

## ビギナーズ級

ビギナーズ級の演技の審査基準は『演技種目が形となっており、安全飛行であること』となっているため、各演技の減点項目は定めず、飛行パターンの描き方を説明する。

### ①離陸 ……………K = 2

離陸は滑走してジャッジの正面で離陸することが望ましい。離陸後は一定の角度で、ゆるやかな直線上昇飛行を行った後、その上昇角度を保ちながら90° 旋回を行い、さらにその上昇角度を保ちながら翼を水平にして終了となる。

### ②水平直線飛行 ……………K = 2

演技の開始と終了のコールを必ず行なうこと。ジャッジ席を中心にして左右が同じ距離の水平直線飛行を約50m行なう。

### ③水平8字旋回飛行 ……………K = 3

右旋回と左旋回の円の大きさは等しく、高度も同じで、円の接点がジャッジ席の正面にくること。

### ④宙返り1回 ……………K = 3

ジャッジの正面で引き起こして宙返り1回を行う。

### ⑤着陸 ……………K = 3

着陸姿勢に入った後は必ず着陸すること。採点の対象は着陸進入コースに入り、その一定の高度から徐々に降下し滑らかに引き起こして飛行場内の定点に接地し、バウンドしたり方向を変えることなく滑走した後、停止する。

(注) 競技の時間はエンジン始動3分を含み5分間とする。

## ナービス級

ナービス級の演技の審査基準は『演技種目が形となっており、演技の場所が適正であること』となっているため、各演技の減点項目は定めず、飛行パターンの描き方を説明する。

### ①離陸 ……………K = 2

離陸は滑走して、ジャッジの正面で離陸することが望ましい。離陸後は一定の角度で、ゆるやかな直線上昇飛行を行なった後、上昇角度を保ちながら90° 旋回を行ない、翼を水平に戻して終了となる。

(注) ②の演技に入る前にデッド・パスが1回認められる。

### ②宙返り2回 ……………K = 2

ジャッジ席の正面で引き起こして1回めの宙返りを行なう。2回めの宙返りは1回めの宙返りの軌道と重ならないなければならない。宙返りで描く円は真円であること。

### ③インメルマン・ターン ……K = 1

若干の直線水平飛行を行なった後、1/2宙返りをし、頂点でハーフ・ロールを行なって終了となる。

### ④水平1回ロール ……………K = 2

演技の開始と終了のコールを必ず行なうこと。1回ロールの中心をジャッジの正面で行うこと。

### ⑤スプリットS ……………K = 1

若干の直線水平飛行を行なった後、ハーフ・ロールをし、1/2宙返りを行ない水平飛行に戻る。

### ⑥背面直線水平飛行 ……………K = 3

1/2ロールし、ジャッジ席を中心に背面水平直線飛行を約50m行ない、1/2ロールで水平飛行に戻る。

(注) ⑦の演技に入る前にデッド・パスが1回認められる。

### ⑦着陸 ……………K = 3

着陸姿勢に入った後は必ず着陸すること。採点の対象は着陸進入コースに入り、その一定の高度から徐々に降下し滑らかに引き起こして飛行場内の定点に接地し、バウンドしたり方向を変えることなく滑走した後、停止する。

(注) 競技の時間はエンジン始動3分を含み5分間とする。

## スポーツマン級

全ての演技は、水平直線飛行をもって開始・終了する。センターの演技では、開始・終了は同高度・同方向でなければならない。また、ターン演技では逆の方向で終了する。

二つ以上の宙返り（部分的宙返りも含む）が入る演技では、宙返りの直径は同じでなければならない。同様に、二つ以上のロール（ハーフ・ロールを含む）を含む演技ではロール・レートは同じでなければならない。また、連続するロールでは同一の高度と方向を保たなければならない。

1/2ロールおよび1/4ロールを含む演技ではロールの前と後ろには同一の長さのショート・ポーズを置かなければならない。

上記の規定に違反した場合は、減点の対象となる。

### ①離陸（テイクオフ）……………K = 2

模型はエンジンが回転した状態で、保持されることなく、地上でいったん停止した後、離陸する。一直線上を滑走してから静かに浮き上がり、緩やかな角度で上昇する。離陸経路から90° 旋回して翼が水平になったとき演技は終了する。

減点・模型が手から離れてから、いったん停止しなかった場合。

・滑走中、および上昇経路で方向が変わった場合。

・模型が地面からジャンプした場合。

・浮上した後、再び接地した場合。

・上昇角度が大きすぎた場合。

・上昇中に翼が水平でなかった場合。

・離陸経路から90° 旋回した後に翼を水平に戻さなかった場合。

### ②四角宙返り（スクエア・ループ）

……………K = 3

水平直線飛行から引き起こして角宙返りを1回行なう。

減点・宙返りが四角でなかった場合。

・翼が水平でなかった場合。

・方向が変わった場合。

・各辺の長さが等しくなかった場合。

## アドバンスド級 Aパターン

③ハーフリヴァース・キューバンエイト .....K=1  
引き起こして45°上昇し、1/2ロールの後、正宙返りをして水平飛行に戻る。  
減点・1/2ロール開始前の姿勢が45°でなかった場合。

- ・ロール中に飛行方向が変わった場合。
- ・宙返りが正しく円でなかった場合。

④2回ロール .....K=3  
一定のレートで2回転のロールを行なう。

- 減点・ロール中に方向および高度が変わった場合。
- ・ロール・レートが一定でなかった場合。
  - ・正しく2回転しなかった場合。

⑤ストール・ターン .....K=2  
引き起こして垂直上昇し、任意の方向に180°ストール・ターンし、垂直降下の後、引き起こして水平飛行に戻る。

- 減点・ストール・ターンの前後で垂直でなかった場合。
- ・ストール・ターンが正しく180°でなかった場合。

⑥2回正宙返り(ツーインサイド・ループス) .....K=3  
引き起こして2回正宙返りを行なう。宙返りは真円で、互いに重なっていないなければならない。

- 減点・宙返りが正しく円でなかった場合。
- ・宙返りが重ならなかった場合。
  - ・宙返り中に翼が水平でなかった場合。
  - ・宙返り中、飛行方向が変わった場合。

⑦ハーフスクエア・ループ ウィズ  
ハーフロール .....K=1  
引き起こして1/2角宙返りを行ない、背面飛行の後、1/2ロールをして水平飛行に戻る。

- 減点・1/2ロール中、または1/2角宙返り中に方向が変わった場合。
- ・1/2角宙返り中に、翼が水平でなかった場合。

⑧2回逆宙返り(ツー・アウトサイド・ループス) .....K=3  
水平飛行から2回逆宙返りを行なう。

- 減点・逆宙返りが正しく円でなかった場合。

- ・逆宙返りが重ならなかった場合。
- ・逆宙返り中に翼が水平でなかった場合。
- ・逆宙返り中に飛行方向が変わった場合。

⑨スプリットS .....K=1  
1/2ロールした後、直ちに1/2宙返りをして水平飛行に戻る。

- 減点・1/2ロール中、または1/2宙返り中に方向が変わった場合。
- ・ロールが正しく180°でなかった場合。
  - ・1/2ロールを演じた後、直ちに1/2宙返りを行わなかった場合。

⑩コブラ・ロール ウィズ  
1/2ロールズ .....K=3  
引き起こして45°上昇、1/2ロールの後、1/4宙返りをし、1/2ロールの後、引き起こして水平飛行に戻る。

- 減点・最初のロールが正しく45°でなかった場合。
- ・1/2ロールが正しく180°でなかった場合。
  - ・降下角が正しく45°でなかった場合。
  - ・1/2ロール中、または1/4宙返り中に方向が変わった場合。

⑪着陸(ランディング) .....K=3  
滑らかに引き起こして飛行場内に接地し、バウンドしたり方向を変えることなく滑走した後、停止する。

- 減点・引き起こし不足のため、地面に強く圧着した場合。
- ・翼が水平でなかった場合。
  - ・バウンドしたり、方向が変わった場合。
  - ・飛行場外に接地した場合。
- (注) 競技の時間はエンジン始動3分を含み6分30秒とする。

①テイクオフ・シーケンス .....K=2

模型はエンジンを回転したまま保持されることなく、地上でいったん停止した後、離陸する。一直線上を滑走してから静かに浮き上がり、緩やかな角度で上昇する。離陸経路から90°旋回して翼が水平になったとき演技は終了する。

- 減点・模型が手から離れてから、いったん停止しなかった場合。
- ・滑走中、および上昇経路で方向が変わった場合。
  - ・模型が地面からジャンプした場合。
  - ・浮上した後、再び接地した場合。
  - ・上昇角度が大きすぎた場合。
  - ・上昇中に翼が水平でなかった場合。
  - ・離陸経路から90°旋回した後に翼を水平に戻さなかった場合。

②スクエア・ループ .....K=3  
機首を引き起こして四角宙返りを行なう。

- 減点・宙返りが四角でなかった。
- ・主翼が水平でなかった。
  - ・飛行方向が変化した。
  - ・各辺の長さが等しくなかった。
  - ・各コーナーの半径が同一でなかった。

③1/2リバース・キューバン・エイト .....K=1  
45°上昇飛行経路に入れ、1/2ロールを演じた後で5/8宙返りを行って水平飛行に戻る。

- 減点・1/2ロールの前後で、飛行経路が45°でなかった。
- ・1/2ロール中に飛行方向が変化した。
  - ・5/8宙返りが正しい円でなかった。

④フォー・ポイント・ロール .....K=4

水平飛行経路で、左または右の360°ロールを演じる間、90°毎に姿勢を維持する。飛行姿勢を維持する間は、主翼は水平線に対して、それぞれ平行または垂直のいずれかでなければならない。

# アドバンスド級 Bパターン

## ①テイクオフ・シーケンス

……………K = 2

模型はエンジンを回転したまま保持されることなく、地上でいったん停止した後、離陸する。一直線上を滑走してから静かに浮き上がり、緩やかな角度で上昇する。離陸経路から90°旋回して翼が水平になったとき演技は終了する。

- 減点**・模型が手から離れてから、いったん停止しなかった場合。  
 ・滑走中、および上昇経路で方向が変わった場合。  
 ・模型が地面からジャンプした場合。  
 ・浮上した後、再び接地した場合。  
 ・上昇角度が大きすぎた場合。  
 ・上昇中に翼が水平でなかった場合。  
 ・離陸経路から90°旋回した後に翼を水平に戻さなかった場合。

## ②コブラ・ロール・ウイズ・

2/4ポイント・ロールズ ……K = 3

機首を引き起こして45°上昇飛行経路に入れ、2/4ポイント・ロールを演じる。1/4宙返りを行って45°下降飛行経路に入れ、2/4ポイント・ロールを演じた後で水平飛行に戻る。

- 減点**・2/4ポイント・ロールが正しく90°毎でなかった。  
 ・2/4ポイント・ロール中、または1/4宙返り中に飛行方向が変化した。  
 ・上昇飛行経路が45°でなかった。  
 ・下降飛行経路が45°でなかった。

## ③ストール・ターン、1/2ロールズ

……………K = 2

機首を引き起こして垂直の上昇飛行経路に入れ、1/2ロールを演じた後で180°ストール・ターンを行う。垂直下降飛行経路で1/2ロールを演じて水平飛行に戻る。

- 減点**・1/2ロールが正しく180°でなかった。  
 ・1/2ロール中、飛行方向が変化した。  
 ・1/2ロールの前後で姿勢が垂直でなかった。  
 ・ストール・ターンが180°でなかった。

## ④1/2ロール・2/4ポイント・ロール、オポジット・ディレクション

……………K = 4

水平飛行経路で1/2ロールを演じた後に短時間滞留し、続いて直ちに最初とは逆の方向へ2/4ポイント・ロールを演じて水平飛行に戻る。

- 減点**・1/2ロールが正しく180°でなかった。  
 ・1/2ロールを演じた後で長時間滞留した。  
 ・2/4ポイント・ロールが正しく90°毎でなかった。  
 ・飛行方向が変化した。

## ⑤トップ・ハット・ウイズ・

1/4ロールズ ……K = 2

機首を引き起こして垂直の上昇飛行経路に入れ、1/4ロールの後で機首を引き起こして水平背面飛行を行う。続いて垂直の下降飛行経路に入れ、1/4ロールの後で機首を引き起こして水平飛行に戻る。

- 減点**・1/4ロールの前後で姿勢が垂直でなかった。  
 ・1/4ロールが正しく90°でなかった。  
 ・背面飛行が水平直線飛行でなかった。

## ⑥フィギュアM・ウイズ・

1/4ロールズ ……K = 4

機首を引き起こして垂直上昇飛行経路で1/4ロールを演じる。180°ストール・ターンを行って垂直下降飛行経路で2回目の1/4ロールを演じ、1/2宙返りを行う。再び垂直上昇飛行経路で3回目の1/4ロールを演じて2回目の180°ストール・ターンを行い、垂直下降飛行経路で4回目の1/4ロールを演じる。機首を引き起こして水平飛行に戻る。(180°ストール・ターン、及び1/4ロールの方向は任意選択)

- 減点**・1/4ロールが正しく90°でなかった。  
 ・1/4ロール中、または1/2宙返り中に飛行方向が変化した。  
 ・1/4ロールの前後で姿勢が垂直でなかった。  
 ・1/2宙返りの底点が開始、及び終了時と同一でなかった。  
 ・ストール・ターンが180°でなかった。  
 ・2回目のストール・ターンの高度が最初のストール・ターンの高度と異なった。

## ⑦1/2スクエア・ループ・ウイズ・2/4ポイント・ロール・アップ

……………K = 2

機首を引き起こして垂直の上昇飛行経路に入れ、2/4ポイント・ロールを演じた後で水平飛行に戻る。

- 減点**・2/4ポイント・ロールの前後で飛行経路が垂直でなかった。  
 ・2/4ポイント・ロールが正しく90°毎でなかった。  
 ・主翼が水平でなかった。

## ⑧ダブル・インメルマン・フロム・トップ・ウイズ・1/2ロールズ

……………K = 3

機首を押して1/2宙返りを行った後、直ちに1/2ロールを演じて水平飛行を行う。続いて1/2宙返りを行った後、直ちに1/2ロールを演じて水平飛行に戻る。

- 減点**・1/2ロール中、または1/2宙返り中に飛行方向が変化した。  
 ・1/2ロールが正しく180°でなかった。  
 ・1/2宙返りを行った後、直ちに1/2ロールを演じなかった。  
 注：ロールを含む水平飛行の長さは、1/2宙返りの直径にほぼ等しい。

## ⑨スプリットS

……………K = 2

1/2ロールを演じた後、直ちに1/2宙返りを行って水平飛行に戻る。

- 減点**・1/2ロール中、または1/2宙返り中に飛行方向が変化した。  
 ・1/2ロールが正しく180°でなかった。  
 ・1/2ロールを演じた後、直ちに1/2宙返りを行なわなかった。

## ⑩45ディグリー・アップ・ウイズ・フル・スナップ・ロール

……………K = 3

機首を引き起こして45°上昇飛行経路に入れ、1回のスナップ・ロールを演じた後で機首を押して水平飛行に戻る。

- 減点**・スナップ・ロールが正しく360°でなかった。  
 ・ロールが正しいスナップ・ロールでなかったとき、0点とする。  
 ・スナップ・ロールの前後で飛行経路が45°でなかった。

⑪1/2スクエア・ループ・フロム・  
トップ, 1/2ロール・ダウン  
……………K = 2

機首を押して垂直の下降飛行経路に入れ、1/2ロールを演じた後で水平飛行に戻る。

減点・1/2ロールの前後で飛行経路が垂直でなかった。

・1/2ロールが正しく180°でなかった。

・主翼が水平でなかった。

⑫フォー・ポイント・ロール  
……………K = 4

水平飛行経路で、左または右の360°ロールを演じる間、90°毎に姿勢を維持する。飛行姿勢を維持する間は、主翼は水平線に対して、それぞれ平行または垂直のいずれかでなければならない。

減点・1/4ロールが90°毎でなかった。  
・1/4ロールを演じた後、その姿勢を維持していなかった。

・ロール・レートが同一でなかった。

・飛行高度が変化した。

⑬ハンブティ・バンプ・ウイズ・ロール・オプションズ, (1/2ロール・アップ, または1/4ロール・アップ・アンド・ダウン) ……K = 2

機首を引き起こして垂直の上昇飛行経路に入れ、1/2ロールを演じた後で1/2宙返りを行って垂直の下降飛行経路に入る(または任意選択により1/2ロールを演じた後で1/2逆宙返りを行なう、または上昇飛行経路及び下降飛行経路で1/4ロールを演じる)。続いて機首を引き起こし、水平飛行に戻る。

減点・1/2ロールの前後で飛行経路が垂直でなかった。

・1/2ロールが正しく180°でなかった。

・1/2宙返りが正しい円でなかった。

⑭アバランシュ ……K = 3

機首を引き起こして1/2宙返りを行い、その頂点で1回転のスナップ・ロールを演じた後、再び1/2宙返りを行なって水平飛行に戻る。

減点・宙返りが正しい円でなかった。

・宙返り中に飛行方向が変化した。

・宙返り中に主翼が水平でなかった。

・スナップ・ロールが正しく360°でなかった。

・ロールが正しいスナップ・ロールでなかった。

⑮フィギュア9・フロム・ボトム,  
2/4ポイント・ロール・アップ  
……………K = 2

機首を引き起こして垂直の上昇飛行経路に入れ、2/4ポイント・ロールを演じた後で3/4宙返りを行って水平飛行に戻る。

減点・2/4ポイント・ロールの前後で飛行経路が垂直でなかった。

・2/4ポイント・ロールが正しく90°毎でなかった。

・3/4宙返りが正しい円でなかった。

⑯バーティカル8, フロム・ミドル  
……………K = 3

機首を引き起こして1回の宙返りを行った後、直ちに下方向へ1回の逆宙返りを行う。

減点・宙返り、及び逆宙返りが正しい円でなかった。

・宙返り、及び逆宙返りの直径が等しくなかった。

・宙返り中に飛行方向が変化した。

・宙返り中に主翼が水平でなかった。

・逆宙返りが宙返りの真下で行なわれなかった。

⑰インメルマン・ターン ……K = 2

機首を引き起こして1/2宙返りを行った後、直ちに1/2ロールを演じて水平飛行に戻る。

減点・1/2ロール中、または1/2宙返り中に飛行方向が変化した。

・1/2ロールが正しく180°でなかった。

・1/2宙返りを行なった後、直ちに1/2ロールを演じなかった。

⑱スリー・ターン・スピン……K = 3

水平飛行から開始して失速するまで機首上げの姿勢を保ち、正面スピンを正確に3回演じた後で水平飛行に戻る。

減点・演技開始が水平飛行でなかった。

・演技の開始時、または終了時に主翼が水平でなかった。

・演技開始がスナップ・ロールであったとき、0点とする。

・演技開始が不自然であったとき、減点とする。

⑲ランディング・シーケンス  
……………K = 3

滑らかに引き起こして飛行場内に接地し、バウンドしたり方向を変えることなく滑走した後、停止する。

減点・引き起こし不足のため、地面に強く圧着した場合。

・翼が水平でなかった場合。

・バウンドしたり、方向が変わった場合。

・飛行場外に接地した場合。

(注) 競技の時間はエンジン始動3分を含み8分30秒とする。