

Wertungskriterien F 3 C Newcomer

Gemäss Ausgabe 2010 des Newcomer Programmes F3C wurden die folgenden Figuren festgelegt. Diese Wertungskriterien gelten nebst den Grundlagen aus der „Checkliste für Punktrichter“ als allgemeine Leitlinie.

Figur N 1. Rück- und Vorwärtsflug

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt bis 2m Höhe und verharrt 2 Sek.	1,0
2	Modell schwebt rückwärts und verharrt 2 Sek.	2,0
3	Modell schwebt vorwärts und verharrt 2 Sek.	2,0
4	Modell schwebt zurück über den Mittelpunkt und verharrt 2 Sek.	2,0
5	Modell sinkt langsam in den mittleren Landekreis	1,0
6	Gesamteindruck	2,0

Figur N 2. Umgekehrtes Dreieck

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt auf bis 2m Höhe und verharrt 2 Sek.	1.0
2	Modell bewegt sich rückwärts im 45° Winkel steigend bis über die Flagge 1/(2) und verharrt 2 Sek.	2.5
3	Modell schwebt vorwärts über die Flagge 2/(1) und verharrt 2 Sek.	1.0
4	Modell sich rückwärts im 45° Winkel sinkend bis in die Mitte und verharrt 2 Sek.	2.5
5	Modell sinkt zur Landung in den Landekreis	1.0
6	Gesamteindruck	2.0

Figur N 3. Stehendes M

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt bis 2m Höhe und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Schwebt rückwärts über Flagge 1(2) und verharrt 2 Sek.	0.5
3	Steigt auf eine Höhe von 4m und verharrt 2 Sek.	1.0
4	Sinkt im Winkel von 45° auf Augenhöhe über den Mittelkreis und verharrt 2 Sek.	2.0
5	Steigt 5m im Winkel von 45° über die Flagge 2(1) und verharrt 2 Sek.	2.0
6	Sinkt auf Augenhöhe und verharrt 2 Sek.	1.0
7	Modell schwebt zurück über den Mittelpunkt und verharrt 2 Sek.	0.5
8	Sinkt in den Start- und Landekreis	0.5
9	Gesamteindruck	2.0

Figur N 4. Diamant

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt bis 2m Höhe und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Modell steigt 2,5m rückwärts über die Flagge und verharrt 2 Sek.	2.0
3	Modell steigt weitere 2,5m vorwärts über die Mitte des Landekreises und verharrt 2 Sek.	1.5
4	Modell sinkt 2,5m vorwärts über die Flagge und verharrt 2 Sek.	1.5
5	Modell sinkt weitere 2,5m rückwärts über die Mitte des Landekreises und verharrt 2 Sek.	2.0
6	Modell sinkt jetzt zur Landung in den Landekreis	0.5
7	Gesamteindruck	2.0

Figur N 5. Halbkreis

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt auf 2m Höhe und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Schwebt rückwärts über Flagge und verharrt 2 Sek.	1.0
3	Das Modell fliegt vorwärts einen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur anderen Flagge und verharrt 2 Sek.	5.0
4	Schwebt rückwärts über Flagge und verharrt 2 Sek.	1.0
5	Modell sinkt ab zur Landung in den Landekreis	0.5
6	Gesamteindruck	2.0

Figur N 6. Startvolte

GM

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell startet vorwärts fliegend aus dem Landekreis mindestens auf 15m Höhe	3,0
2	Fliegt in gleicher Höhe eine 180° Kurve	3,0
3	Fliegt mindesten 10m geradeaus.	2,0
4	Gesamteindruck	2,0

Figur N 7. 180° Turn

MM

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1,0
2	¼ Looping mit senkrechtem Steigen	2,5
3	180° Drehung mit senkrechtem Sinken	2,5
4	¼ Looping mit mindestens 10m waagrechtem Ausflug	2,0
5	Gesamteindruck	2,0

Figur N 8. Cobra

MM

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1,0
2	Fliegt einen weichen Bogen aufwärts und steigt im 45° Winkel bis zur Mitte	2,0
3	Über der Mitte 90° Bogen (Flip)	2,0
4	sinkt im 45° Winkel, anschliessend weicher Bogen	2,0
5	Ausflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1,0
6	Gesamteindruck	2,0

Figur N 9. Looping

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1,0
2	Looping	6,0
3	Ausflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1,0
4	Gesamteindruck	2,0

Figur N 10. Grade Landung

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Sinkflug 45° parallel zu den Punktrichter und aus mindestens 10m Höhe	4,0
2	Landung *	4,0
3	Gesamteindruck	2,0

*)

Max. Punktzahl 10 = Landung mit Fahrwerk vollständig innerhalb des 1m Kreises und parallel

Max. Punktzahl 9 = Rotorwelle auf dem 1m Kreis und parallel

Max. Punktzahl 8 = Landung mit Fahrwerk vollständig innerhalb des 3m Kreises und parallel

Max. Punktzahl 7 = Rotorwelle auf dem 3m Kreis und parallel

Max. Punktzahl 6 = Landung ausserhalb des 3m Kreises