

Onderstaande geldt vanaf seizoen 2015:

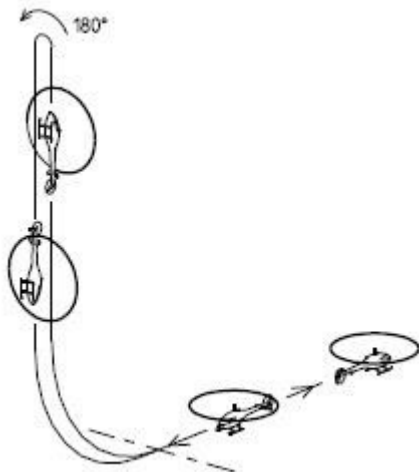
2 rondes met 7 vrije figuren uit onderstaande lijst en een maximale K-factor van 26 van alle figuren en 1 ronde freestyle, max. 2 minuten vrije vluchtkeuze.

Algemeen:

- Piloot staat met zijn rug naar de jury in de piloten cirkel.
- Piloot mag maximaal 5 meter aan de rechter of linker zijde van de piloten cirkel staan, piloot moet voldoende afstand houden van vliegend model en er geldt een punt aftrek van 1 punt.
- Vliegrichtingen is vrij te bepalen door piloot.

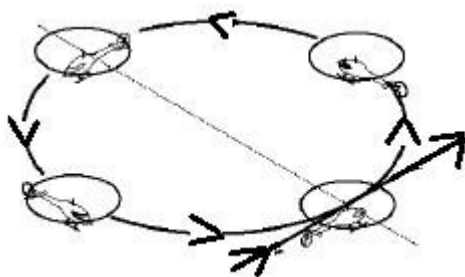
1. Stall Turn (K1)

Model vliegt aan parallel aan de vlieglijn en vliegt na passeren van de middenlijn nog minimaal 10 meter door. Hierna wordt de neus omhoog getrokken zodat het model loodrecht omhoog vliegt. Bij het stilvallen van het model wordt een 180 graden draai gemaakt zodat de neus weer naar beneden wijst. Het model vliegt dezelfde route terug als hoe het figuur begon en vliegt na het passeren van de middenlijn nog minimaal 10 meter door. Hoogte en afstand van invliegen en uitvliegen van het figuur dienen hetzelfde te zijn.



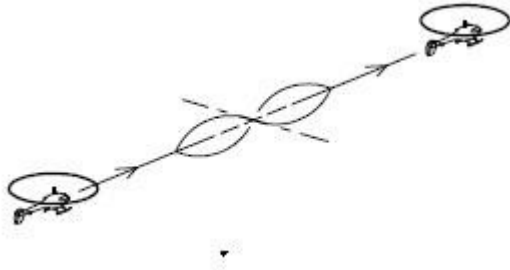
2. Horizontal Flying circle (K1)

Het model vliegt een cirkel met de neus in de vliegrichting. De radius van de cirkel en de gevlogen hoogte dienen over het hele figuur gelijk te zijn. Het hart van de cirkel dient over de centerlijn te vallen.



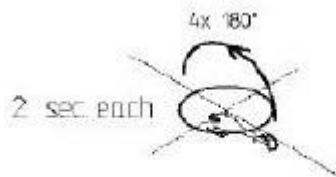
3. Flying Roll (K1,5)

Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal rechtuit parallel aan de vlieglijn en vliegt dan 1 rol, 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 meter horizontaal door.



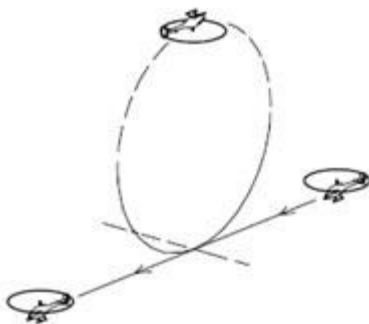
4. Half Flips 4X (K1,5)

Het model hovert op de centerlijn met de neus van de piloot af.
Er worden 4 halve flips uitgevoerd, waarbij tussen elke flip een duidelijke pauze van 2 seconden waarneembaar is.
Het model dient op dezelfde positie te blijven.



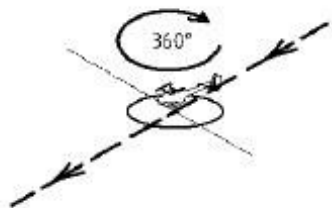
5. Inside loop (K1,5)

Model vliegt minsten 10 meter horizontaal en parallel aan de vlieglijn. Bij het bereiken van de middenlijn wordt een looping gevlogen die symmetrisch boven de middenlijn ligt. De looping moet mooi rond zijn.
Na de looping vliegt het model nog minstens 10 meter horizontaal en rechtdoor.



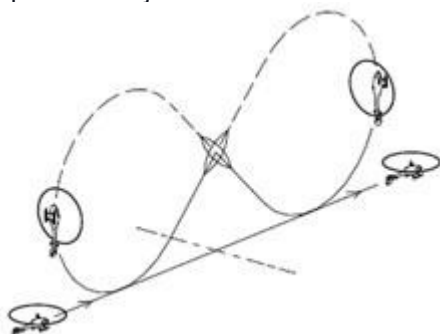
6. Inverted pirouette (K2)

Model hovert inverted, en maakt een langzame (tenminste 4 seconden durende) pirouette van 360 graden. Dit terwijl het model op dezelfde plek blijft hangen.



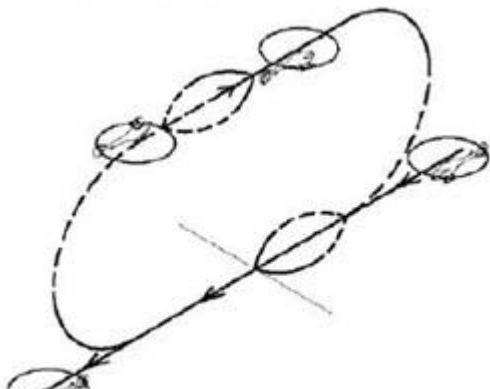
7. Cuban 8 (K2)

Model vliegt een horizontale lijn parallel aan de vlieglijn en maakt een 5/8 binnenwaartse looping. Als het model in een 45 graden dalende lijn is gekomen in die looping (op zijn kop) wordt een halve rol uitgevoerd in willekeurige richting. Vervolgens wordt een binnenwaartse looping gevlogen. Als het model weer in een 45 graden dalende lijn is gekomen in die looping (op zijn kop) wordt een halve rol uitgevoerd in willekeurige richting en wordt het laatste gedeelte van de eerste looping afgemaakt. Het model eindigt in een horizontale vlucht. De halve rollen dienen zoveel mogelijk in het kruispunt van de loopings te liggen en het figuur dient symmetrisch geplaatst te zijn.



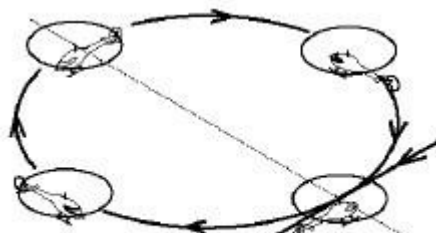
8. Dubbele Immelmann (K2)

Het model vliegt rechtdoor parallel aan de vlieglijn. Na het passeren van de centerlijn wordt nog minimaal 10 meter doorgevlogen, hierna wordt een halve looping gevlogen direct gevolgd door een halve rol symmetrisch aan de eerste halve looping wordt een tweede halve looping gevlogen met de neus naar beneden, direct gevolgd door wederom een halve rol. Na het passeren van de centerlijn wordt nog minimaal 10 meter rechtdoor gevlogen.



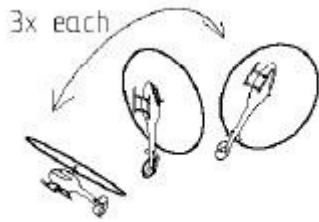
9. Backward Circle (K2)

Het model vliegt een cirkel met de staart in de vliegrichting. De radius van de cirkel en de gevlogen hoogte dienen over het hele figuur gelijk te zijn. Het hart van de cirkel dient over de centerlijn te vallen.



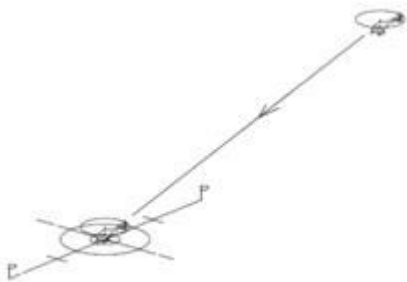
10. Tic-Toc 3X (K3)

Het model hovert, waarna de neus 135 graden omhoog wordt getrokken. Hierna roteert de het model lateraal 90 graden voorwaarts of achterwaarts. Beide 45 graden posities moeten 6 keer gehaald worden. Tijdens dit figuur blijft de staartrotor op 1 plaats.



11 .Autorotatie (K2)

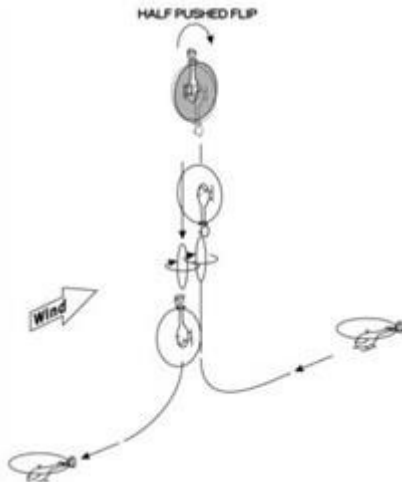
De autorotatie wordt van een vrij gekozen hoogte parallel aan de vlieglijn ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Nadat de motor uitgezet is (elektro), of stationair loopt (brandstof), wordt er via een rechte lijn een autorotatie gemaakt. De landing hoort in de landingscirkel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



12. Candle with half rolls and half flip (K3)

Model vliegt een horizontale lijn van ten minste 10 meter parallel aan de vlieglijn.

Op de centerlijn klimt het model verticaal met de neus omhoog en maakt deze een halve roll, als het model stilvalt maakt het model een 180 graden pushed flip. Vervolgens wordt de neus naar voren gedrukt en maakt het model een verticale duikvlucht met een halve rol en gaat over in horizontale vlucht op dezelfde hoogte als waarmee het de verticale klim begonnen is en voltooid die horizontale



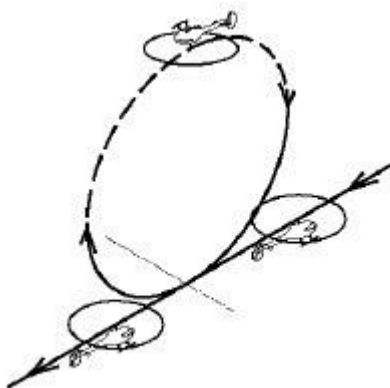
13. Backwards loop (K3)

Model vliegt minstens 10 meter horizontaal met de staart in de vliegrichting en parallel aan de vlieglijn.

Bij het bereiken van de middenlijn wordt een looping gevlogen die symmetrisch boven de middenlijn ligt.

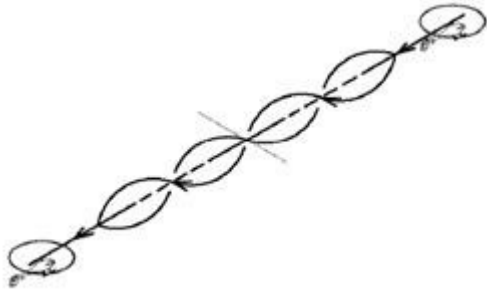
De looping moet mooi rond zijn.

Na de looping vliegt het model nog minstens 10 meter horizontaal en rechtdoor met de staart nog steeds in de vliegrichting.



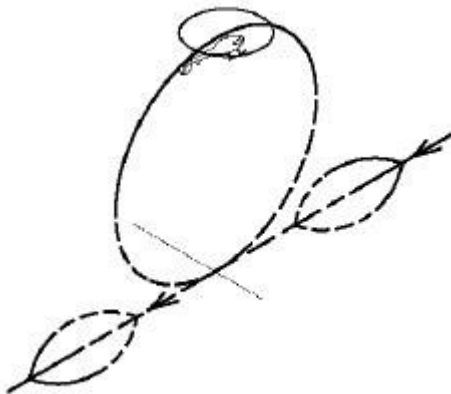
14. Double Roll backwards (K4)

Het model vliegt achterwaarts, waarna het 2 volledige axiale rolls uitvoert. Het midden van het figuur ligt Symetrisch op de centerlijn. De vliegrichting is parallel aan de vlieglijn.



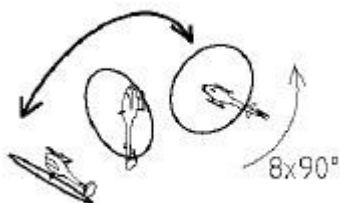
15. Outside loop with half rolls (K5)

Het model maakt een halve rol zodat deze inverted vliegt. Na een herkenbaar stuk intersed vliegen wordt na het passeren van de centerlijn een buitenwaardse looping gevlogen. Na deze looping wordt een zelfde stuk inverted doorgevlogen als voor de looping gevolgd door een halve rol. Het figuur dient symetrisch te worden gevlogen ten opzichte van de centerlijn



16. Double four point tic toc (vrij keuze qua richting)(K5)

Het model hovert, waarna de neus 135 graden omhoog wordt getrokken. Hierna roteert de Het model lateraal 90 graden voorwaarts of achterwaarts. Bij elk 45 graden punt wordt de helikopter 90 graden gedraaid over de topas. Op deze manier moeten 2 volledige pirouettes gevlogen worden. Het model dient op dezelfde plaats te blijven.

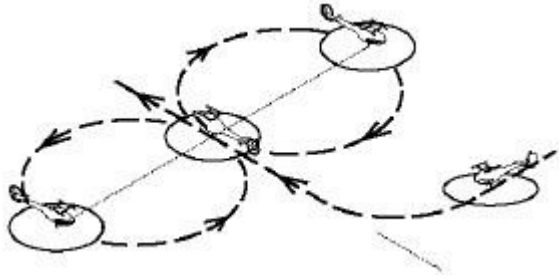


17. Inverted horizontal eight (K5)

Het model vliegt inverted parallel aan de vlieglijn met de neus in de vliegrichting.

Op de centerlijn wordt een 90 graden bocht gemaakt van de jury af, waarna een inverted acht wordt beschreven.

Het figuur dient symmetrisch en op dezelfde hoogte te worden gevlogen. Het figuur eindigt met de neus in de richting van de centerlijn vliegend van de jury af.



18. Backwards knife edge piroette (K5)

Het model vliegt in achterwaartse vlucht parallel aan de vlieglijn, waarna tot een lichte stijgvlucht

van maximaal 15 graden wordt overgegaan. Hierna volgt een kwart rol, met direct daarna een volledige

