

## Wertungskriterien F3C Promotion

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

### Figur P 1. Diamant mit 90° Pirouetten

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt auf bis Augenhöhe und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Steigt gleichmässig rückwärts 2,5 m über die Flagge und verharrt 2 Sek.	1.0
3	Macht eine 90° Pirouette (Heck zum Piloten) und verharrt 2 Sek.	1.0
4	Steigt gleichmässig seitwärts 2,5 m über den Mittelpunkt und verharrt 2 Sek.	1.5
5	Sinkt gleichmässig seitwärts 2,5 m über die Flagge und verharrt 2 Sek.	1.5
6	Macht eine 90° Pirouette und verharrt 2 Sek.	1.0
7	Sinkt gleichmässig rückwärts über den Mittelpunkt und verharrt 2 Sek.	1.0
8	Sinkt langsam in den Mittelpunkt	0.5
9	Gesamteindruck	2.0

### Figur P 2. Halbkreis mit 180° Pirouetten

GG

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt bis 2m Höhe über Start- und Landekreis und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Das Modell schwebt rückwärts über die Flagge und verharrt 2 Sek.	1.0
3	Das Modell schwebt einen Halbkreis ( $\varnothing=5m$ ) und macht in jedem 90° Abschnitt eine 90° Pirouette bis zur Mitte und gegengleich bis über die zweite Flagge.	5.0
4	Das Modell schwebt rückwärts über den Start- und Landepunkt und verharrt 2 Sek.	1.0
5	Das Modell sinkt gleichmässig in den Start- und Landekreis	0.5
6	Gesamteindruck	2.0

## Figur P 3. Oval

**GG**

#	Elemente	Max. Punkte
1	Modell steigt bis 2m Höhe vom Start- und Landefeld und verharrt 2 Sek.	0.5
2	Das Modell schwebt rückwärts (2,5m) und jetzt	1.0
3	steigt das Modell in einem Halbkreis ( $\varnothing = 5m$ ) weitere fünf (5) Meter hoch	2.0
4	Das Modell schwebt vorwärts fünf (5) Meter.	1.0
5	Anschliessend sinkt das Modell in einem Halbkreis bis zwei (2) Meter über dem Boden und	2.0
6	schwebt zur Mitte, verharrt	1.0
7	Das Modell sinkt langsam ins Start- und Landefeld	0.5
8	Gesamteindruck	2.0

## Figur P 4. Doppel Looping

**GG**

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

## Figur P 5. Zwei Rollen

**MM**

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

## Figur P 6. 180° Turn mit 1/2 Rolle Abwärts

**MG**

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1
2	Vertikaler Steigflug	1
3	180 Grad Turm	2
4	Vertikaler Sinkflug mit 1/2 Rolle	3
5	Ausflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1
6	Gesamteindruck	2

## Figur P 7. Messerflug Cobra Rolle

**MM**

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1.0
2	45° Steigflug (min 5m) mit anschliessender 90° Rolle einwärts und setzt den 45° Steigflug (min. 5m) fort.	2.0
3	Weicher 90° Bogen im Messerflug	2.0
4	45° Sinkflug (min 5m) und 90° Rolle auswärts und setzt den 45° Steigflug (min. 5m) fort.	2.0
5	Ausflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1.0
6	Gesamteindruck	2.0

## Figur P 8. Oval mit Rückenflug

**GG**

#	Elemente	Max. Punkte
1	Einflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1.0
2	1. Halber Looping	1.5
3	Rückenflug min 10m zurück über die Mittellinie hinweg	3.0
4	2. Halber Looping	1.5
5	Ausflug mindestens 10m waagrecht und geradeaus	1.0
6	Gesamteindruck	2.0

## Figur P 9. Autorotation, wahlweise:

### a) Gerade Autorotation

**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

## b) 180° Autorotation

**GG**

#	Elemente	Max. Punkte
1	1800 Kurve	4,0
2	Landung *	4,0
3	Gesamteindruck **	2,0

Für die Figuren 9 gelten folgende Wertungskriterien:

\*)

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