech (3), a maksymalnie pięciu (5) sędziów, plus jeden zegar (timer).
- b) dla większych wydarzeń, dopuszcza się kilka różnych składów (paneli) sędziowskich.
- c) na mistrzostwach świata lub kontynentu organizator ma obowiązek zapewnić jeden lub więcej składów sędziowskich, po 5 sędziów każdy. Sędziowie muszą być różnych narodowości i muszą zostać wybrani z aktualnej listy sędziów międzynarodowych. Ci wybrani muszą odzwierciedlać, w sposób przybliżony, geograficzny rozkład ekip, które brały udział w poprzednich mistrzostwach świata a ostateczna lista musi zostać zatwierdzona przez Biuro CIAM. Co najmniej jedna trzecia, ale nie więcej niż dwie trzecie sędziów nie może być sędziami z poprzednich mistrzostw świata. Przypisanie sędziów do paneli odbywa się w drodze losowania.
- d) sędziowie zaproszeni na mistrzostwach świata lub kontynentu muszą być wybrani z obowiązującej listy sędziów międzynarodowych (aktualnej lub przyszłej) zatwierdzonej przez FAI i powinni mieć odpowiednie doświadczenie w sędziowaniu konkurencji F3P lub F3A. Przyjmując zaproszenie do sędziowania Mistrzostw Świata i kontynentu i muszą oni złożyć organizatorowi informację o swym doświadczeniu sędziowskim. Organizator ma obowiązek przekazać dowód doświadczenia do Biura CIAM FAI do aprobaty.
- e) w celu uniknięcia błędnego oceniania zaleca się, aby odbyły się loty treningowe przed lotami oficjalnymi. Owe loty treningowe będą oceniane i omawiane przez sędziów według przepisów, ale wyniki nie będą upubliczniane.

5.9.11 **Organizacja zawodów modeli halowych R/C**

Patrz pkt. 5.1.11 dla klasy F3A, za wyjątkiem:

- a) jeśli częstotliwość zawodnika jest wolna, będzie mu wydany jego nadajnik w momencie, kiedy znajduje się na polu startowym, aby mógł dokonać kontroli modelu i radiowej aparatury sterującej. Jeżeli na jego częstotliwości jest konflikt, musi mu zostać przyznana maksymalnie jedna minuta na sprawdzenie, jeszcze przed startem jednej minuty czasu startowego. Chronometrażysta zanotuje kiedy minuta na sprawdzenie sprzętu się zakończy i od razu zacznie mierzyć jedną minutę czasu startowego. Zgodnie z pkt. 5.1.2 napięcie baterii zasilającej modeli elektrycznych musi być sprawdzone przez oficjalnego funkcjonariusza, w polu przygotowawczym, zanim rozpocznie się 1 minuta czasu startowego.

5.9.12 **Wykonywanie manewrów**

- a) w lotach eliminacyjnych (program F3P-AP) i w lotach finałowych (program F3P-AF) wszystkie manewry muszą zostać wykonane podczas niezakłóconego lotu w kolejności podanej w programie. Zawodnik może dokonać wyłącznie jednej próby na każdy oceniany manewr podczas lotu. Kierunek startu jest decyzją pilota. Kierunek pierwszego manewru determinuje kierunek wszystkich po nim następujących.
- b) w programach z manewrami bocznymi nie istnieje nieoceniane latanie pomiędzy wykonaniem pierwszego manewru od startu i ostatniego przed lądowaniem.
- c) w konkurencji F3P-AFM, oceniany jest cały lot, bez zakłóceń.
- d) jeśli model samolotu dotknie podłogi, ścian, lub jakichkolwiek struktur należących do hali, lub przekroczy linie bezpieczeństwa podczas manewru, tenże manewr jest oceniony na ZERO.
- e) w F3P-AFM zasada ta dotyczy wyłącznie linii bezpieczeństwa.
- f) zawodnik może dokonać tylko jednej próby na każdy manewr podczas lotu. Pilot posiada jedną minutę czasu startowego oraz 5 minut na wykonanie swojego lotu. Obie, jedna minuta oraz 5 minut są liczone od momentu kiedy zawodnik dostanie pozwolenie na start.
- g) w F3P-AFM zawodnik daje sygnał operatorowi sprzętu muzycznego do rozpoczęcia muzyki w trakcie pierwszej minuty.
- h) długość trwania muzyki musi wynosić 120 +/- 5 sekund. Ocenianie lotu rozpoczyna się z początkiem muzyki.
- i) model samolotu musi wystartować i wylądować bez pomocy, to znaczy bez startu „z ręki”. Jeśli jakkolwiek część modelu odpadnie podczas lotu lub będzie zamierzała odpaść, ocenianie zostanie przerwane, a model musi bezzwłocznie wylądować.
- j) w konkurencji F3P-AFM ta zasada obowiązuje jedynie podczas startu.
- k) ocenianie zostanie zaprzestane po upływie pięciu minut limitu czasowego.
- l) w klasie F3P-AFM lot kończy się razem z końcem muzyki lub 125 sekund po rozpoczęciu. W ostateczności, model samolotu musi zostać sprowadzony „na ziemię”.

5.9.13 Programy manewrów

Program F3P-AA zaleca się stosować w lokalnych zawodach, w celu umożliwienia udziału pilotom początkującym, co jest najlepszym sposobem zdobywania umiejętności, jakich wymaga program F3P-AP.

Program **F3P-AP** jest programem eliminacyjnym dla doświadczonych pilotów biorących udział w zawodach halowych modeli akrobacyjnych RC.

Program **F3P-AF** jest programem finałowym dla doświadczonych pilotów biorących udział w zawodach halowych modeli akrobacyjnych RC.

Program **F3P-AFM** jest dla zawodników demonstrujących swój artystyczny pokaz akrobacji halowej, w połączeniu z muzyką. Zaleca się aby piloci latający w F3P-AFM zostali sklasyfikowani wcześniej w konkurencjach F3P-AP i F3P-AF.

Program Advanced AA-19 (2018-2019)		K
AA-19.01	Pętla kwadratowa z półbeczkami Square Loop with ½ roll, ½ roll	4
AA-19.02	Półowa odwróconej ósemki kubańskiej z półbeczką Half Reverse Cuban Eight with ½ roll	2
AA-19.03	Poziomy "Eye Catcher" Horizontal Eye Catcher	4
AA-19.04	„Humpty bump” z beczką w zawisie Humpty Bump with torque roll	4
AA-19.05	Lot nożowy Knife-Edge Flight	3
AA-19.06	Pół pętli kwadratowej z półbeczką Half Square Loop with ½ roll	2
AA-19.07	„Eye Catcher” Eye Catcher	5
AA-19.08	Ranwers Stall Turn	3
AA-19.09	Poziomy kwadrat z ¼ beczi, półbeczką, ¼ beczi Horizontal Square with ¼ roll, ½ roll, ¼ roll	5
AA-19.10	Kombinacja zakrętów z ćwierćbeczką Corner Combination with ¼ roll	3
AA-19.11	Pętla trójkątna z półbeczkami Triangle Loop with ½ roll, ½ roll	4
Suma współczynników:		K=39

Program eliminacyjny AP-19 (2018-2019)		K
AP-19.01	Pętla kwadratowa z ćwierćbeczką, półbeczką i ćwierćbeczką Square Loop with ¼ roll, ½ roll, ¼ roll	4

AP-19.02	Połowa odwróconej ósemki kubańskiej Half Reverse Knife-Edge Cuban Eight	3
AP-19.03	Poziomy "Eye Catcher" z ¾ beczki wpisanej Horizontal Eye Catcher with ¾ rolls integrated	5
AP-19.04	Podwójny "Humpty Bump" z ¾ beczki w zawisie Double Humpty Bumps with ¾ torque rolls	5
AP-19.05	Kombinacja beczek w locie nożowym z ¼ beczki, 4 kolejnymi 1/8 beczek oraz ¼ beczki. Knife-Edge Roll Combination with ¼ roll, four consecutive 1/8 rolls, ¼ roll	4
AP-19.06	Pół pętli kwadratowej z dwiema kolejnymi półbeczkami. Half Square Loop with two consecutive opposite ½ rolls	2
AP-19.07	"Eye Catcher" z wpisanymi półbeczkami. Eye Catcher with ½ rolls integrated	5
AP-19.08	Figura M z półbeczkami Figure M with ½ rolls	3
AP-19.09	Poziomy kwadrat z ¾ beczki, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, półbeczką, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami i 1/4 beczki Horizontal Square with ¾ roll, two consecutive ¼ rolls, ½ roll, two consecutive ¼ rolls, ¼ roll	4
AP-19.10	Kombinacja zakrętów z ¾ beczki Corner Combination with ¾ roll	3
AP-19.11	Pętla trójkątna z ¼ beczki, ¼ beczki Triangle Loop with ¼ roll, ¼ roll	4
Suma współczynników:		K=42

Program finałowy AF-19 (2018-2019)		K
AF-19.01	Podwójny klucz z ćwierćbeczkami Double Key with ¼ roll, ¼ roll, ¼ roll, ¼ roll	4
AF-19.02	„Ogon rekina” z 4 kolejnymi 1/8 beczek i dwiema półbeczkami Shark Fin with four consecutive 1/8 rolls, ½ roll, ½ roll	3
AF-19.03	Trzy kolejne beczki w przeciwnych kierunkach Three consecutive opposite rolls	4
AF-19.04	Nożowy "humpty-bump" z dwoma kolejnymi ćwierćbeczkami w przeciwnych kierunkach, półbeczką wpisaną i półbeczką Knife Edge Humpty Bump with two consecutive opposite ¼ rolls, ½ roll integrated, ½ roll	4
AF-19.05	Dwie pętle z wpisanymi beczkami w przeciwnych kierunkach Two Loops with opposite rolls integrated	6
AF-19.06	Ślizg na ogon z półbeczką Tail Slide with ½ roll	3
AF-19.07	Figura N z ¼ beczki, ¼ okręgu, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, dwiema półbeczkami wpisanymi w zakręty, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, ¼ okręgu, ¼ beczki Figure N with ¼ roll, ¼ circle, two consecutive ¼ rolls, two ½ rolls integrated in the corners, two consecutive ¼ rolls, ¼ circle, ¼ roll	5

AF-19.08	45-stopniowy nożowy "Humpty Bump" z dwiema ¼ becзки 45° Knife Edge Humpty Bump with ¼ roll, ¼ roll	3
AF-19.09	Kwadratowa ósemka z ¼ becзки w zawisie, ½ becзки w zawisie w przeciwnym kierunku, dwiema półbeczkami, ½ becзки w zawisie, ¼ becзки w zawisie w przeciwnym kierunku Square Eight with consecutive ¼ torque roll, opposite ½ torque roll, ½ roll, ½ roll, consecutive ½ torque roll, opposite ¼ torque roll	5
AF-19.10	„Half Hourglass" z dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, beczką, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami Half Hourglass with two consecutive ¼ rolls, roll, two consecutive ¼ rolls	4
AF-19.11	Figura Z z dwiema kolejnymi 1/8 beczek, dwiema kolejnymi ¼ beczek, dwiema kolejnymi 1/8 beczek Figure Z with two consecutive 1/8 rolls, two consecutive ¼ rolls, two consecutive 1/8 rolls	4
Suma współczynników:		K=45

Opis manewrów i diagramy Aresti dla F3P-AA, F3P-AP i F3P-AF zawarte są w Aneksie 5M.

Program **F3P-AFM**

AM1. **Start**

AM2. **Freestyle**

(swobodna kompozycja sekwencji manewrów, według choreografii i do muzyki wybranej przez zawodnika).

AM3. **Lądowanie**

Opis manewrów F3P-AFM zawarty jest na końcu Aneksu 5M.

Aneks 5M
F3P – HALOWE MODELE AKROBACYJNE RC
OPIS FIGUR

Program eliminacyjny **AA-19** (2018-2019)

AA-19.01 Pętla kwadratowa z półbeczkami

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej, wykonaj $\frac{1}{2}$ beccki. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.02 Połowa odwróconej ósemki kubańskiej z półbeczką

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj półbeczkę, wykonaj $\frac{5}{8}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.03 Poziomy "Eye Catcher"

Z lotu poziomego wykonaj 2 kolejne $\frac{3}{4}$ okręgu. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.04 „Humpty bump” z beczką w zawisie

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj beczkę w zawisie, wykonaj pół pętli nożowej do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.05 Lot nożowy

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ beccki do lotu nożowego, wykonaj lot nożowy, następnie wykonaj $\frac{1}{4}$ beccki. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.06 Pół pętli kwadratowej z półbeczką

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, następnie wykonaj półbeczkę, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.07 „Eye Catcher”

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{3}{4}$ pętli odwróconej, następnie wykonaj $\frac{3}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.08 Ranwers

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj ranwers, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AA-19.09 Poziomy kwadrat z $\frac{1}{4}$ beccki, półbeczką, $\frac{1}{4}$ beccki

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ beccki na linii środkowej, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj półbeczkę, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj $\frac{1}{4}$ beccki. Zakończ figurę w locie poziomym

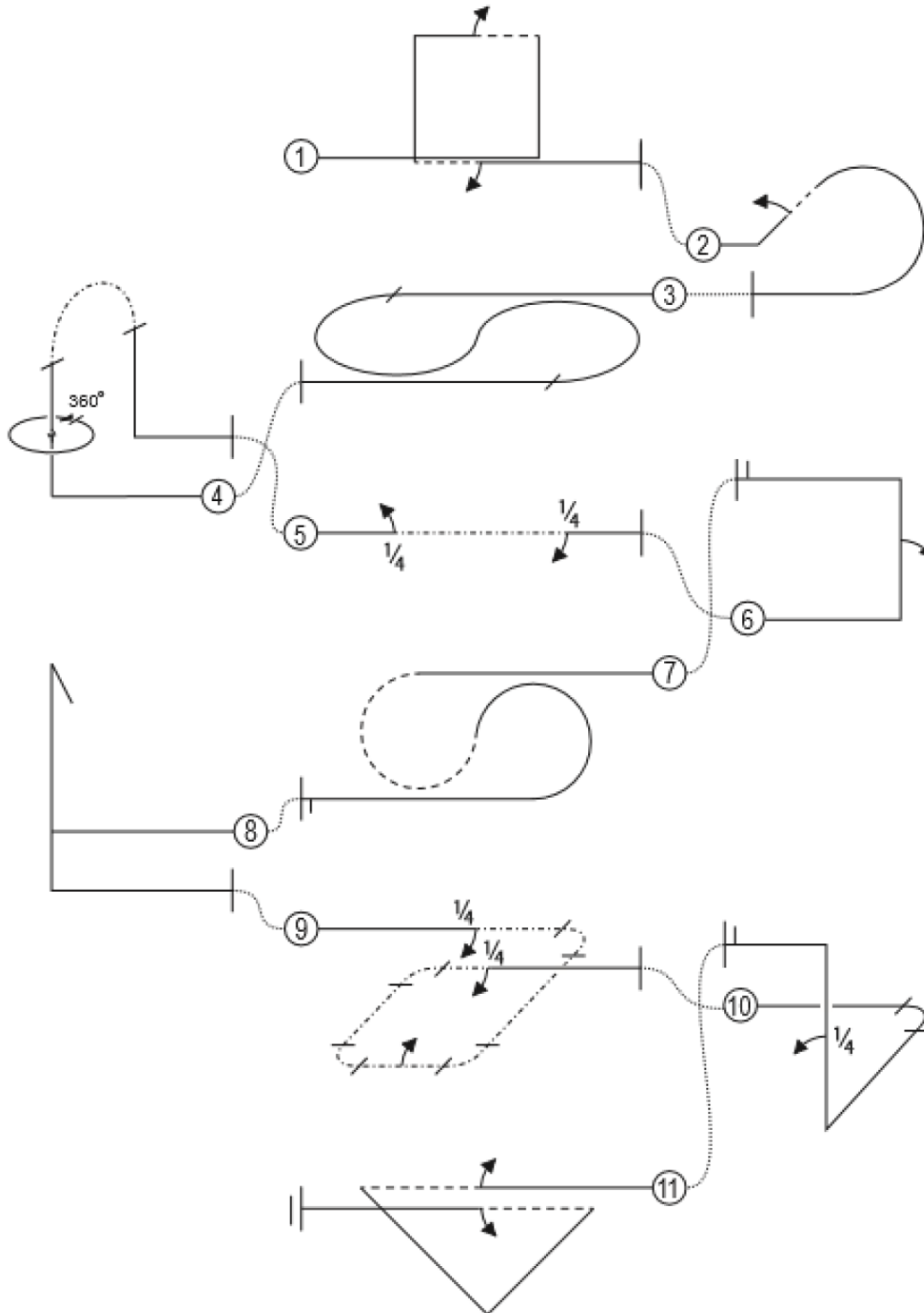
AA-19.10 Kombinacja zakrętów z ćwierćbeczką

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ okręgu ze skrzydłem w poziomie, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj $\frac{1}{4}$ beccki, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym

AA-19.11 Pętla trójkątna z półbeczkami.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{2}$ beccki na linii środkowej, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli, wykonaj $\frac{1}{2}$ beccki na linii środkowej. Zakończ figurę w locie poziomym.

ADVANCED SCHEDULE AA-19 (2018-2019)



Drawings by Ken Hince
June 2017

Program eliminacyjny **AP-19** (2018-2019)

AP-19.01 Pętla kwadratowa z ćwierćbeczką, półbeczką i ćwierćbeczką

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, następnie wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli na nożu to lotu nożowego w poziomie, wykonaj półbeczkę, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli na nożu do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.02 Połowa odwróconej ósemki kubańskiej

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, wykonaj $\frac{5}{8}$ pętli nożowej, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.03 Poziomy „Eye Catcher” z $\frac{3}{4}$ becзки wpisanej

Z lotu poziomego wykonaj dwie kolejne $\frac{3}{4}$ okręgu z $\frac{3}{4}$ becзки wpisaną w pierwsze $\frac{3}{4}$ okręgu oraz $\frac{3}{4}$ becзки w przeciwnym kierunku wpisaną w drugie $\frac{3}{4}$ okręgu

AP-19.04 Podwójny „Humpty Bump” z $\frac{3}{4}$ becзки w zawisie

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj $\frac{3}{4}$ becзки w zawisie, wykonaj $\frac{1}{2}$ pętli do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej do lotu odwróconego, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej do lotu pionowego, następnie wykonaj $\frac{3}{4}$ becзки w zwisie, wykonaj $\frac{1}{2}$ pętli odwróconej do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie plecowym.

AP-19.05 Kombinacja beczek w locie nożowym z $\frac{1}{4}$ becзки, czterema kolejnymi $\frac{1}{8}$ beczek oraz $\frac{1}{4}$ becзки.

Z lotu plecowego wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки do lotu nożowego, następnie wykonaj 4 kolejne $\frac{1}{8}$ becčki w przeciwnym kierunku, wykonaj $\frac{1}{4}$ becčki. Zakończ figurę w locie odwróconym.

AP-19.06 Pół pętli kwadratowej z dwiema kolejnymi półbeczkami.

Z lotu odwróconego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej do lotu pionowego, wykonaj dwie kolejne półbecčki w przeciwnych kierunkach, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.07 „Eye Catcher” z wpisanymi półbeczkami.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{3}{4}$ pętli odwróconej z półbeczką wpisaną w pierwsze 180st. pętli, następnie wykonaj kolejne $\frac{3}{4}$ pętli odwróconej z półbeczką wpisaną w końcowe 180st. pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.08 Figura M z półbeczkami

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj półbeczkę, wykonaj ranwers do lotu pionowego w dół, następnie wykonaj pół pętli nożowej do lotu pionowego, wykonaj półbeczkę, wykonaj ranwers do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.09 Poziomy kwadrat z $\frac{3}{4}$ becčki, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, półbeczką, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami i $\frac{1}{4}$ becčki

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{3}{4}$ becčki na linii środkowej, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj dwie kolejne ćwierćbecčki, następnie wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj $\frac{1}{2}$ becčki, wykonaj $\frac{1}{4}$ nożowego okręgu, wykonaj 2 kolejne ćwierćbecčki, wykonaj $\frac{1}{4}$ poziomego okręgu, wykonaj $\frac{1}{4}$ becčki. Zakończ figurę w locie plecowym.

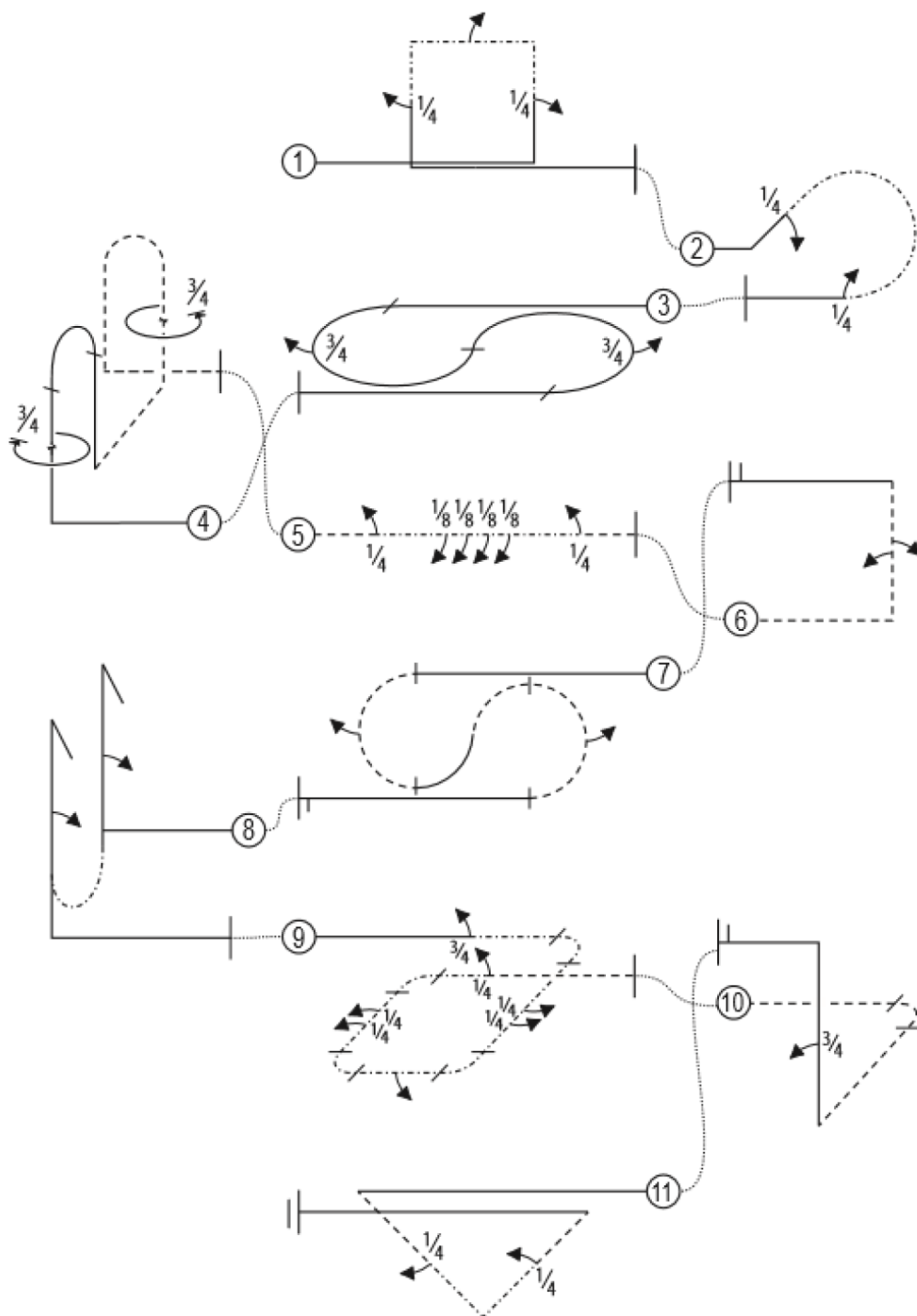
AP-19.10 Kombinacja zakrętów z $\frac{3}{4}$ becčki

Z lotu plecowego wykonaj $\frac{1}{4}$ okręgu ze skrzydłami w poziomie do linii w poprzek hali, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej do lotu pionowego, wykonaj $\frac{3}{4}$ becčki, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym.

AP-19.11 Pętla trójkątna z $\frac{1}{4}$ becčki, $\frac{1}{4}$ becčki

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli odwróconej do lotu pod kątem 45st. w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ becčki, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli nożowej do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj $\frac{1}{4}$ becčki, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym.

PRELIMINARY SCHEDULE AP-19 (2018-2019)



Drawings by Alan Hildes
June 2017

Program finałowy **AF-19** (2018-2019)

AF-19.01 Podwójny klucz z ćwierćbeczkami

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli na linii środkowej, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, wykonaj $\frac{5}{8}$ pętli nożowej zakończonej lotem pod kątem 45st. w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, następnie wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej zakończonej lotem pod kątem 45st. w górę, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, wykonaj $\frac{5}{8}$ pętli nożowej zakończonej na linii środkowej, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки, następnie $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.02 „Ogon rekina” z 4 kolejnymi $\frac{1}{8}$ beczek i dwiema półbeczkami

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj 4 kolejne $\frac{1}{8}$ becзки, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w dół, wykonaj półbeczkę, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej, wykonaj półbeczkę. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.03 Trzy kolejne becзки w przeciwnych kierunkach.

Z lotu poziomego wykonaj trzy kolejne becзки w przeciwnych kierunkach.

AF-19.04 Nożowy „Humpty-Bump” z dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami w przeciwnych kierunkach, półbeczką wpisaną i półbeczką

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj 2 kolejne ćwierćbecзки w przeciwnych kierunkach, wykonaj pół pętli nożowej z wpisaną $\frac{1}{2}$ becзки, następnie wykonaj $\frac{1}{2}$ becзки, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.05 Dwie pętle z wpisanymi beczkami w przeciwnych kierunkach.

Z lotu poziomego wykonaj pętlę z wpisaną beczką, następnie wykonaj kolejną pętlę z wpisaną beczką w przeciwnym kierunku. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.06 Ślizg na ogon z półbeczką.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego, wykonaj $\frac{1}{2}$ becзки, wykonaj ślizg na ogon (kabiną w górę) do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu poziomego. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.07 Figura N z $\frac{1}{4}$ becзки, $\frac{1}{4}$ okręgu, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, dwiema półbeczkami wpisanymi w zakręty, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, $\frac{1}{4}$ okręgu, $\frac{1}{4}$ becзки.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки na linii środkowej, wykonaj lot nożowy, wykonaj $\frac{1}{4}$ okręgu na nożu do lotu na nożu w poprzek hali, wykonaj dwie kolejne ćwierćbecзки, wykonaj $\frac{3}{8}$ okręgu na nożu z wpisaną półbeczką w kierunku zewnętrznym, wykonaj $\frac{3}{8}$ okręgu na nożu z wpisaną półbeczką w kierunku zewnętrznym do lotu w poprzek hali, wykonaj dwie kolejne ćwierćbecзки, wykonaj $\frac{1}{4}$ okręgu nożowego, wykonaj $\frac{1}{4}$ becзки. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.08 45-stopniowy nożowy „Humpty Bump” z dwoma $\frac{1}{4}$ beczuki.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj $\frac{1}{4}$ beczuki, wykonaj $\frac{1}{2}$ nożowej pętli do lotu poziomego pod kątem 45st. w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ beczuki, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

AF-19.09 Kwadratowa ósemka z $\frac{1}{4}$ beczuki w zawisie, $\frac{1}{2}$ beczuki w zawisie w przeciwnym kierunku, dwiema półbeczkami, $\frac{1}{2}$ beczuki w zawisie, $\frac{1}{4}$ beczuki w zawisie w przeciwnym kierunku.

Z lotu poziomego przekrocz linię środkową, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli do lotu pionowego w górę, wykonaj $\frac{1}{4}$ beczuki w zawisie, następnie wykonaj $\frac{1}{2}$ beczuki w zawisie w przeciwnym kierunku, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli nożowej, wykonaj $\frac{1}{2}$ beczuki, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli nożowej do lotu pionowego w dół, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli nożowej, wykonaj $\frac{1}{2}$ beczuki, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli nożowej do lotu pionowego, wykonaj $\frac{1}{2}$ beczuki w zawisie, następnie wykonaj $\frac{1}{4}$ beczuki w zawisie w przeciwnym kierunku, wykonaj $\frac{1}{4}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie poziomym.

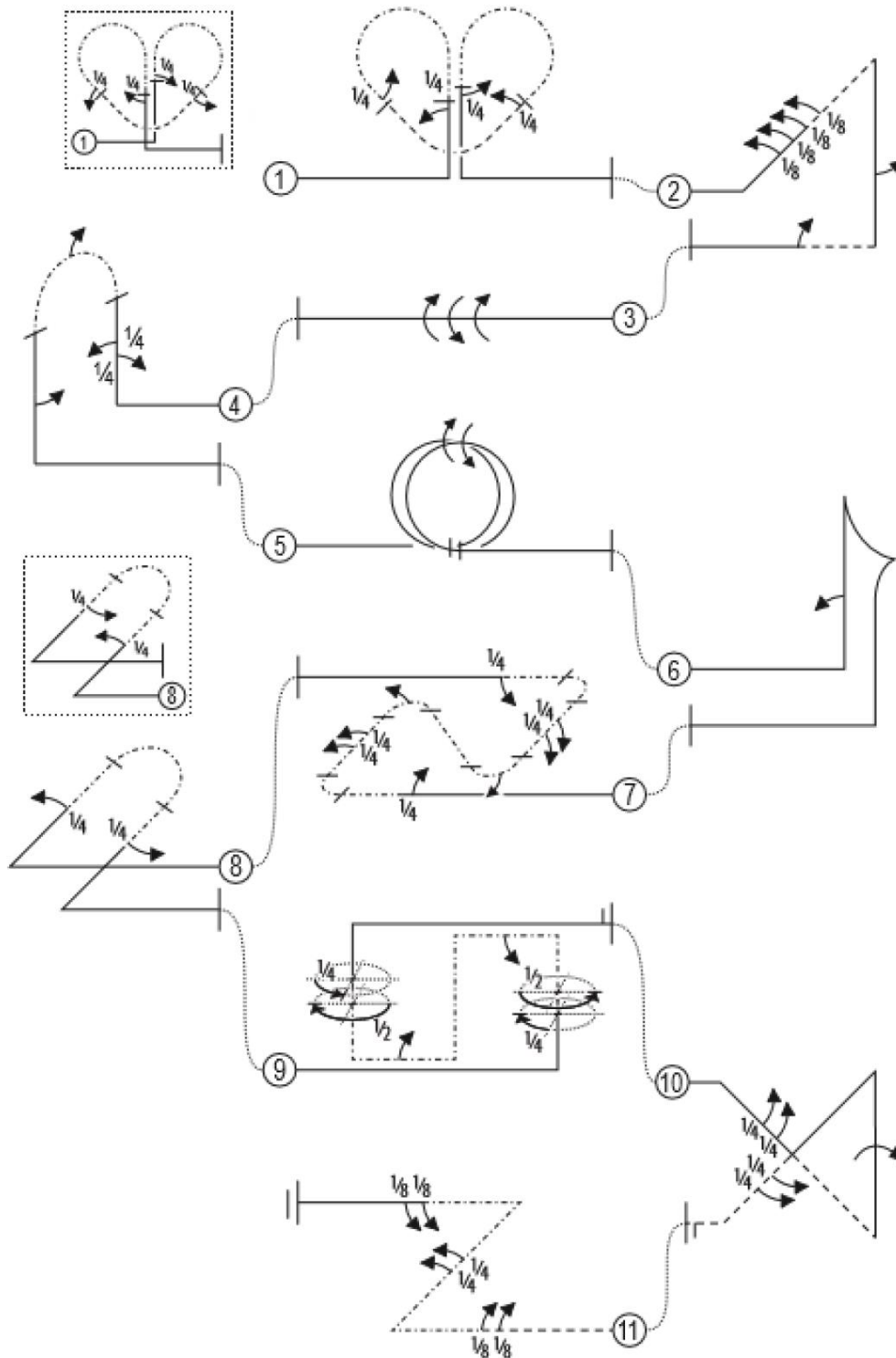
AF-19.10 „Half Hourglass” z dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami, beczką, dwiema kolejnymi ćwierćbeczkami.

Z lotu poziomego wykonaj $\frac{1}{8}$ pętli odwróconej do lotu pod kątem 45st. w dół, wykonaj kolejne dwie $\frac{1}{4}$ beczuki, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli odwróconej do lotu pionowego, wykonaj beczkę, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli do lotu pod kątem 45st. w dół, wykonaj dwie kolejne $\frac{1}{4}$ beczuki, wykonaj $\frac{1}{8}$ pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

AF-19.11 Figura „Z” z dwiema kolejnymi $\frac{1}{8}$ beczek, dwiema kolejnymi $\frac{1}{4}$ beczek, dwiema kolejnymi $\frac{1}{8}$ beczek.

Z lotu odwróconego wykonaj dwie kolejne $\frac{1}{8}$ beczuki, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli nożowej do lotu pod kątem 45st. w górę, wykonaj dwie kolejne $\frac{1}{4}$ beczuki, wykonaj $\frac{3}{8}$ pętli nożowej, wykonaj dwie kolejne $\frac{1}{8}$ beczuki. Zakończ figurę w locie poziomym. Zakończ figurę w locie poziomym.

FINAL SCHEDULE AF-19 (2018-2019)



Drawings by Max Klose
June 2017

PROGRAM MANEWRÓW F3P-AFM

AFM 1. **Start**

Model samolotu, przed startem, musi stać na podłodze.

AFM 2. **Freestyle**

Jest to sekwencja manewrów, dowolnie ułożonych przez zawodnika i prezentowanych w harmonii z równocześnie grającą muzyką, dobraną przez samego pilota. Manewry w locie z ewentualnymi „efektami show”, mogą być prezentowane tak długo, jak bezpieczeństwo nie jest zagrożone i spełniona jest zgodność z przepisami.

Dozwolone jest wykonywanie różnych programów w połączeniu z inną muzyką w każdej rundzie. Występ jest oceniany przez cały lot od początku do końca i zgodnie z trzema następującymi kryteriami:

Program F3P-AFM		K
1	Styl latania	
-	Precyzja manewrów	2
-	Umiejętność pilotowania / trudność manewrów	2
-	Różnorodność manewrów / nowe manewry	2
2	Jakość artystyczna	
-	Synchronizacja z muzyką	3
-	Oddanie nastroju muzyki / efekty show	2
-	Kolejność spokojnych i dynamicznych faz	1
3	Ogólne wrażenie	
-	Stopień wykorzystania strefy lotów	2
-	Ciągłość programu	2
-	Umiejscowienie / bezpieczeństwo	2

Uwagi dotyczące sędziowania:

W przeciwieństwie do klasy F3A z jej podstawowymi zasadami, konkurencja F3P-AFM skupia się głównie na widzach i medialnym charakterze widowiska. Dlatego loty w tej klasie (spektakle) powinny być niezwykle widowiskowe i emocjonujące.

Zaleca się aby sędziowie, od razu wystawiali noty podczas prezentacji (ołówkiem, aby możliwe były korekty). Wszystkie trzy kryteria muszą być oceniane jednocześnie.

Sędziowanie nigdy nie będzie w pełni obiektywne, ale oceniający musi przestrzegać „Przewodnika dla sędziów”. Stronniczość na korzyść lub przeciwko, poszczególnym zawodnikom, modelom, fragmentom muzyki itp. jest niedopuszczalna i nie może wpływać na jakość sędziowania.

1. Styl latania

Sposób oceny umiejętności pilota jest opisany w przewodniku dla sędziów. Fragmenty lotu i manewry powinny być precyzyjne, jak w konkurencji F3A. Trudne manewry są oceniane wyżej. Pilot musi zademonstrować, że bezpiecznie prowadzi swój model w każdej pozycji. (Przewodnik dla sędziów F3A załącznik 5B)

Ponadto, pilot powinien wykorzystać pełen zakres możliwości modelu podczas lotu. Szybkie i wolne latanie, zaskakujące manewry, zawis itp. Pokazywane manewry powinny być różnorodne i efektowne. Nowe lub nadzwyczajne manewry powinny być oceniane wyżej. Częste powtarzanie tego samego manewru musi skutkować obniżeniem oceny. Manewry muszą się odbywać w wyznaczonej strefie lotów.

Źle wykonywane, nieplanowane lub niedbale oblatane manewry będą niżej ocenione. To samo odnosi się do mniej atrakcyjnych faz lotu.

2. Jakość artystyczna

Muzyka (choreografia) musi ulepszać pokaz i powodować wrażenie całości. Spektakl powinien być zsynchronizowany z muzyką i nie może być programem figur z muzyką w tle. Z drugiej strony muzyka nie może zdominować całego pokazu.

Wybrane utwory muzyczne powinny zawierać szybkie, wolne, ciche i głośne fragmenty.

Manewry powinny być dostosowane do charakteru muzyki i zakończyć się razem z nią.

Nastrój wybranej muzyki powinien być odzwierciedlony w wykonywanych manewrach.

Dodatkowe efekty mogą wzbogacać pokaz. Utwory muzyczne bez kontrastowych przejść będą niżej oceniane.

3. Ogólne wrażenie

Dobrze zrobiona kombinacja stylu latania z muzyką i rozrywką - jest wielce pożądana.

Prezentacja powinna być wykonana w całej strefie lotów i tworzyć niezakłóconą całość z płynnymi przejściami pomiędzy manewrami.

Różne emocjonujące efekty są pożądane.

Pokaz powinien być zorientowany w stronę sędziów i widowni, jednak zbyt ryzykowne manewry w ich kierunku będą wpływać na obniżenie oceny lotu.

AFM 3. **Lądowanie**

Zakończenia lotu może się odbyć w dowolny sposób związany z pokazem, ale bezpiecznie.