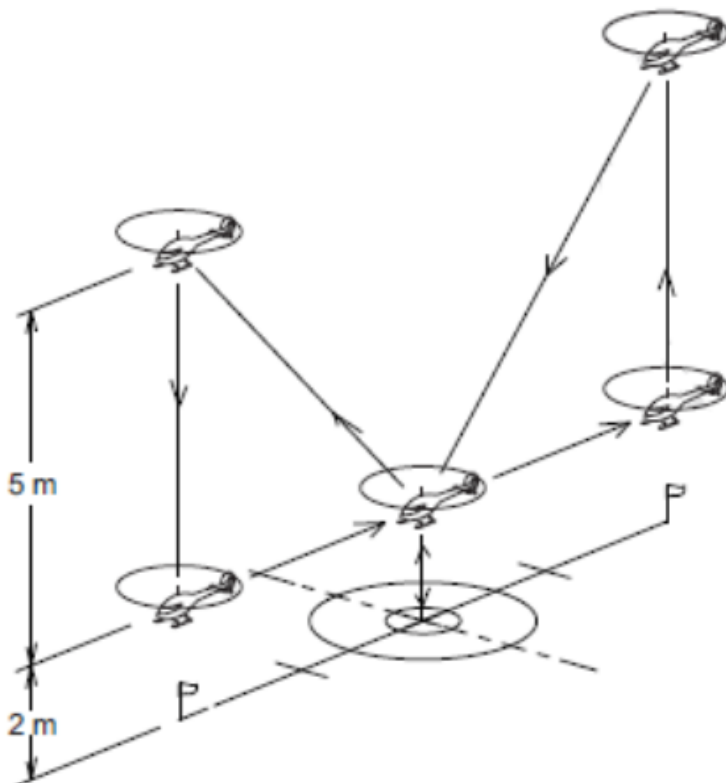


De F3C sportklasse bestaat uit 7 vaste figuren, de vliegrichting mag door de piloot zelf bepaalt worden. Hieronder staan de figuren vermeld en moet de piloot ook deze volgorde aangehouden.

- | | |
|---|-------|
| 1. M | K=1 |
| 2. Diamant | K=1 |
| 3. Roll | K=1 |
| 4. Pullback | K=1 |
| 5. Split-S | K=1 |
| 6. Loop | K=1 |
| 7. Rechte autorotatie of landing (Vrije keus) | |
| 7a. Rechte autorotatie | K=1.5 |
| 7b. Landing | K=1 |

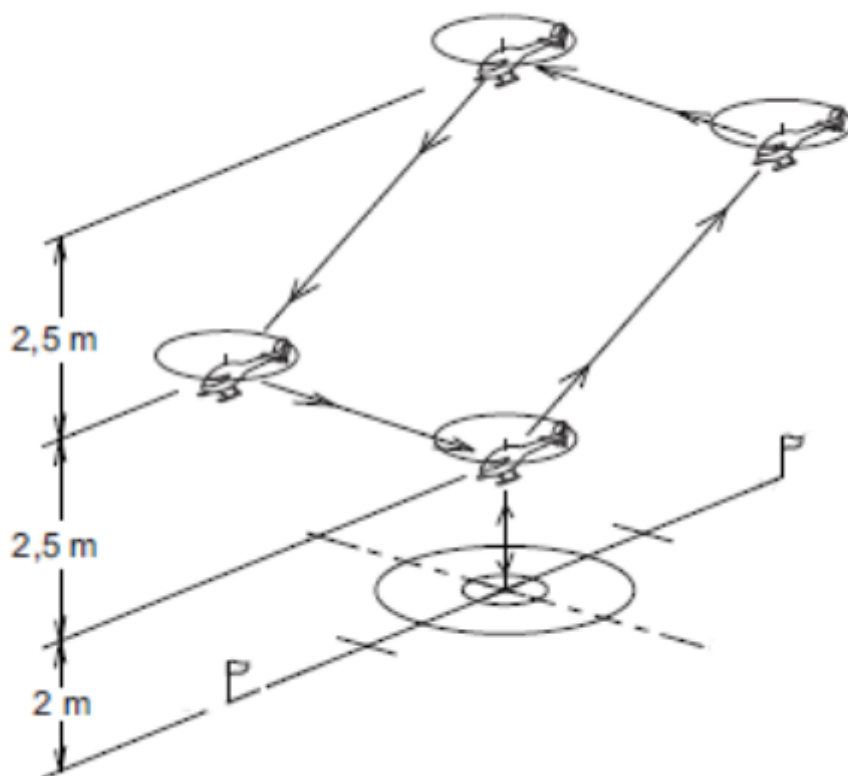
1. Staande M side-in : K=1

De helikopter stijgt side-in op tot 2 meter hoogte en stopt. Hierna hoovert de helikopter achteruit tot boven de vlag en stopt, Hierna stijgt het model 5 meter en stopt. Hierna diagonaal afdalen tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Daarna weer 5 meter diagonaal opstijgen tot boven de tegenoverliggende vlag en stopt. Daarna recht afdalen tot 2 meter en stopt. Daarna terug hoveren tot boven de landingscirkel en stopt. Daarna landt de helikopter .



2. Side in hover diamant : K=1

De helikopter stijgt side in op tot 2 meter hoogte , en stopt. Hierna stijgt het model 2.5m in een rechte lijn diagonaal achteruit tot boven de vlag en stopt. Hierna stijgt het model 2.5m in een rechte lijn diagonaal vooruit tot boven de landingscirkel en stopt. Daarna daalt het model 2.5m in voorwaartse richting diagonaal af tot boven de tegenoverliggende vlag en stopt. Vervolgens daalt het model 2.5m achteruit tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Vervolgens landt het model.



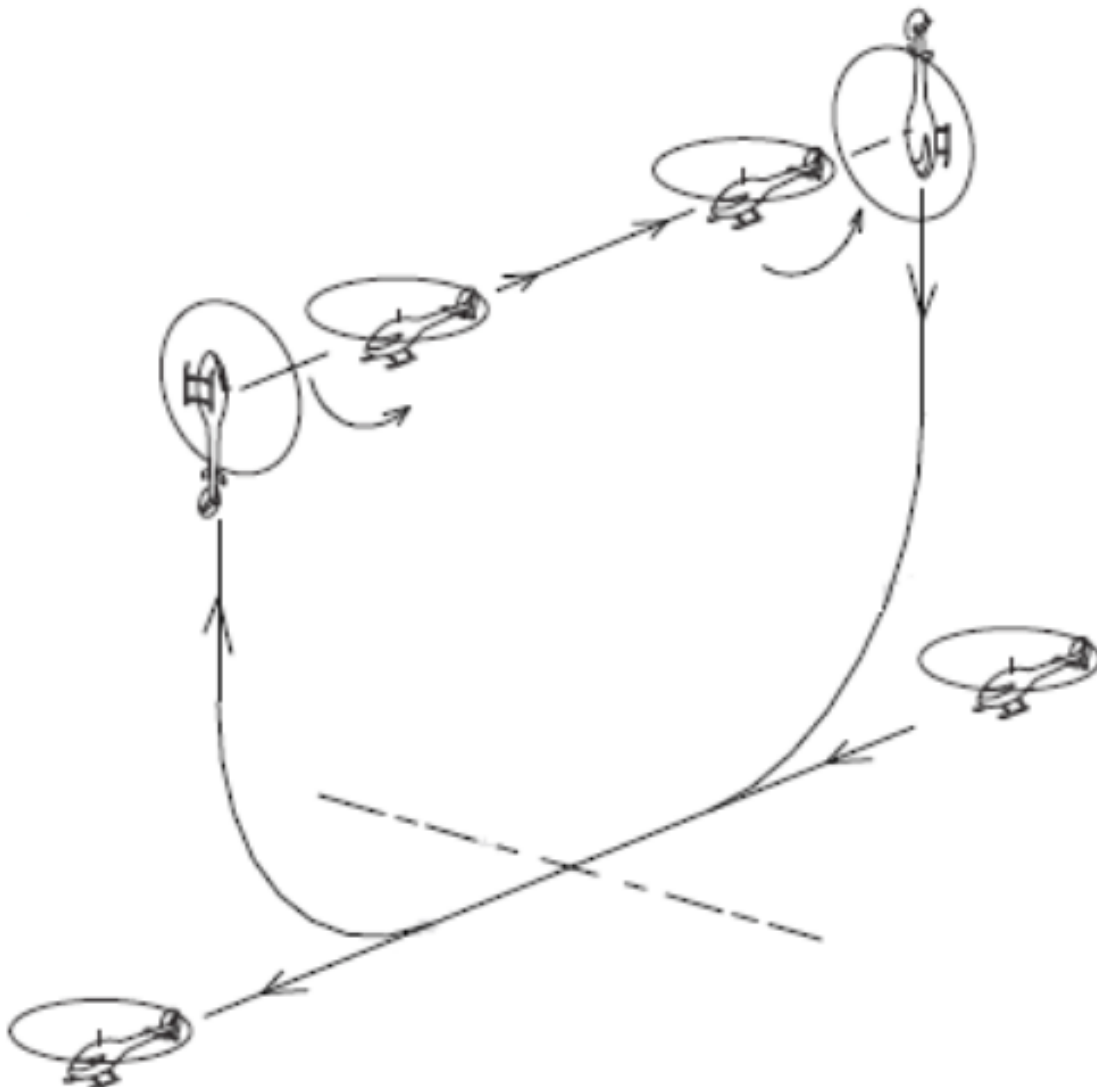
3. Flying Roll : K=1

Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal rechtuit en vliegt dan 1 roll, waarbij de lente as in de vliegrichting blijft. Het model dient in inverted vlucht positie te zijn bij het overschrijden van de middellijn. Vervolgens vliegt het model nog minstens 10 horizontaal door. .



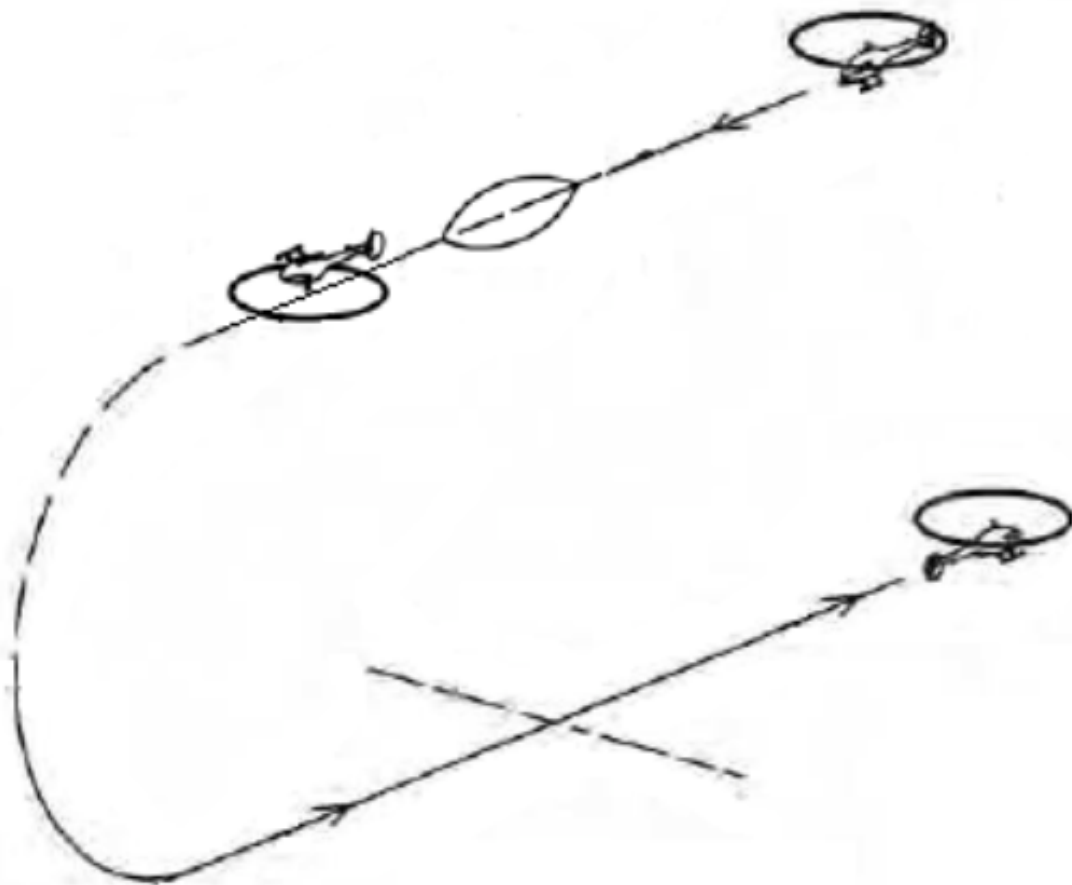
4. Pullback : K=1

Model vliegt horizontaal minstens 10 meter en vliegt nadat het de middellijn is gepasseerd een Stall turn tot verticaal. Als de helikopter stil valt, wordt er achterwaarts teruggevlogen. Deze afstand wordt tot het symmetrische doorgetrokken, waarna er voorwaarts aangedoken wordt. Dezelfde radius en afstand moet gevlogen worden als in het begin van het figuur. Na het passeren van de middellijn vliegt het model minstens 10 meter horizontaal op dezelfde hoogte als bij aanvang van het figuur.



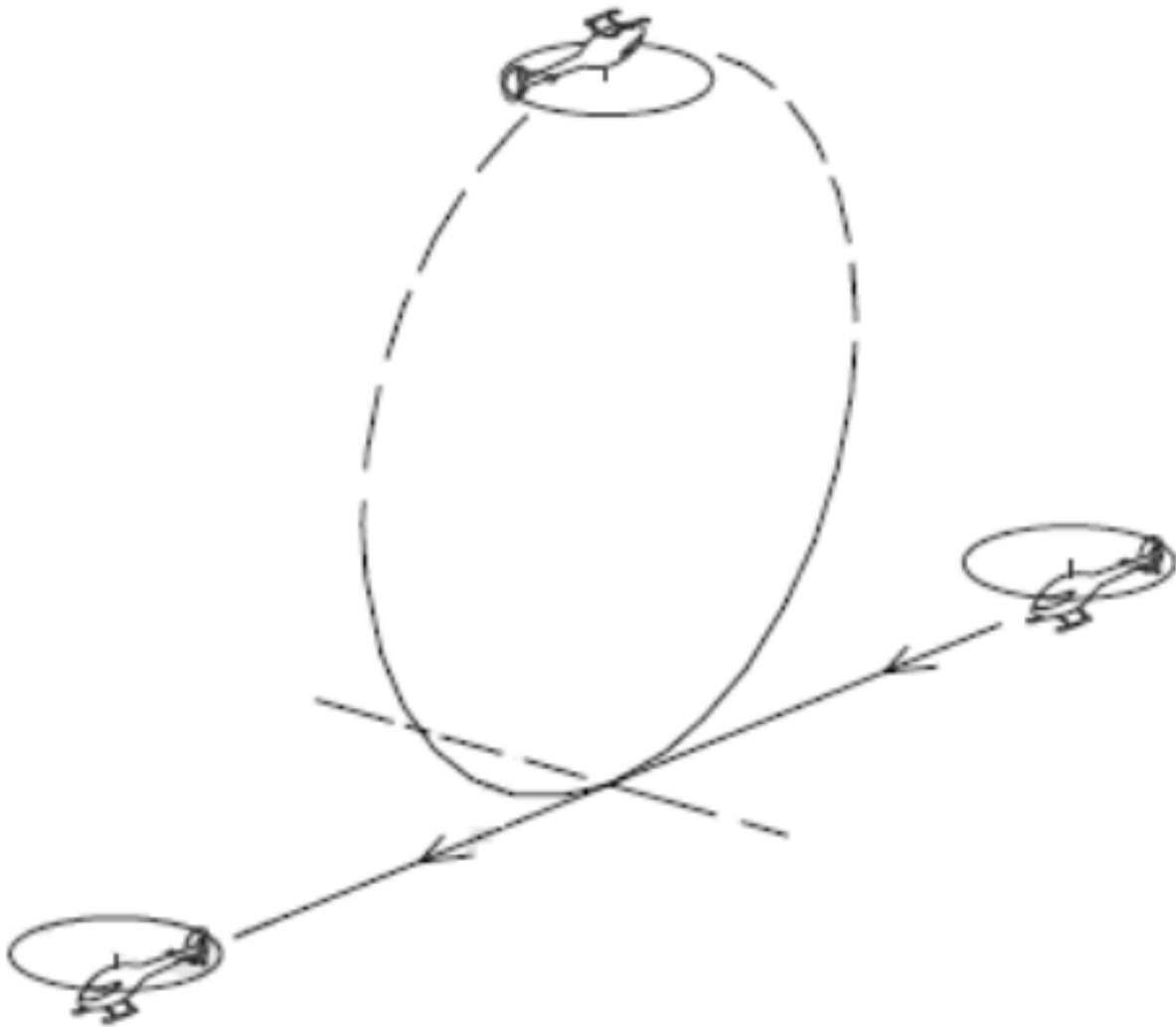
5. Split S : K=1

De Split S word hoog aangevlogen. Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal en recht. Vervolgens word de halve roll gevlogen tot inverted vlucht positie. De roll mag zowel vóór als voorbij de middellijn gevlogen worden. Na het voltooien van de roll wordt de halve looping gevlogen tot rechtop, waarbij het begin van de halve looping altijd na de middellijn begint. Vervolgens vliegt het model nog minsten 10 meter horizontaal na het passeren van de middellijn.



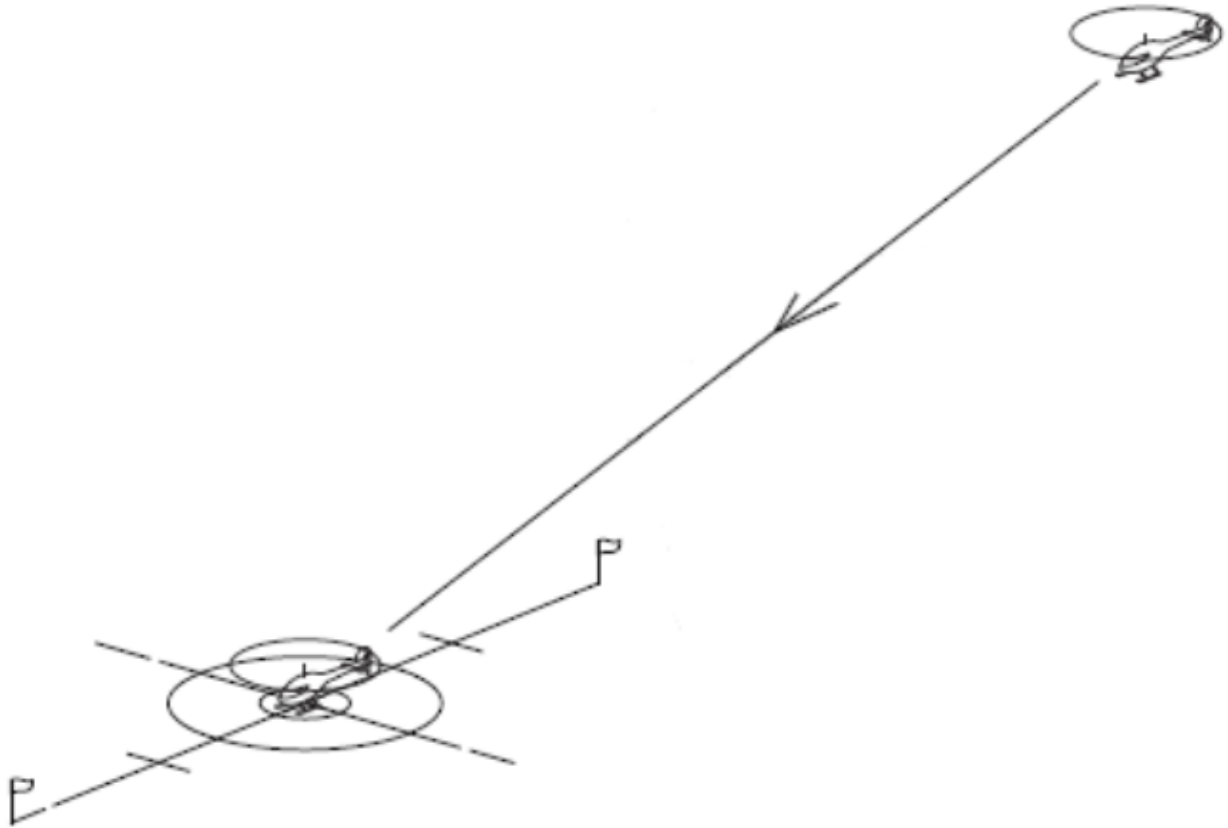
6. Inside Loop : K=1

Model vliegt minsten 10 meter horizontaal en recht. Vervolgens wordt een looping gevlogen die symmetrisch boven de middellijn ligt. De looping moet mooi rond zijn. Model vliegt nog minsten 10 meter horizontaal en recht na einde van de looping.



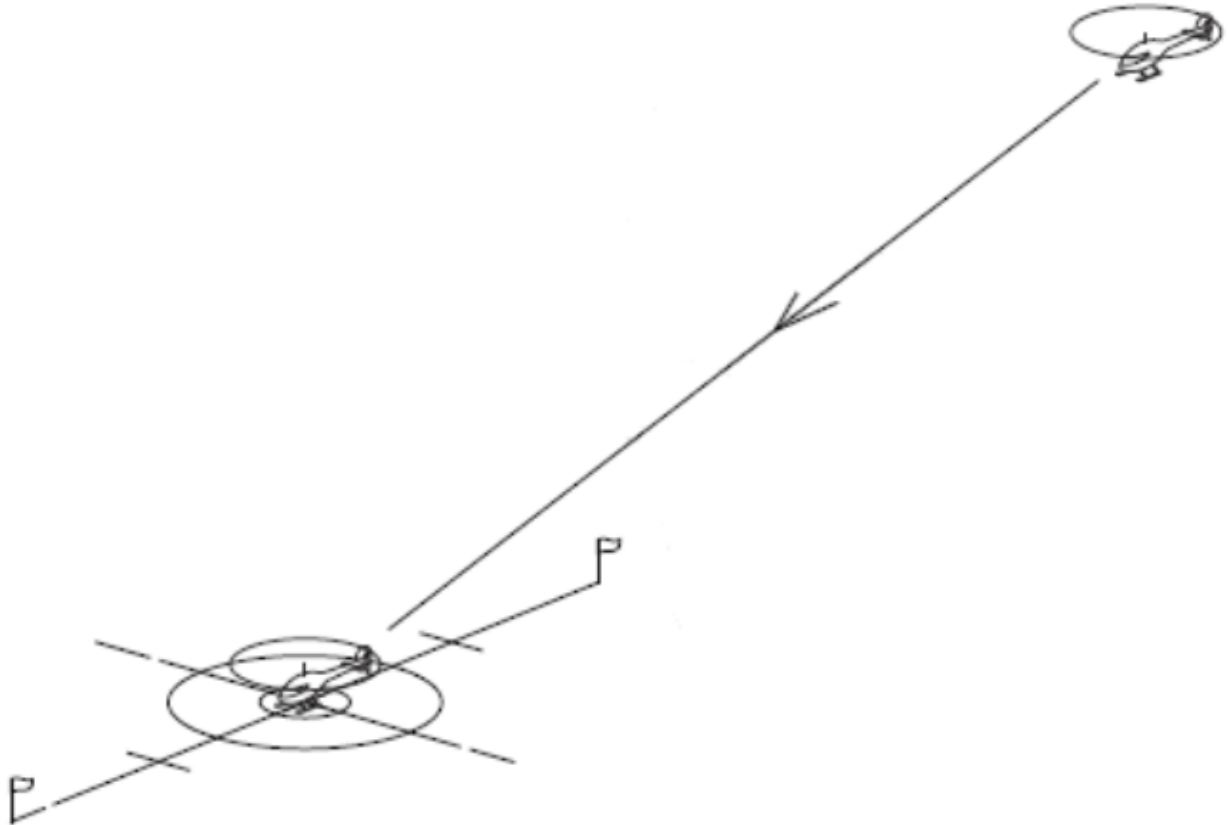
7a. Autorotatie : K=1.5

De autorotatie wordt van een vrij gekozen hoogte side in ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Nadat de motor uitgezet is (electro), of stationair loopt (brandstof), wordt er via een rechte lijn een autorotatie gemaakt. De landing hoort in de landingscirkel te zijn. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.



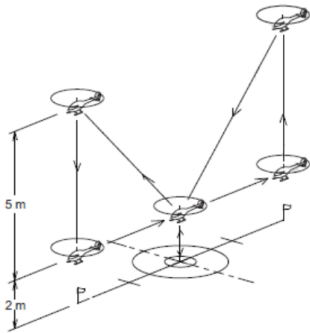
7b. Landing : K=1

De landing wordt van een vrij gekozen hoogte side in ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Er wordt via een rechte lijn een landing gemaakt. De landing hoort in de landingscirkel te zijn. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.

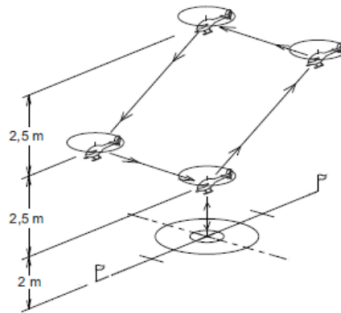


F3C-SPORT PROGRAMMA

S1. M



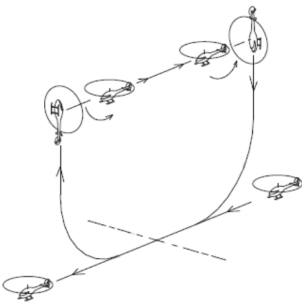
S2. DIAMANT



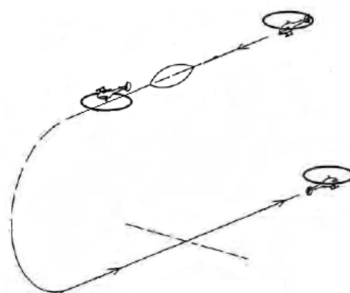
S3. ROLL



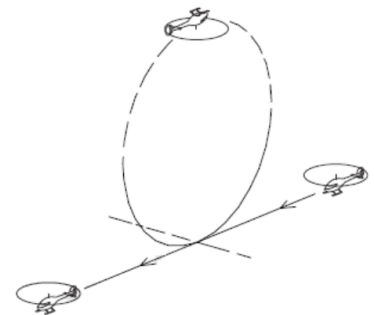
S4. PULLBACK



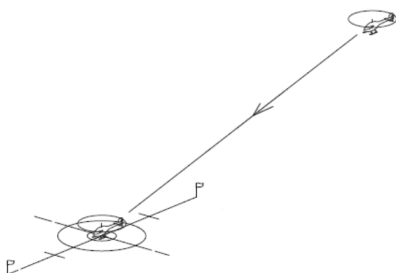
S5. SPLIT S



S6. LOOP



S7a. AUTOROTATION



S7b. LANDING

