

PROGRAMME F3C SPORT

Le programme se compose de 7 figures dont 2 en vols stationnaires et 5 en vols translations.

Les 7 figures doivent être exécutés en 10 minutes maximums. Les séquences des figures sont décrites ci-dessous.

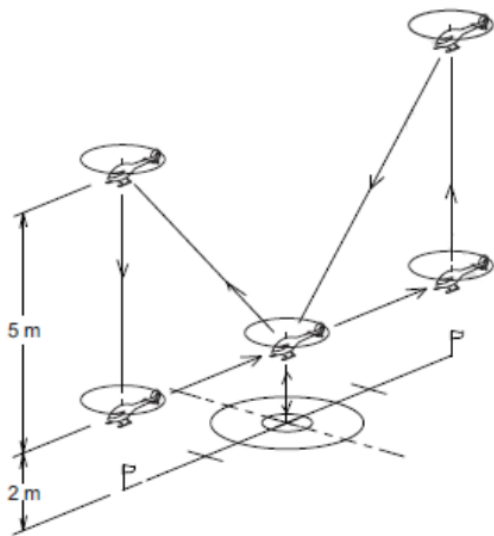
- | | |
|--|-------|
| 1. M | K=1 |
| 2. Diamant | K=1 |
| 3. Roll (Tonneau) | K=1 |
| 4. Pullback | K=1 |
| 5. Split-S | K=1 |
| 6. Loop (Boucle) | K=1 |
| 7. Autorotation ou atterrissage (Libre choix) | |
| 7a. Autorotation (en ligne droite) | K=1.5 |
| 7b. Atterrissage | K=1 |

Programme

1. M : K=1

Le modèle décolle verticalement du cercle central, monte à une hauteur de 2 mètres et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, vole en marche arrière jusqu'au drapeau 1 (ou 2), s'arrête et fait un stationnaire de 2 secondes minimums, monte à la verticale de 5 mètres au-dessus du drapeau

1 (ou 2) et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, descend à 45° jusqu'au cercle central à une hauteur de 2 mètres et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, remonte à 45° au-dessus du drapeau 2 (ou 1) à une hauteur de 5 mètres et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, descend à la verticale à la hauteur de 2 mètres et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, vole en marche arrière jusqu'au cercle central et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, descend à la verticale pour atterrir dans le cercle central.

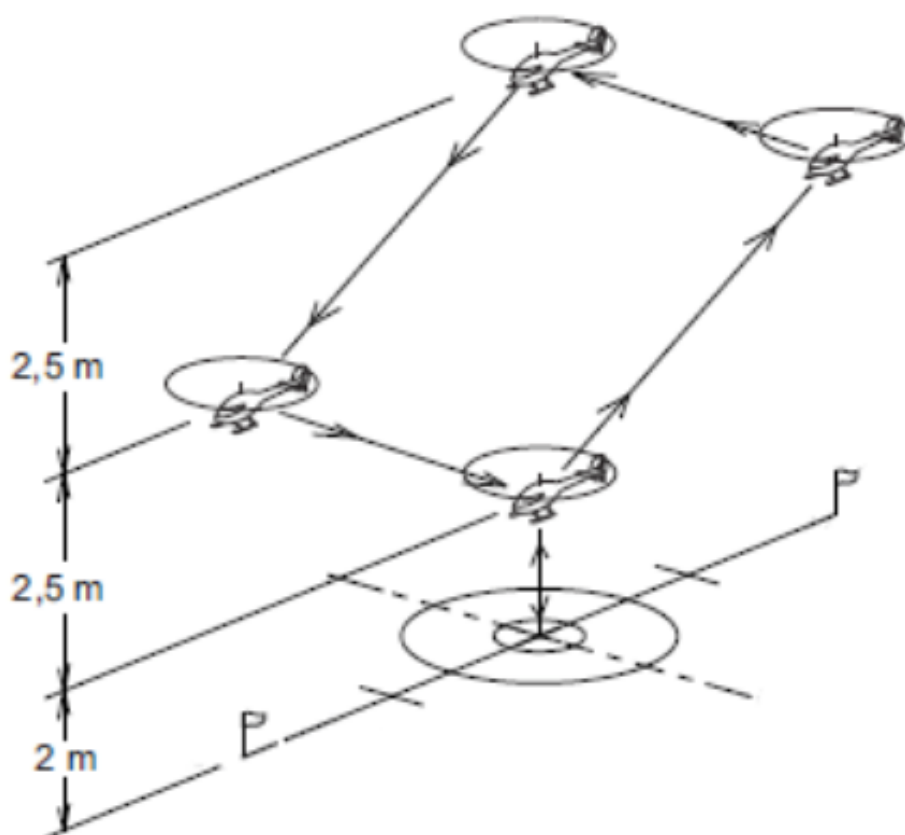


Déduction des points

- 1) Le décollage et l'atterrissage ne sont pas doux.
- 2) Le modèle tourne, oscille ou s'écarte latéralement
- 3) Le modèle ne décrit pas le trajet ou la figure requise.
- 4) La vitesse inégale au déplacement et le temps de stationnaire non respecté (trop court) ou inégale.

2. DIAMANT : K=1

Le Modèle décolle verticalement du cercle central, monte à une hauteur de 2 mètres et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums, entame une montée en marche arrière en s'élevant de 2,5 mètres sur une trajectoire rectiligne et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums au-dessus du drapeau 1 (ou 2 = 4,5 m), s'élève en marche avant de 2,5 mètres sur une trajectoire rectiligne et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums au-dessus du cercle central (7 m), descend en marche avant de 2,5 mètres sur une trajectoire rectiligne et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums au-dessus du drapeau 2 (ou 1 = 4,5 m), descend en marche arrière de 2,5 mètres sur une trajectoire rectiligne et effectue un stationnaire de 2 secondes minimums au-dessus du cercle central (2 m), descend verticalement et atterrit dans le cercle central.



Déduction des points

- 1) Le décollage et l'atterrissage ne sont pas doux.
- 2) Le modèle tourne, oscille ou s'écarte latéralement
- 3) Le modèle ne décrit pas le trajet ou la figure requise.
- 4) La vitesse inégale au déplacement et le temps de stationnaire non respecté, trop court ou inégal.

3. ROLL (Tonneau) : K=1

Le Modèle vole en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums et effectue un roll (tonneau) complet dans n'importe quelle direction ensuite, vol à l'horizontal et en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums.

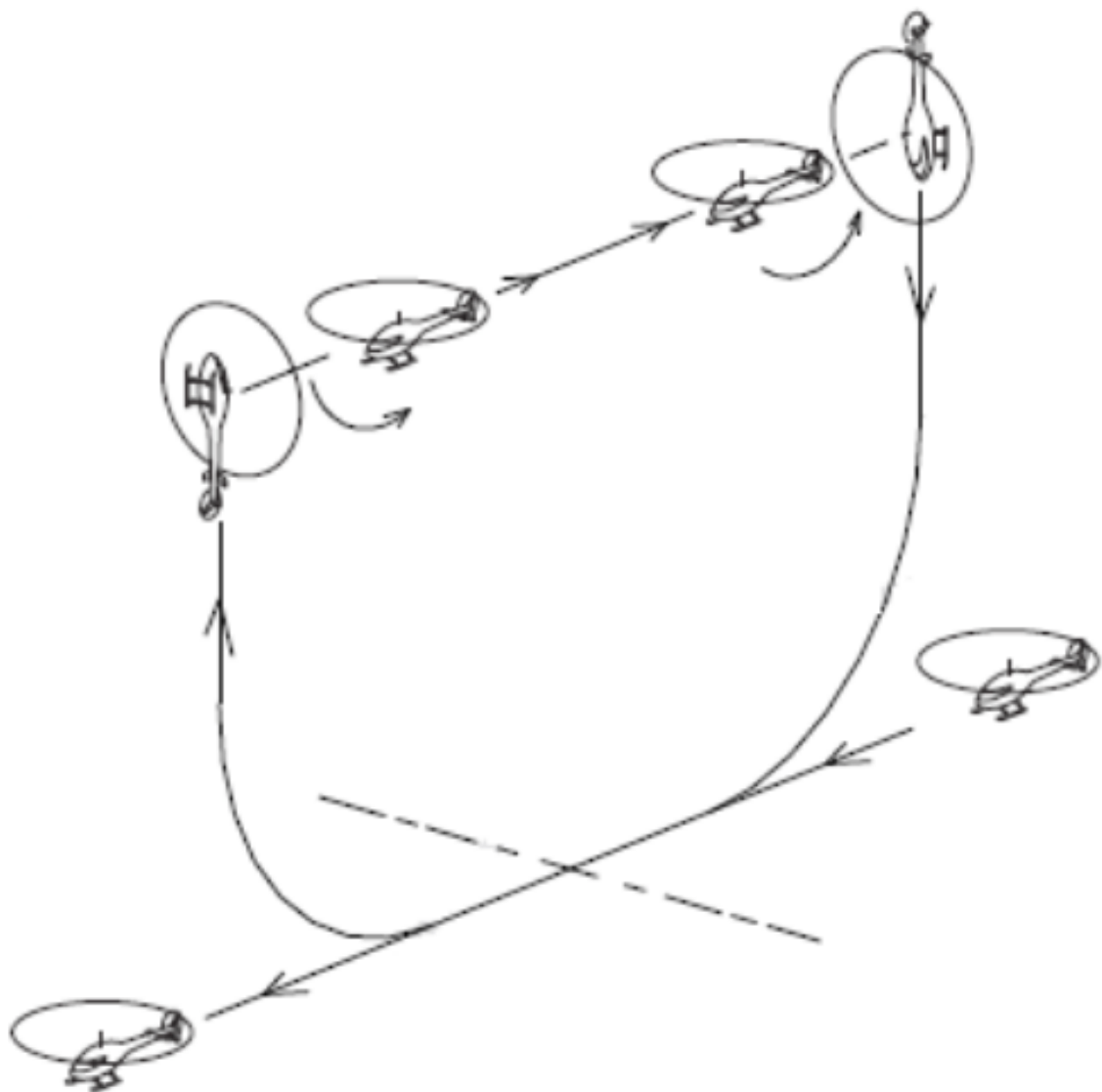
Déduction des points

- 1) Les vols horizontaux de début et de fin de figures ne sont pas à la même altitude et pas sur la même direction et ne font pas 10 mètres minimums.
- 2) La vitesse du tonneau n'est pas à la même altitude et homogène.



4. PULLBACK : K=1

Le modèle vole en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums et cabre (1/4 de boucle tirée) pour une montée verticale, après arrêt complet, le modèle effectue 1/4 de flip arrière et recule sur une trajectoire rectiligne d'une longueur égale et symétrique par rapport au cercle central, puis effectue 1/4 de flip arrière et effectue une descente verticale suivie 1/4 de boucle tirée suivie d'un vol horizontal en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums.



Déduction des points

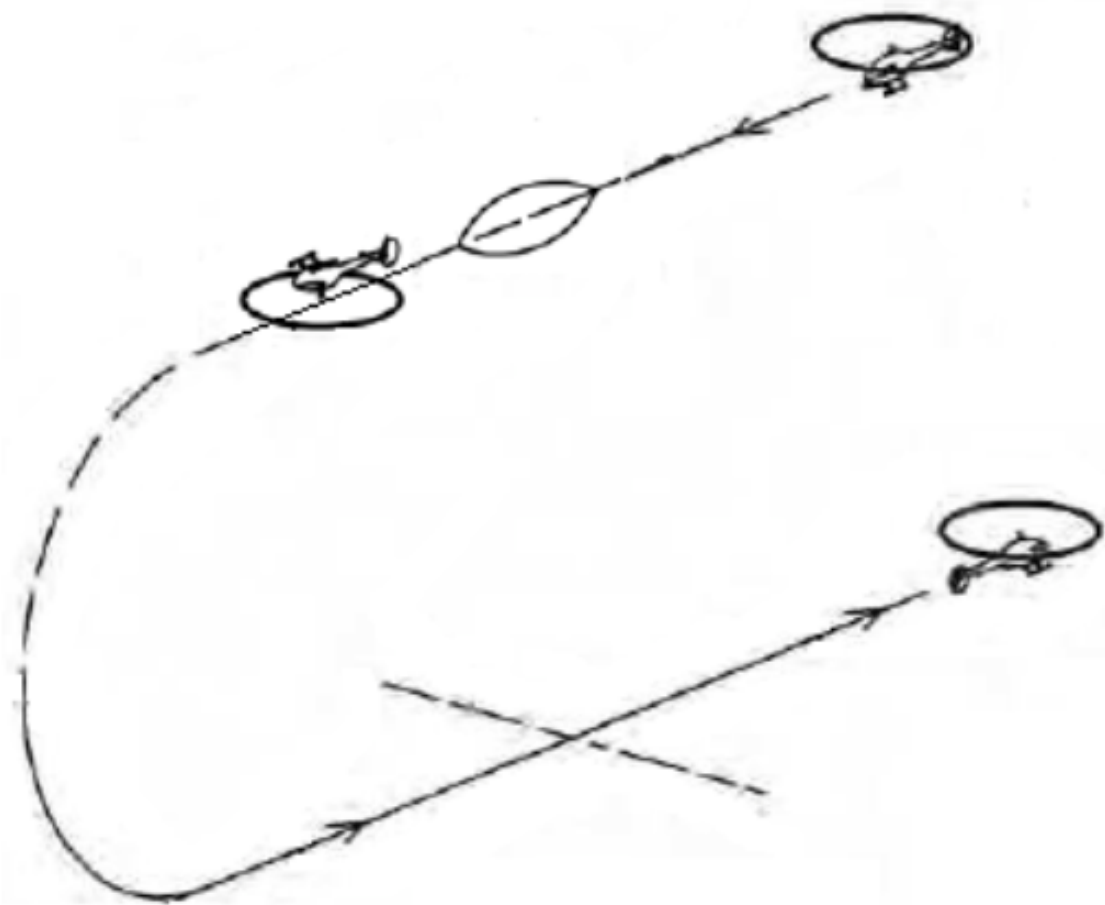
- 1) Les vols horizontaux de début et de fin de figures ne sont pas à la même altitude et pas sur la même direction et ne font pas 10 mètres minimums.
- 2) Le semblant de **U** n'est pas symétrique et la hauteur avant les flips ne sont pas les mêmes.

5. SPLIT-S : K=1

Le modèle vole en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums puis effectue 1/2 tonneaux suivis 1/2 boucles suivies d'un vol horizontal en ligne droite à une altitude constante sur une longueur d 10 mètres minimums.

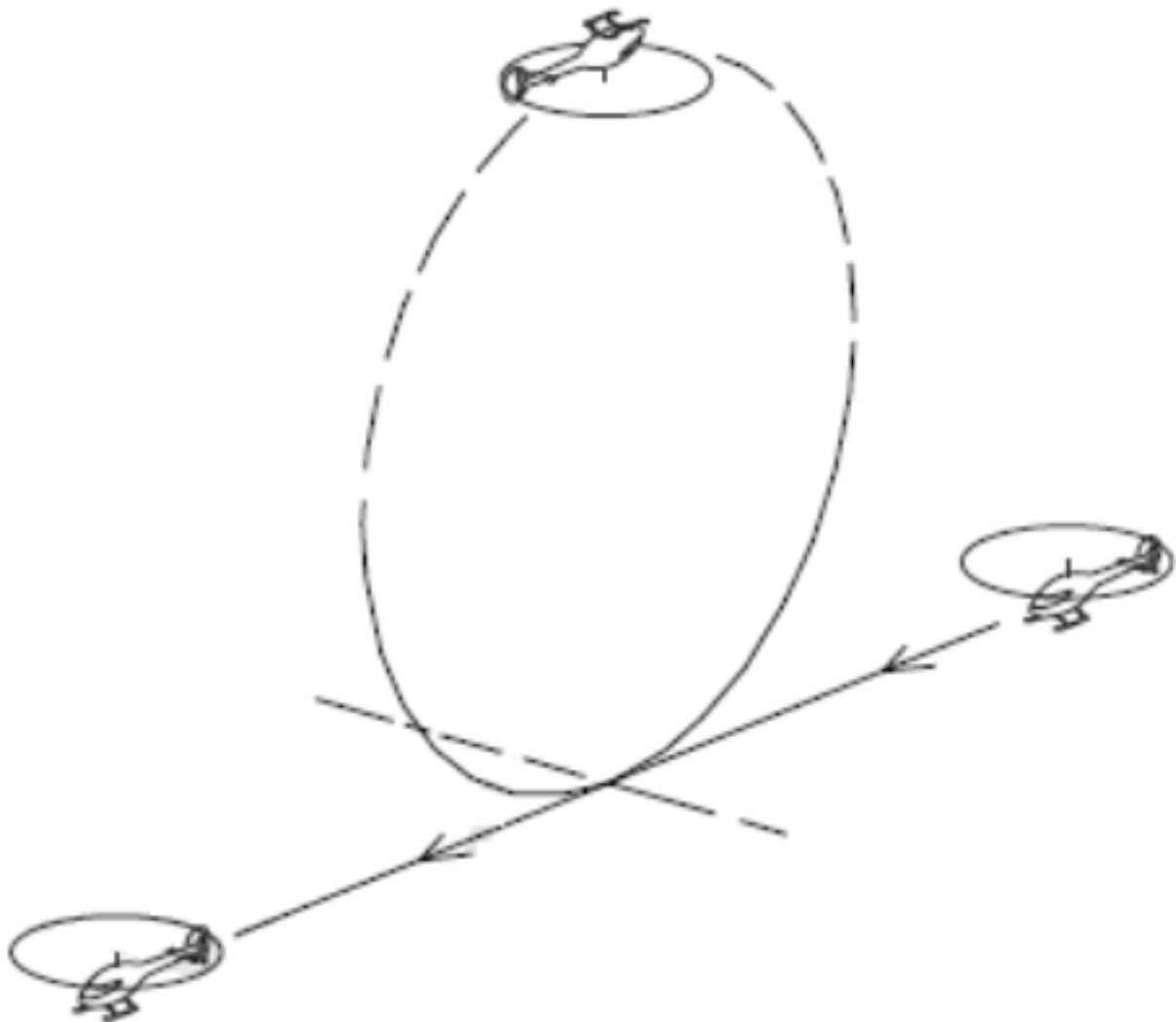
Déduction des points

- 1) Les vols de début et de fin de figures ne sont pas horizontaux et ne font pas 10 mètres minimums.
- 2) Le tonneau pas régulier et horizontal.
- 3) 1/2 boucles pas symétrique (bien ronde)



6. LOOPING (boucle 360°) : K=1

Le modèle vole en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums puis cabre à partir du cercle central pour effectuer une boucle complète de 360° centrée et uniforme puis à partir du cercle central il vole en ligne droite et à altitude constante sur une longueur de 10 mètres minimums.



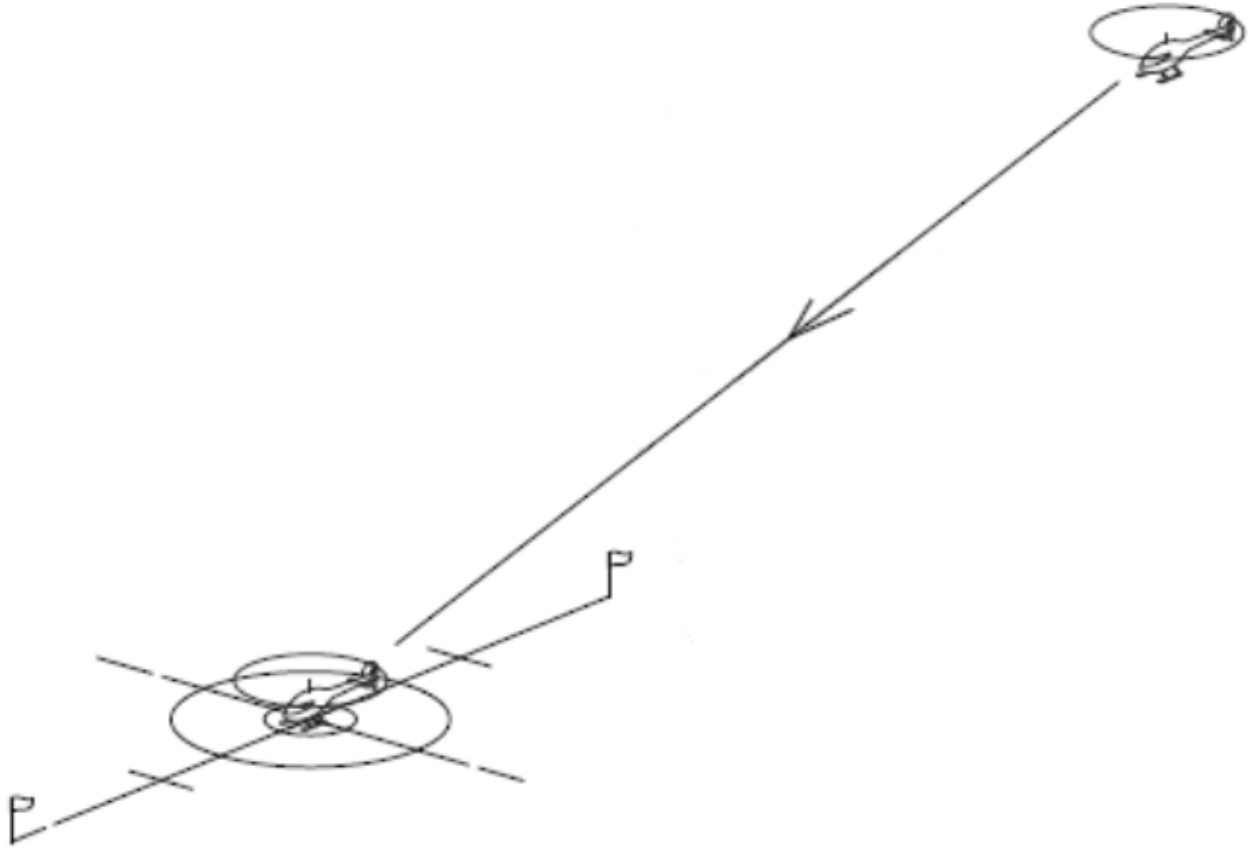
Déduction des points

- 1) Les vols horizontaux de début et de fin de figures ne sont pas à la même altitude et pas sur la même direction et ne font pas 10 mètres minimums.
- 2) La boucle n'est pas symétrique (bien ronde)

7a.AUTOROTATION DROITE : K=1.5

La figure commence à une hauteur de 10 mètres minimums et atterri dans le cercle central en effectuent une descente rectiligne à 45°.

ATTENTION →→ en Autorotation le moteur doit être au ralenti ou couper.

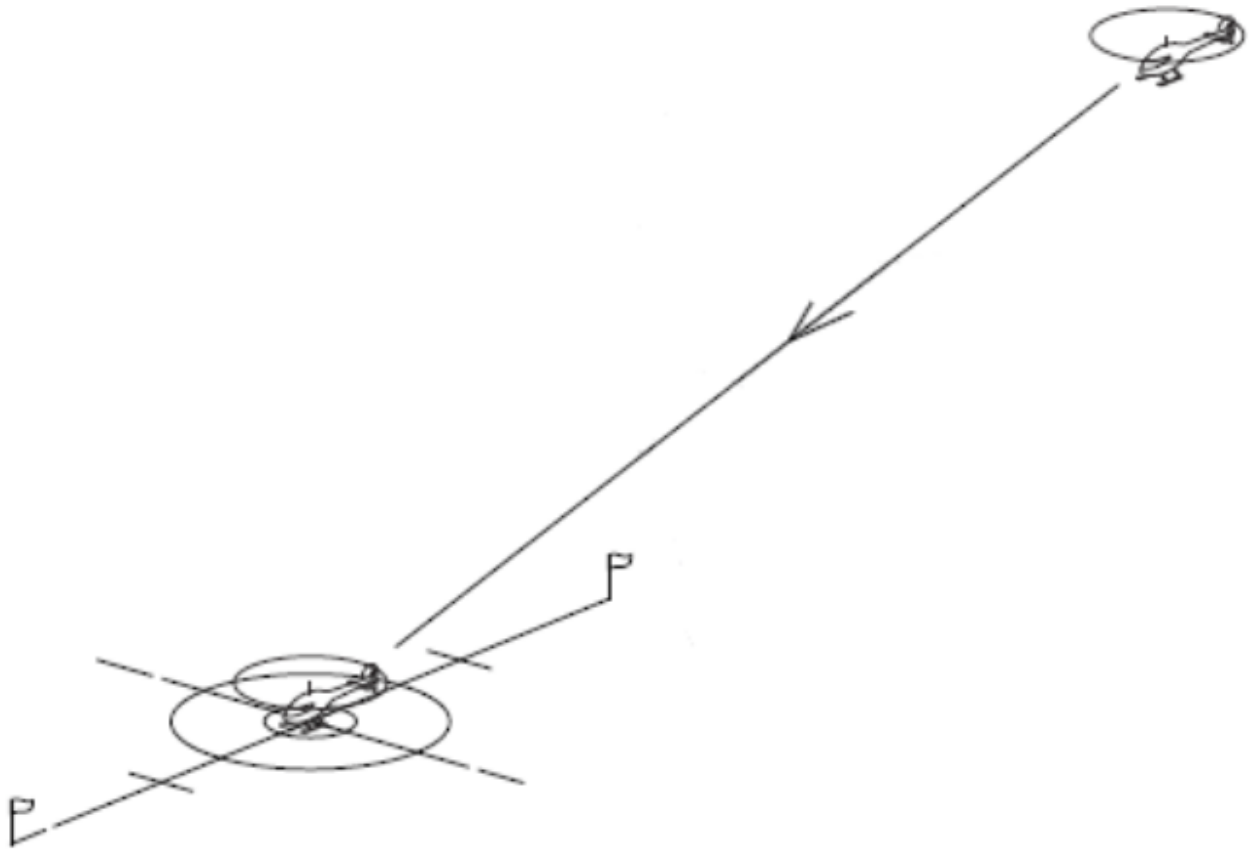


Déduction des points

- 1) L'angle de descente doit être constant et à 45°.
- 2) L'atterrissage doit se faire en douceur.
- 3) Le moteur au ralenti ou à l'arrêt.
- 4) L'atterrissage doit se faire dans le cercle central pour avoir le maximum de points.

7b.ATTERISSAGE : K=1

La figure commence à une hauteur de 10 mètres minimums et atterri dans le cercle central en effectuant une descente rectiligne à 45°.

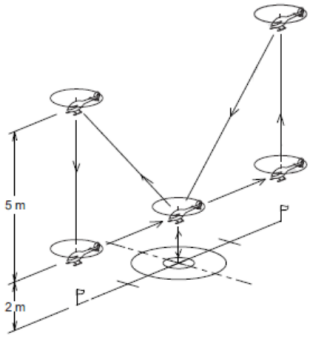


Déduction des points

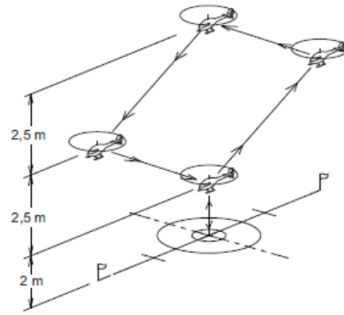
- 1) L'angle de descente doit être constant et à 45°.
- 2) L'atterrissage doit se faire en douceur.
- 3) L'atterrissage doit se faire dans le cercle central pour avoir le maximum de points.

PROGRAMME F3C-SPORT

S1. M



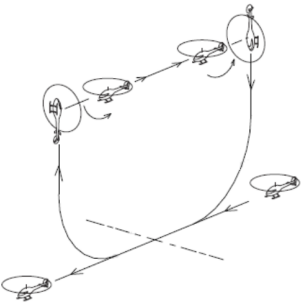
S2. DIAMANT



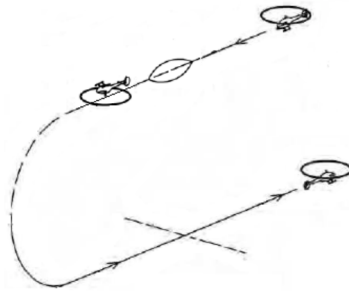
S3. ROLL



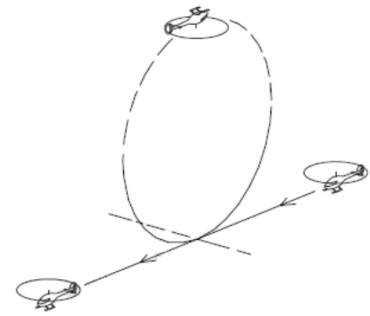
S4. PULLBACK



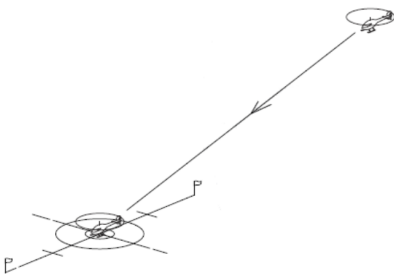
S5. SPLIT S



S6. LOOP



S7a. AUTOROTATION



S7b. ATTERISSAGE

