

REGLER BEDØMMING HELIKOPTER 3D FREESTYLE

Programmet er basert på det som brukes på blant annet 3D Masters.

Det skal flys 3 omganger a`3 minutter.

Det bedømmes etter 4 kategorier: Teknisk vanskelighetsgrad, symmetri, variasjon og helhets inntrykk. Valg av øvelser og utføring av programmet er valgfritt.

Max poengscore er 100 poeng.

Teknisk vanskelighetsgrad: 0-40 poeng.

Det dømmes poeng etter hvor vanskelige øvelser som flys i løpet av sin omgang.

Teknisk vanskelige øvelser gir normalt høyere poeng score.

Likevel kan lettere tekniske øvelser gi høyere score om disse gjøres lavere.

Symmetri: 0-20poeng

Her dømmes det etter helheten i programmet.

Det vil i korte trekk si at øvelsene skal "henge sammen" .

For høyest mulig score gjelder det å få flyt i programmet uten dødtid.

Med dødtid menes det hovring eller innflyving til neste øvelse.

Her bedømmes det etter plassering og sentrering av modellen.

Flyvingen og øvelsene skal være sentrert foran dommerne.

Variasjon: 0-20poeng

Dømmes etter variasjon i programmet.

Det vil si at man ikke for lang tid på hver øvelse, og prøver å unngå å fly samme øvelse flere ganger i løpet av omgangen.

Helhets inntrykk 0-20poeng:

Her bedømmes det etter helhets inntrykk av omgangen.

Det trekkes om man flyr over eller under tiden.

Avslutning på omgangen er når modellen står i ro på bakken med avslått motor.

Generelt:

Det skal flys så nært 3 minutter som mulig.

Flyr man kortere eller lengre trekkes deltakeren for dette.

Er man uheldig og krasjer modellen i løpet av runden skal det bedømmes for den tiden helt frem til og med krasj. Øvelser som gjøres etter 3 minutter er gått bedømmes ikke.

Heller ikke om man er uheldig og krasjer etter 3 minutter.

Flyr man over sikkerhets linje skal piloten lande umiddelbart ved beskjed.

Her gjelder overhodet ingen unntak, mulighet for protester el. l.

Omgangen kanselleres i sin helhet.

TIPS FOR PILOTEN:

Noter ned øvelsene med stikkord som din "caller" leser opp.

For å slippe død-tid kan calleren lese opp neste øvelse før man avslutter øvelsen man holder på med. Dette gir piloten tid til å planlegge inngangen i neste øvelse slik at overgangen ser mest mulig naturlig ut.

Calleren gir også piloten informasjon om hvor lang tid piloten har brukt. Eksempelvis hvert 30. sekund.

Siste halvminuttet kan det være greit å informere hvert 10. sekund.

Det gjør det mye lettere å avslutte flyvingen nærmest mulig 3 minutter som mulig.

Valget av øvelser og høyde er valgfritt.

Det man skal tenke på er at det er lettere å se "feil" når man flyr i lav høyde kontra noe mer høyde.

Flyr man øvelsene med litt høyde vil man kanskje kunne hente inn modellen og i beste fall vil ikke dommerne oppdage feilen.