

# Indoor RC Motor Kunstflug

# F3P

---

## REGLEMENT FÜR MODELLFLUGMEISTERSCHAFTEN DER KLASSE F3P

---

<b>INHALT</b>	<b>Seite</b>
<b>1. Begriffsbestimmung des Indoor –Kunstflug Motormodells</b>	<b>2</b>
<b>2. Allgemeine Merkmale der Indoor-Kunstflug-Motorflugmodelle</b>	<b>2</b>
<b>3. Allgemeine Bestimmungen</b>	<b>2</b>
<b>4. Flugbewertung</b>	<b>3</b>
<b>5. Durchführung von RC-Kunstflug-Wettbewerben</b>	<b>4</b>
<b>6. Ausführung der Flugfiguren</b>	<b>4</b>
<b>7. Schlussbestimmungen</b>	<b>5</b>
<b>Anhang 1: Figurenprogramm F3P-AP für Schweizermeisterschaften</b>	<b>6</b>
<b>Anhang 2: Figurenprogramm F3P-B</b>	<b>10</b>
<b>Anhang 3: Hinweise zur Durchführung des Programms F3P-AFM (Aerobatics Freestyle to Music)</b>	<b>11</b>

---

Genehmigt durch den Vorstand SMV am: 5. Februar 2009

Genehmigt durch die FAKO F3 Kunstflug am: 27. November 2010

## 1. **Begriffsbestimmung des Indoor –Kunstflug Motormodells**

Ein Flugmodell, aber kein Hubschrauber, das in einem geschlossenen Raum (Halle) fliegt und durch Steuerflächen aerodynamisch in seinem Flugverhalten, seiner Richtung und Höhe von einem Piloten auf dem Boden mittels einer Funkfernsteuerung gesteuert wird.

## 2. **Allgemeine Merkmale der Indoor-Kunstflug-Motorflugmodelle**

Höchstes Gesamtgewicht: 300 g

Abstehende Teile, die Verletzungen verursachen können (z.B. Fahrwerksdrähte, Wellenenden usw.) sind nur zugelassen, wenn sie mit Abdeckungen versehen sind.

Beschränkungen des Antriebs:

Jeder geeignete Antrieb darf verwendet werden, außer solchen, die irgendwelche Abgasemissionen verursachen. Elektroflugmodelle dürfen im Antriebsstromkreis höchstens 42 Volt haben.

Die Fernlenkanlage darf nur vom Boden zum Flugmodell wirksam sein (d. h. eine elektronische Rückmeldung vom Flugmodell zum Boden ist nicht gestattet). Steuerung durch Autopiloten unter Verwendung von Trägheit, Schwerkraft oder irgendeiner Art von bodenabhängiger Navigation ist verboten. Automatische Steuerung von Figurenfolgen (Vorprogrammierung) oder automatische Vorrichtungen zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs sind nicht gestattet. Beispiele:

Erlaubt; z.B.:

1. Steuervorrichtungen, die vom Wettbewerbsteilnehmer von Hand bedient werden.
2. Jede Art von Steuerung durch Knöpfe oder Hebel, die vom Wettbewerbsteilnehmer begonnen oder beendet wird.
3. Handbediente Schalter zur Kupplung von Steuerfunktionen.

Nicht erlaubt:

1. Druckschalter mit automatischer Zeitensteuerung.
2. Vorprogrammierung zur automatischen Durchführung einer Reihe von Steuerbefehlen.
3. Autopiloten zum automatischen Waagerechthalten der Tragflügel.
4. Veränderung der Luftschraubensteigung mit automatischer Zeitensteuerung.
5. Jede Art von Sprach-Erkennungssystem.
6. Jede Art von Einlernfunktion bezüglich der Analysen Figur zu Figur oder Flug zu Flug.

## 3. **Allgemeine Bestimmungen**

### **Begriffsbestimmung und Anzahl Helfer**

Helfer kann der Mannschaftsführer, ein anderer Teilnehmer oder ein offiziell gemeldeter Helfer sein. Jedem Wettbewerbsteilnehmer ist während des Fluges ein (1) Helfer gestattet.

### **Anzahl Flüge**

Alle Wettbewerbsteilnehmer haben Anrecht auf die gleiche Anzahl von offiziellen Flügen. Es zählen nur vollständig geflogene Runden.

### **Beschreibung des Versuchs**

Es gilt als Versuch, wenn der Wettbewerbsteilnehmer die Starterlaubnis erhalten hat.

Anmerkung: Wenn der Motor nicht innerhalb der gestatteten einen (1) Minute läuft, muss der Wettbewerbsteilnehmer die Startstelle sofort für den nächsten Teilnehmer freimachen. Bleibt der Motor nach Beginn des Starts stehen, aber bevor das Modell abgehoben hat, so kann er innerhalb der gestatteten einen (1) Minute wieder zum Laufen gebracht werden.

### **Anzahl der Versuche**

Jeder Wettbewerbsteilnehmer ist zu einem (1) Versuch für jeden offiziellen Flug berechtigt.

**Anmerkung:** Ein Versuch darf nach Ermessen des Wettbewerbsleiters nur dann wiederholt werden, wenn aus unvorhersehbarem Grund, außerhalb der Kontrolle des Wettbewerbsteilnehmers, das Modell nicht starten kann (z. B. Frequenzstörung). Gleichermäßen gilt: Wird ein Flug durch irgendwelche Umstände, die außerhalb der Kontrolle des Wettbewerbsteilnehmers liegen, unterbrochen, so hat dieser das Anrecht auf einen weiteren Flug, bei dem aber nur die betroffene Flugfigur und die nachfolgenden noch nicht bewerteten Flugfiguren gewertet werden.

#### **Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges**

Es gilt als offizieller Flug, wenn ein Versuch gemacht wird, ganz gleich mit welchem Ergebnis.

### **4. Flugbewertung**

#### **Anzahl und Aufgaben der Punktrichter**

Für jeden Wettbewerb in der Klasse F3P sind mindestens drei (3), höchstens fünf (5) Punktrichter und ein Zeitnehmer einzusetzen.

Bei größeren Veranstaltungen können mehrere Gruppen von Punktrichtern eingesetzt werden.

Jeder Punktrichter hat jede Flugfigur und jede zu wertende Handlung oder Unterlassung individuell und unabhängig von den anderen Punktrichtern zu bewerten und in den Wertungskarten festzuhalten. Grundlage für seine Bewertung sind das Flugprogramm und der Punktrichter-Leitfaden (Anhang 5B des F3A-Reglements)

Um Falsch-Wertungen zu vermeiden, wird empfohlen vor Beginn der Wertungsflüge Vorflüge durchzuführen. Diese Vorflüge werden bewertet und regelgerecht ausgewertet, die Ergebnisse werden aber nicht veröffentlicht.

#### **Benotung**

Jede Figur wird während des Fluges mit Noten in ganzen Zahlen, in Schritten zwischen 10 und 0, von jedem Punktrichter bewertet. Diese Noten werden mit einem Koeffizienten multipliziert, der nach dem Schwierigkeitsgrad der Figuren unterschiedlich ist. Jede nicht vollendete Figur muss mit Null (0) bewertet werden. Die Flugfiguren müssen dort ausgeführt werden, wo sie von den Punktrichtern deutlich gesehen werden können. Wenn ein Punktrichter aus Gründen, die der Wettbewerbsteilnehmer nicht zu verantworten hat, das Flugmodell nicht während der vollständigen Flugfigur beobachten kann, kann dieser als Wertung „N.O.“ = „Not Observed“ (Nicht beobachtet) schreiben. In diesem Fall gilt als Wertung dieses Punktrichters für diese Flugfigur der Durchschnitt aus den von den anderen Punktrichtern gegebenen Noten. Zentralfiguren sollen mittig über der Mittellinie des Flugraumes, Wendefiguren rechts bzw. links von ihr liegen. Verstöße gegen diese Regel werden von jedem Punktrichter mit Punktabzügen je nach der Schwere des Verstoßes bestraft.

Die Punktrichter sitzen auf einer Linie parallel zu einer Längswand der Halle und mittig zwischen deren Querwänden mit Blick auf die gegenüberliegende Längswand.

Der Flugraum wird durch Boden, Decke und Wände des geschlossenen Raums (Halle), sowie die Linie, auf der die Punktrichter sitzen (Sicherheitslinie), begrenzt. Diese Linie darf nicht überflogen werden. Die Mittellinie verläuft rechtwinklig von der Sicherheitslinie zur gegenüberliegenden Längswand der Halle und mittig zwischen deren Querwänden. Die empfohlene Grösse der Halle soll etwa 40 x 20 Meter in Länge und Breite und zwischen 8 und 12 Meter Höhe betragen.

Akustische oder visuelle Signale zum Anzeigen von Regelverstößen durch Überfliegen der Flugraumgrenze dürfen nicht gegeben werden.

Ist ein Modell nach Meinung der Punktrichter unsicher, oder wird es in unsicherer Art und Weise geflogen, so dürfen sie den Wettbewerbsteilnehmer zur Landung auffordern.

Die von jedem Punktrichter jedem Wettbewerbsteilnehmer gegebenen Noten müssen am Ende jedes Durchgangs veröffentlicht werden.

## Endwertung

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat drei (3) offizielle Flüge. Alle Wertungen (Summe der Noten eines Fluges) werden wie nachfolgend beschrieben, auf 1000 Punkte normalisiert. Nur Wertungen von vollständig geflogenen Durchgängen werden berücksichtigt. Die persönliche Platzierung jedes Wettbewerbsteilnehmers ergibt sich aus der Summe der Punkte der beiden (2) besten zählenden Durchgänge.

$$\text{Punkte } x = \frac{S(x)}{S(w)} \times 1000$$

Punkte x • Punkte für den Wettbewerbsteilnehmer x  
 S (x) • Wertung des Wettbewerbsteilnehmers x  
 S (w) • Wertung des Durchgangsbesten

## 5. Durchführung von RC-Kunstflug-Wettbewerben

Die Startreihenfolge kann durch den Veranstalter vorgängig ausgelost werden. Wenn möglich, sollen gleiche Funkfrequenzen nicht aufeinander folgen und auch nicht die Mitglieder der gleichen Mannschaft. Mitglieder einer Mannschaft werden durch wenigstens zwei (2) Wettbewerbsteilnehmer getrennt, auch wenn sie an verschiedenen Startstellen fliegen.

Für den zweiten Flug beginnt die Startreihenfolge in der Mitte der ursprünglichen Reihenfolge nach hinten und dann von vorne wieder bis zur Mitte. Für den dritten Flug wird die ursprüngliche Reihenfolge, jedoch von hinten nach vorne, verwendet.

Der Wettbewerbsteilnehmer muss sich während des Fluges in der Nähe der Punktrichter und unter Aufsicht des Wettbewerbsleiters aufhalten.

Die Wettbewerbsteilnehmer müssen mindestens fünf (5) Minuten, bevor sie sich zum Startplatz begeben sollen, aufgerufen werden.

Wenn seine Funkfrequenz nicht besetzt ist, begibt sich der Teilnehmer an den Startplatz, damit er seine Fernsteueranlage ihr Funktionsfähigkeit überprüfen kann. Bei Frequenzüberschneidung darf er höchstens eine (1) Minute lang seine Anlage prüfen, bevor die Startzeit von einer (1) Minute beginnt. Der Teilnehmer teilt dem Wettbewerbsteilnehmer mit, dass eine Minute verstrichen ist und beginnt sofort mit der Zeitnahme der einen (1) Minute Startzeit.

## 6. Ausführung der Flugfiguren

Die Flugfiguren gemäss Anhang 1 müssen in einem ununterbrochenen Flug in der auf dem Wertungsblatt angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Die Richtung des Starts liegt im Ermessen des Teilnehmers. Die Richtung jeder Flugfigur wird durch die Startrichtung festgelegt.

Bei Wendefigurenfolgen erfolgt kein wertungsfreies Fliegen zwischen der ersten Figur nach dem Start und der letzten Figur vor der Landung.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen Versuch zu jeder Flugfigur während des Fluges machen. Der Wettbewerbsteilnehmer hat nach Startfreigabe eine (1) Minute Zeit, um den Motor zu starten und insgesamt fünf (5) Minuten Zeit, seinen Flug durchzuführen. Beide Zeiten von einer (1) Minute und fünf (5) Minuten beginnen, wenn der Wettbewerbsteilnehmer die Starterlaubnis bekommen hat.

Das Modell muss ohne jede Hilfe starten und landen, das heißt, Handstarts sind nicht erlaubt. Wenn irgendein Teil des Modells während des Fluges abfällt oder das Modell zu einem Stillstand kommt, endet die Wertung in diesem Augenblick und das Modell muss sofort gelandet werden.

Berührt das Modell während einer Flugfigur Boden, Decke, Wände oder Einrichtungen der Halle oder fliegt es während einer Flugfigur über die Sicherheitslinie, so wird diese Figur mit NULL benotet. Hat das Modell bei einer Bodenberührung länger als 1 Sekunde Kontakt mit dem Boden (d.h. es ist faktisch gelandet), so ist der Flug unverzüglich abzubrechen.

Der Flug endet, wenn der Landevorgang beendet ist. Die Wertung endet, wenn die fünf (5) Minuten abgelaufen sind.

## **7. Schlussbestimmungen**

Die Bestimmungen des F3A-Reglements stehen über dem F3P-Reglement. Im Zweifelsfalle sind überdies die Regeln des aktuellen Sporting Code (englische Originalausgabe) anzuwenden.

Es tritt sofort nach Genehmigung durch den Vorstand des SMV in Kraft.

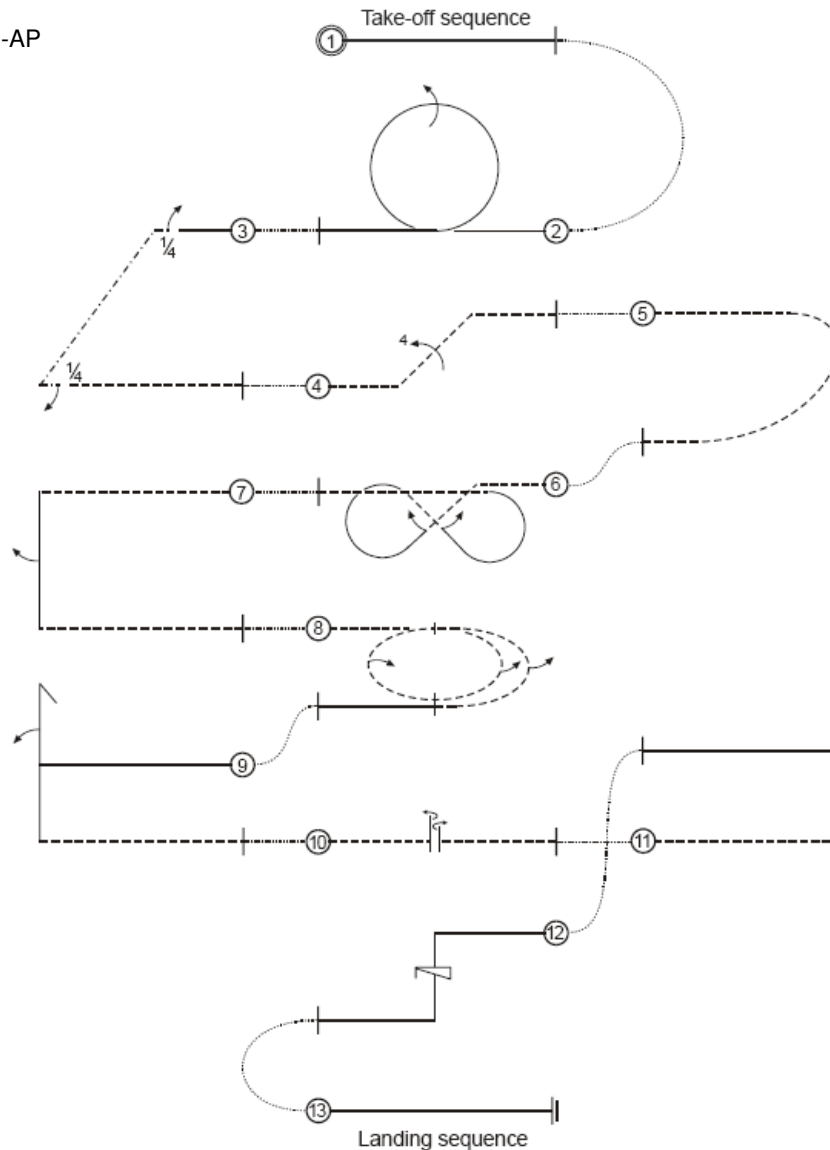
Gesamtreglement genehmigt durch die FAKO F3 Kunstflug am: 30. Januar 2009

### **Änderungshinweise:**

- |            |  |
|------------|--|
| 20.01.2010 | Figurenprogramm F3P-B als Anhang 2 eingefügt,<br>bisheriger Anhang 2 wird neu zu Anhang 3  |
| 01.10.2010 | Figurenprogramm F3P-AP wurde an CIAM Vorgabe an.<br>Änderung von Figuren AP07,AP11 und AP12.<br>Bezeichnung von F3P-AM wurde auf F3P-AFM (Aerobatics Freestyle to Music) |

## Anhang 1: Figurenprogramm F3P-AP für Schweizermeisterschaften

Programm F3C-AP



Drawings by Bob Skinner  
(CorelDraw 9, January 2009)

### Figurenfolge F3P-AP

Figurenfolge	Beschreibung	K-Faktor
AP01	Start	0
AP02	Looping mit integrierter Rolle	5
AP03	1/4 Rolle, halbes Viereck, 1/4 Rolle	4
AP04	45 Grad Aufstieg, 4 Punkt Rolle	4
AP05	Halber Rückenflugkreis	2
AP06	Umgekehrte Kuban-Acht von oben	4
AP07	halber Quadrat-Looping mit 1/2 Rolle integriert	4
AP08	1 1/2 Rollenkreise mit 3 halben Rollen integriert	5
AP09	Turn mit 1/2 Rolle aufwärts	3
AP10	2 halbe Torque-Rollen (gegengleich)	6
AP11	halber Quadrat-Looping	2
AP12	Vrille, 1 Umdrehung	3
AP13	Landung	0

## **Beschreibung der Flugfiguren für das F3P-AP Programm**

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in normaler oder Rückenfluglage. Zentrumsfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs, während Wendefiguren mit einem Flugkurs 180 Grad entgegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, sind Ein- und Ausflug von Zentrumsfiguren auf gleicher Flughöhe. In Wendefiguren sind Flughöhenkorrekturen zur Positionierung gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser und wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermassen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit und wo erforderlich, die gleich Verzögerung. Alle aufeinanderfolgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen oder Teilrollen haben gleich lange Ein- und Ausflüge vor und nach den Rollen, ausser beim Immelmann.

Jeder Verstoss gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich, zu den in den Figurenbeschreibungen und im Leitfaden für Punktrichter (Anhang 5B) sowie dem offiziellen angegebenen Minderbewertungen mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Auflistungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

### **AP01. Start**

Platziere das Modell auf dem Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie. Nach Erreichen einer vernünftigen Höhe, drehe ab um 180 Grad weg von der Sicherheitslinie.

PR-Anmerkung

- Der Start wird nicht benotet.

### **AP02. Looping mit integrierter Rolle (Zentrumsfigur)**

Fliege aus dem horizontalen Flug einen ganzen Innenlooping, in dem eine ganze Rolle integriert ist. Beende die Figur im Normalflug.

PR-Anmerkung

- Die Rollrate muss konstant sein.
- Die Höhe darf nicht variieren während der ganzen Figur.
- Zwischen den Viertel-Rollen und dem Kreisflug darf keine gerade Strecken geflogen werden.

### **AP03. ¼ Rolle, halbes Viereck, ¼ Rolle (Wendefigur)**

Fliege eine Viertel-Rolle, unmittelbar gefolgt von einem horizontalen halben Viereck in Messerfluglage und führe eine weitere Viertel-Rolle aus. Der Ausflug erfolgt in Rückenfluglage.

PR-Anmerkung

- Der Radius in den Ecken des Vierecks müssen gleich sein.
- Nach der Viertel-Rolle muss unmittelbar die Ecke des Vierecks geflogen werden, d.h. es darf keine Gerade geflogen werden. Sinngemäss gilt dies für den Ausflug aus dem Viereck in umgekehrter Reihenfolge.

### **AP04. 45 Grad Steigflug mit 4/4 Punkt-Rolle (Zentrumsfigur)**

Stosse das Modell aus dem Rückenflug in einen 45 Grad Steigflug, führe 4 Viertel-Rollen durch und beende die Figur durch ziehen in den horizontalen Rückenflug.

### **AP05. Rückenflug Halbkreis (Wendefigur)**

Fliege einen halben Kreis in Rückenfluglage

**PR-Anmerkung**

- Der Kreis muss einen konstanten Radius haben.
- Die Höhe darf nicht variieren während der ganzen Figur.

**AP06 Umgekehrte Kuban-Acht von oben (Zentrumsfigur)**

Das Modell wird aus dem Rückenflug in einen 45 Grad Sinkflug gezogen, macht eine halbe Rolle und wird dann durch einen  $\frac{3}{4}$  Innenlooping wieder in den 45 Grad Sinkflug gebracht, wo es erneut eine halbe Rolle ausführt um dann durch einen  $\frac{5}{8}$  Innenlooping wieder in die horizontale Rückenfluglage über zu gehen.

**AP07 halber Quadrat-Looping mit  $\frac{1}{2}$  Rolle integriert (Wendefigur)**

Im horizontalen Rückenflug wird das Modell in den vertikalen Sinkflug gezogen. Im Sinkflug macht das Modell eine halbe Rolle. Danach wird es in die horizontale Fluglage gestossen. Der Ausflug erfolgt in horizontaler Rückenfluglage.

**PR-Anmerkung**

- Die Radien bei Ein- und Ausflug müssen gleich gross sein.
- Die Strecken vor und nach der halben Rolle müssen erkennbar und gleich lang sein.

**AP08  $1\frac{1}{2}$  Rollenkreise mit 3 halben Rollen integriert (Zentrumsfigur)**

Führe aus dem Rückenflug heraus einen 540 Grad Kreis aus mit 3 gegengleichen halben Rollen, welche in je einem der 180 Grad Kreisabschnitte integriert sind. Die erste halbe Rolle erfolgt nach aussen. Der Ausflug erfolgt im Normalflug.

**PR-Anmerkung**

- Die Kreise müssen einen konstanten Radius haben.
- Die Höhe darf nicht variieren während der ganzen Figur.
- Die Rollrate muss konstant sein.

**AP09 Turn mit  $\frac{1}{2}$  Rolle aufwärts (Wendefigur)**

Das Modell wird aus dem horizontalen Flug in den vertikalen Steigflug gezogen, wo es eine halbe Rolle macht, gefolgt von einem Turn in den vertikalen Sturzflug. Danach wird es wieder in die horizontale Normalfluglage gezogen.

**PR-Anmerkung**

- Der Radius des Turns darf nicht grösser sein als die  $1\frac{1}{2}$  fache Spannweite betragen: Null Punkte (0)

**AP10 2 halbe Torque-Rollen (Zentrumsfigur)**

Stosse das Modell aus dem Rückenflug bis die Längsachse senkrecht steht und das Modell schwebt. Fliege nun in diesem Schwebezustand 2 gegengleiche halbe Rollen (d.h. Richtungswechsel nach der ersten halben Torque-Rolle). Bringe das Modell durch ziehen und beschleunigen wieder in die Rück-enfluglage.

**PR-Anmerkung**

- Die Höhe und die Distanz dürfen nicht variieren während der Figur.
- Die Rollrate muss konstant sein.

**AP11 Quadratischer Looping (Wendefigur)**

Drücke das Modell aus dem Rückenflug in den Steigflug und beende den quadratischen Looping durch

drücken in die Normalfluglage.

### **AP12 Vrille, 1 Umdrehung (Zentrumsfigur)**

Fliege horizontal ein, reduziere die Motorleistungen und führe die Vrille mit 1 Umdrehung aus. Der Ausflug erfolgt in Normalfluglage.

PR-Anmerkung

- Keine gerissene Rolle zu Beginn. Null Punkte (0)
- Erzwungener Übergang in Vrille, Punkteabzug
- Möglichst senkrechter Ausflug aus Vrille.

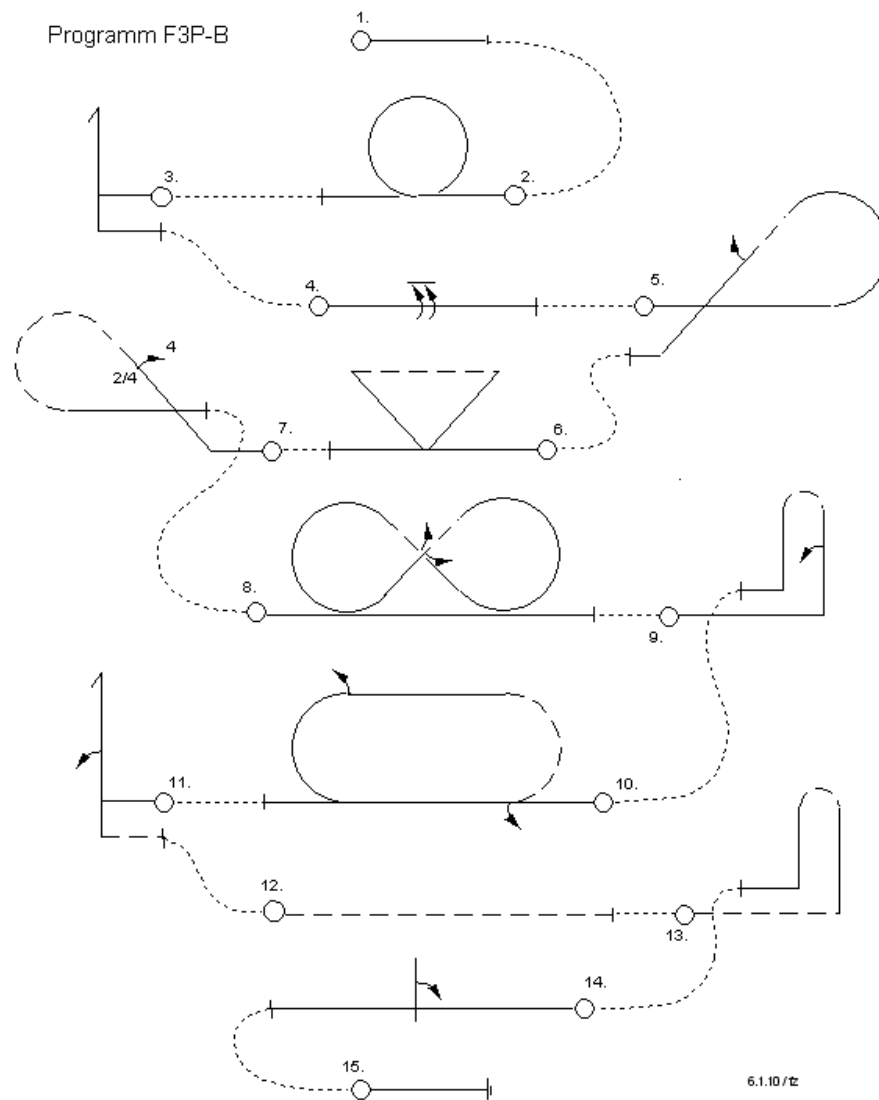
### **AP13 Landung**

Reduziere die Motorleistungen und fliege eine 180 Grad Kurve. Lande das Modell parallel zur Sicherheitslinie.

PR-Anmerkung

- Die Landung wird nicht benotet.

## Anhang 2: Figurenprogramm F3P-B



### Figurenfolge F3P-B

Figurenfolge	Manöver	K-Faktor
B01	Startsequenz	0
B02	Looping	2
B03	Turn	1
B04	2 Rollen	3
B05	Halbe Kuban-Acht mit 1/2 Rolle	2
B06	Dreieckiger Looping	3
B07	Halbe umgekehrte Kuban-Acht mit 2/4 Punkt Rolle	2
B08	Kuban-Acht mit 1/2 Rollen	4
B09	Humpty Bump optional ( 1/4 oder 1/2 Rolle, gez. od. gest.)	2
B10	Doppelter Immelman	4
B11	Turn mit 1/2 Rolle aufwärts	3
B12	Rückenflug	2
B13	Humpty Bump gestossen	2
B14	1 Torque-Rolle	5
B15	Landesequenz	

---

## Anhang 3: Hinweise zur Durchführung des Programms F3P-AFM (Aerobatics Freestyle to Music)

---

In Ergänzung zum Reglement für die Durchführung von Modellflugmeisterschaften der Klasse F3P-AP gelten für die Klasse F3P-AFM zusätzlich die folgenden Regelungen. Diese gelten anstatt der allgemeinen Regelungen in den spezifischen Bereichen.

### Benotung

Das Flugprogramm F3P-AFM soll es den Wettbewerbsteilnehmern ermöglichen, die kunstfliegerischen Fähigkeiten von Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodellen in Verbindung mit Musik zu demonstrieren.

Es werden der Flugstil, die künstlerische Qualität und der Gesamteindruck je mit Noten in Schritten ganzen Zahlen zwischen 10 und 0, für den gesamten Flug und von jedem Punktrichter bewertet.

Es werden folgende Kriterien bei der Ausführung des Fluges durch die Punktrichter bewertet:

<i>Flugstil</i>	<i>Faktor</i>
▪ Präzision der Figuren	2
▪ Nutzung des Flugleistungsbereiches, Schwierigkeitsgrad der Figuren	2
▪ Figurenvielfalt, neue Figuren	2
<i>Künstliches Qualität</i>	
▪ Synchronisation zur Musik	3
▪ Umsetzung der musikalischen Stimmung, Einsatz Showeffekte	2
▪ Wechsel ruhige / dynamische Phasen	1
<i>Gesamteindruck</i>	
▪ Nutzung des Flugraums	2
▪ Kontinuität der Figurenfolge / Spannungsaufbau	2
▪ Platzierung / Sicherheit	2

### Ausführung der Flugfiguren

Bei AeroMusicals findet die Wertung vom Beginn bis zum Ende des Fluges ohne Unterbrechung statt.

Der Teilnehmer muss dem Abspieler der Musik seinen Wunsch zu deren Beginn innerhalb der ersten (1) Minute signalisieren. Die Dauer der Musik muss 120 +/- 5 Sekunden betragen. Mit ihrem Anfang beginnt, mit dem Stopp endet die Wertung des Fluges. Der Abspieler stoppt die Musik spätestens nach dem Ablauf von 125 Sekunden. Nach dem Stopp der Musik muss das Flugmodell sofort gelandet werden.

Das Modell muss ohne jede Hilfe starten und landen, das heißt, Handstarts sind nicht erlaubt.

Berührt das Modell während einer Flugfigur Boden, Decke, Wände oder Einrichtungen der Halle so kann der Flug weitergeführt werden. Gleiches gilt, wenn Teile des Modells während dem Flug abfallen (gewollt oder ungewollt). Der Wettbewerbsleiter, oder die Punktrichter können den Wertungsflug jedoch abbrechen, falls das Modell als unsicher erscheint.

Überfliegt das Modell während des Wertungsfluges die Sicherheitslinie, so wird der Flug mit Null bewertet.