



# Kodeks Sportowy FAI

---

## **Sekcja 4 - modelarstwo lotnicze** **Tom F3** **Edycja 2014** **Obowiązuje od 1 stycznia 2014**

**Klasa F3P**  
**Halowe Modele Akrobacyjne RC**  
**Aneks 5M – opis figur**

## 5.9. KLASA F3P - HALOWE MODELE AKROBACYJNE RC

### 5.9.1 Definicja halowych modeli akrobacyjnych zdalnie sterowanych (RC)

Jak pkt. 5.1.1 dla klasy F3A z tym, że zmienny wektor ciągu śmigła w konkurencji F3P-AFM jest dozwolony.

### 5.9.2 Charakterystyka halowych modeli akrobacyjnych RC

Jak pkt. 5.1.2 dla klasy F3A, za wyjątkiem:

Maksymalna masa całkowita - 300g

Zewnętrzne części, które wystają i mogą być uważane za niebezpieczne (rozpórki, podwozie itp.), muszą być zabezpieczone w celu uniknięcia obrażeń.

**Ograniczenia napędów:** wszelkie odpowiednie urządzenia mogą być używane, za wyjątkiem urządzeń emitujących jakiegokolwiek spaliny.

### 5.9.3 Definicja i liczba pomocników

Patrz pkt. 5.1.3 dla klasy F3A z następującym wyjątkiem:

Pomocnikiem może być Kierownik ekipy, inny zawodnik, lub oficjalnie zarejestrowana osoba (np. supporter). Każdy pilot może posiadać podczas lotu jednego pomocnika.

### 5.9.4 Liczba lotów

Zawodnicy mają prawo do wykonania takiej samej liczby lotów. Tylko kompletne kolejki będą uznawane.

### 5.9.5 Definicja próby

Sytuacja, kiedy zawodnik otrzymał pozwolenie na start, jest próbą.

Jeśli napęd zawiedzie po rozpoczęciu startu, próba zostanie uznana za błąd.

### 5.9.6 Liczba prób

Każdy zawodnik ma prawo do jednej próby dla każdego oficjalnego lotu.

### 5.9.7 Definicja oficjalnego lotu

Za lot oficjalny uznaje się próbę, w której uzyskano jakikolwiek wynik.

### 5.9.8 Warunki rozgrywania zawodów

Patrz pkt. 5.1.8 dla klasy F3A, z następującymi wyjątkami:

- (a) strefa lotów jest ograniczona przez podłogę, ściany, oraz sufit hali, a także przez linię bezpieczeństwa, która jest równoległa do najdłuższej ściany hali i jest przed sędziami. Model samolotu nigdy nie może przekroczyć linii bezpieczeństwa. Centralna linia strefy lotów rozciąga się prostopadle od linii bezpieczeństwa do przeciwległej długiej ściany i jest umiejscowiona dokładnie po środku między ścianami bocznymi. Zawodnik normalnie umiejscowiony jest w miejscu przecięcia się linii bezpieczeństwa i centralnej.
- (b) zalecane wymiary hali powinny mieć około 40 x 20 metrów długości i szerokości, oraz pomiędzy 8 do 12 wysokości.
- (c) manewry centralne powinny być umiejscowione dokładnie nad linią centralną z manewrami bocznymi po lewej lub prawej od niej. Zaburzenia tej reguły będą skutkować w niższej nocie przyznawanej indywidualnie przez każdego sędziego i proporcjonalnie do stopnia odstępstwa.

- (d) akrobacyjny Freestyle do muzyki (F3P-AFM) jest oceniany pod kątem stylu latania, jakości i walorów artystycznych, oraz całkowitej prezentacji za pomocą ocen od 0-10 przez każdego z sędziów przyznawanych za całość lotu.
- (e) Sędziowie powinni siedzieć na linii równoległej do najdłuższej ściany hali i dokładnie pomiędzy (pośrodku) jej ścian bocznych, z widocznością na przeciwległą długą ścianę hali.

#### 5.9.9 **Klasyfikacja**

Patrz pkt. 5.1.9 dla klasy F3A, z następującym wyjątkiem:

Na mistrzostwach świata i kontynentu, każdy zawodnik wykonuje cztery (4) loty eliminacyjne (program F3P-AP), z których trzy (3) najlepsze są normalizowane do 1000 i uwzględniane do rankingu. Czołowych 25% (dwadzieścia pięć procent) sklasyfikowanych zawodników, ale nie mniej niż dziesięciu (10), wykonuje 3 dodatkowe loty. Te loty odbywają się zgodnie z programem finałowym (zwanym programem F3P-AF). Suma trzech najlepszych lotów eliminacyjnych (znormalizowanych do 1000) będzie liczyć się jako jeden wynik. Ten wynik oraz wyniki trzech lotów finałowych będą czterema (4) wynikami znormalizowanymi. Suma 3 najlepszych da ostateczną klasyfikację. W przypadku remisu suma wszystkich czterech (4) wyników określi zwycięzcę.

**Zastrzeżenie 1:** Loty finałowe, których celem jest wyłonienie indywidualnego zwycięzcy są wymagane na mistrzostwach świata i kontynentu.

#### 5.9.10 **Sędziowanie**

- a) dla każdego zawodnika w F3P, musi być minimum trzech i maksymalnie pięciu sędziów, plus jeden chronometrażysta.
- b) dla większych wydarzeń, dopuszcza się kilka (różnych) składów sędziowskich.
- c) na mistrzostwach świata i kontynentu organizator ma obowiązek zapewnić jeden lub więcej składów sędziowskich, po 5 sędziów każdy. Sędziowie muszą być różnych narodowości i muszą zostać wybrani z aktualnej listy sędziów międzynarodowych. Ci wybrani muszą odzwierciedlać, w sposób przybliżony, geograficzny rozkład zespołów, które brały udział w poprzednich mistrzostwach świata (jeśli dotyczy) i muszą być zatwierdzeni przez Biuro CIAM FAI.
- d) sędziowie zaproszeni na mistrzostwa świata i kontynentu muszą być wybrani z aktualnej listy sędziów międzynarodowych FAI. Muszą posiadać doświadczenie w sędziowaniu F3P, w przeciągu ostatnich 12 miesięcy i dostarczyć dowód swojego doświadczenia do organizatora zawodów, przy akceptacji zaproszenia do sędziowania mistrzostw świata lub kontynentu. Organizator ma obowiązek przekazać dowód doświadczenia do Biura CIAM FAI do aprobaty.
- g) w celu uniknięcia błędnego oceniania zaleca się, aby odbyły się loty treningowe przed lotami oficjalnymi. Owe loty treningowe będą oceniane i omawiane przez sędziów według przepisów, ale wyniki nie będą upubliczniane.

#### 5.9.11 **Organizacja zawodów modeli halowych R/C**

Patrz pkt. 5.1.11 dla klasy F3A, za wyjątkiem:

- a) jeśli częstotliwość zawodnika jest wolna, będzie mu wydany jego nadajnik w momencie, kiedy znajdują się na polu startowym, aby mógł dokonać kontroli modelu i radiowej aparatury sterującej. Jeżeli na jego częstotliwości jest konflikt, musi

mu zostać przyznana maksymalnie jedna minuta na sprawdzenie, jeszcze przed startem jednej minuty czasu startowego. Chronometrażysta zanotuje kiedy minuta na sprawdzenie sprzętu się zakończy i od razu zacznie mierzyć jedną minutę czasu startowego. Zgodnie z pkt. 5.1.2 napięcie baterii zasilającej modeli elektrycznych musi być sprawdzone przez oficjalnego funkcjonariusza, w polu przygotowawczym, zanim rozpocznie się 1 minuta czasu startowego.

#### 5.9.12 **Wykonywanie manewrów**

- a) w lotach eliminacyjnych (program F3P-AP) i w lotach finałowych (program F3P-AF) wszystkie manewry muszą zostać wykonane podczas niezakłóconego lotu w kolejności podanej w programie. Zawodnik może dokonać wyłącznie jednej próby na każdy oceniany manewr podczas lotu. Kierunek startu jest decyzją pilota. Kierunek pierwszego manewru determinuje kierunek wszystkich po nim następujących.
- b) w programach z manewrami bocznymi nie istnieje nieoceniane latanie pomiędzy wykonaniem pierwszego manewru od startu i ostatniego przed lądowaniem.
- c) w konkurencji F3P-AFM, oceniany jest cały lot, bez zakłóceń.
- d) jeśli model samolotu dotknie podłogi, ścian, lub jakichkolwiek struktur należących do hali, lub przekroczy linie bezpieczeństwa podczas manewru, tenże manewr jest oceniony na ZERO.
- e) w F3P-AFM zasada ta dotyczy wyłącznie linii bezpieczeństwa.
- f) zawodnik może dokonać tylko jednej próby na każdy manewr podczas lotu. Pilot posiada jedną minutę czasu startowego oraz 5 minut na wykonanie swojego lotu. Obie, jedna minuta oraz 5 minut są liczone od momentu kiedy zawodnik dostanie pozwolenie na start.
- g) w F3P-AFM zawodnik daje sygnał operatorowi sprzętu muzycznego do rozpoczęcia muzyki w trakcie pierwszej minuty.
- h) długość trwania muzyki musi wynosić 120 +/- 5 sekund. Ocenianie lotu rozpoczyna się z początkiem muzyki.
- i) model samolotu musi wystartować i wylądować bez pomocy, to znaczy bez startu „z ręki”. Jeśli jakkolwiek część modelu odpadnie podczas lotu lub będzie zamierzała odpaść, ocenianie zostanie przerwane, a model musi bezzwłocznie wylądować.
- j) w konkurencji F3P-AFM ta zasada obowiązuje jedynie podczas startu.
- k) ocenianie zostanie zaprzestane po upływie pięciu minut limitu czasowego.
- l) w klasie F3P-AFM lot kończy się razem z końcem muzyki lub 125 sekund po rozpoczęciu. W ostateczności, model samolotu musi zostać sprowadzony „na ziemię”.

#### 5.9.13 **Programy manewrów**

Program **F3P-AP** jest programem eliminacyjnym dla doświadczonych pilotów biorących udział w zawodach halowych modeli akrobacyjnych RC.

Program **F3P-AF** jest programem finałowym dla doświadczonych pilotów biorących udział w zawodach halowych modeli akrobacyjnych RC.

Program **F3P-AFM** jest dla zawodników demonstrujących swój artystyczny pokaz akrobacji halowej, w połączeniu z muzyką. Zaleca się aby piloci latający w F3P-AFM zostali sklasyfikowani wcześniej w konkurencjach F3P-AP i F3P-AF.

Program <b>F3P-AP-15</b> (2014-2015)		<b>K</b>
AP-15.01	Kwadratowa ósemka kubańska z beczką w górę i dwiema następującymi półbeczkami w górę.	3
AP-15.02	Zakręt w locie nożowym z ćwierćbeczką w górę i w dół	2
AP-15.03	Pętla z zawartymi dwiema beczkami w różnych kierunkach	6
AP-15.04	"Zygzak" z ćwierćbeczką w górę i w dół	4
AP-15.05	8 kolejnych 1/8 beczek po prostej	5
AP-15.06	Kombinacja półbeczek i ranwers	3
AP-15.07	Kombinacja lotu nożowego i beczek	5
AP-15.08	Pół ósemki kubańskiej z beczką w dół	2
AP-15.09	Poziomy okrąg z wpisanymi dwiema beczkami	5
AP-15.10	Pół poziomego okręgu nożowego z wpisanymi 1/4, 1/2 i 1/4 beccki.	3
AP-15.11	Zawis z czterema 1/8 beczkami	4
Suma współczynników:		K=42

Program <b>F3P-AF-15</b> (2014-2015)		<b>K</b>
AF-15.01	Nożowa piłka golfowa z 3/4 beccki, 1/2 beccki i 1/4 beccki	3
AF-15.02	Pionowa ósemka	2
AF-15.03	Kombinacja beczek w locie nożowym.	5
AF-15.04	„Szóstka” z ranwersem i 1/2 beccki	3
AF-15.05	Kombinacja pętli kwadratowych i beczek.	6
AF-15.06	Pół poziomego okręgu z beczkami	4
AF-15.07	Pionowa ósemka „eye-catcher”	6
AF-15.08	„Pionowy zygzak”	4
AF-15.09	Poziomy trójkąt z kombinacją beczek	6
AF-15.10	Ślizg na ogon	3
AF-15.11	Kombinacja beczek	5
Suma współczynników:		K=47

Opis manewrów i diagramy Aresti dla F3P-AP i F3P-AF zawarte są w Aneksie 5M.

## Program **F3P-AFM**

AM1. **Start**

AM2. **Freestyle**

(swobodna kompozycja sekwencji manewrów, według choreografii i do muzyki wybranej przez zawodnika).

AM3. **Lądowanie**

Opis manewrów F3P-AFM zawarty jest na końcu Aneksu 5M.

**Aneks 5M**  
F3P – HALOWE MODELE AKROBACYJNE RC  
**OPIS FIGUR**

Program eliminacyjny - **F3P-AP-15** (2014-2015)

**Ap-15.01 Kwadratowa ósemka kubańska z beczką w górę i dwiema następującymi półbeczkami w górę.**

Z lotu poziomego wykonaj 1/8 pętli i skieruj się w górę pod kątem 45st., wykonaj beczkę, następnie wykonaj 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w dół, wykonaj kolejną 1/4 pętli odwróconej, wykonaj kolejną 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w górę, następnie wykonaj dwie kolejne półbeczki, wykonaj 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w dół, wykonaj kolejną 1/4 pętli odwróconej, wykonaj 1/8 pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

**Ap-15.02 Zakręt w locie nożowym z ćwierćbeczką w górę i w dół**

Z lotu odwróconego wykonaj 1/8 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w górę, wykonaj 1/4 beczki, następnie wykonaj zakręt o 180 st. i skieruj się pod kątem 45 st. w dół, wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/8 pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

**Ap-15.03 Pętla z zawartymi dwiema beczkami w różnych kierunkach**

Z lotu poziomego wykonaj pełną pętlę, jednocześnie przez pierwsze 180 st. pętli wykonaj beczkę, przez kolejne 180 st. pętli wykonaj beczkę w odwrotnym kierunku. Zakończ figurę w locie poziomym.

**Ap-15.04 "Zygzak" z ćwierćbeczką w górę i w dół**

Z lotu poziomego wykonaj 1/4 pętli i skieruj się pionowo w górę, wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/2 pętli i skieruj się w dół, wykonaj 1/2 pętli i skieruj się w górę, wykonaj 1/2 pętli i skieruj się w dół, następnie wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/4 pętli. Zakończ figurę w locie odwróconym

**Ap-15.05 8 kolejnych 1/8 beczek po prostej**

Z lotu odwróconego wykonaj całą beczkę akcentowaną na 8. Zakończ figurę locie odwróconym.

**Ap-15.06 Kombinacja półbeczek i ranwers**

Z lotu odwróconego wykonaj 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pionowo w górę, wykonaj 1/2 beczki, następnie wykonaj 1/2 beczki w odwrotnym kierunku, wykonaj ranwers i kierując się pionowo w dół wykonaj 1/2 beczki, następnie wykonaj 1/4 pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

**Ap-15.07 Kombinacja lotu nożowego i beczek**

Z lotu poziomego wykonaj 1/4 pętli, wykonaj 3/4 beczki, wykonaj 1/4 pętli nożowej, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/4 pętli nożowej i kierując się pionowo w dół wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/4 pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

**Ap-15.08 Pół ósemki kubańskiej z beczką w dół**

Z lotu odwróconego wykonaj 5/8 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w dół. Wykonaj beczkę, następnie wykonaj 1/8 pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

**Ap-15.09 Poziomy okrąg z wpisanymi dwiema beczkami**

Z lotu poziomego wykonaj poziomy okrąg, jednocześnie wykonując beczkę na każde 180 st. okręgu (kierunek beczek do wewnątrz okręgu). Zakończ figurę w locie poziomym.

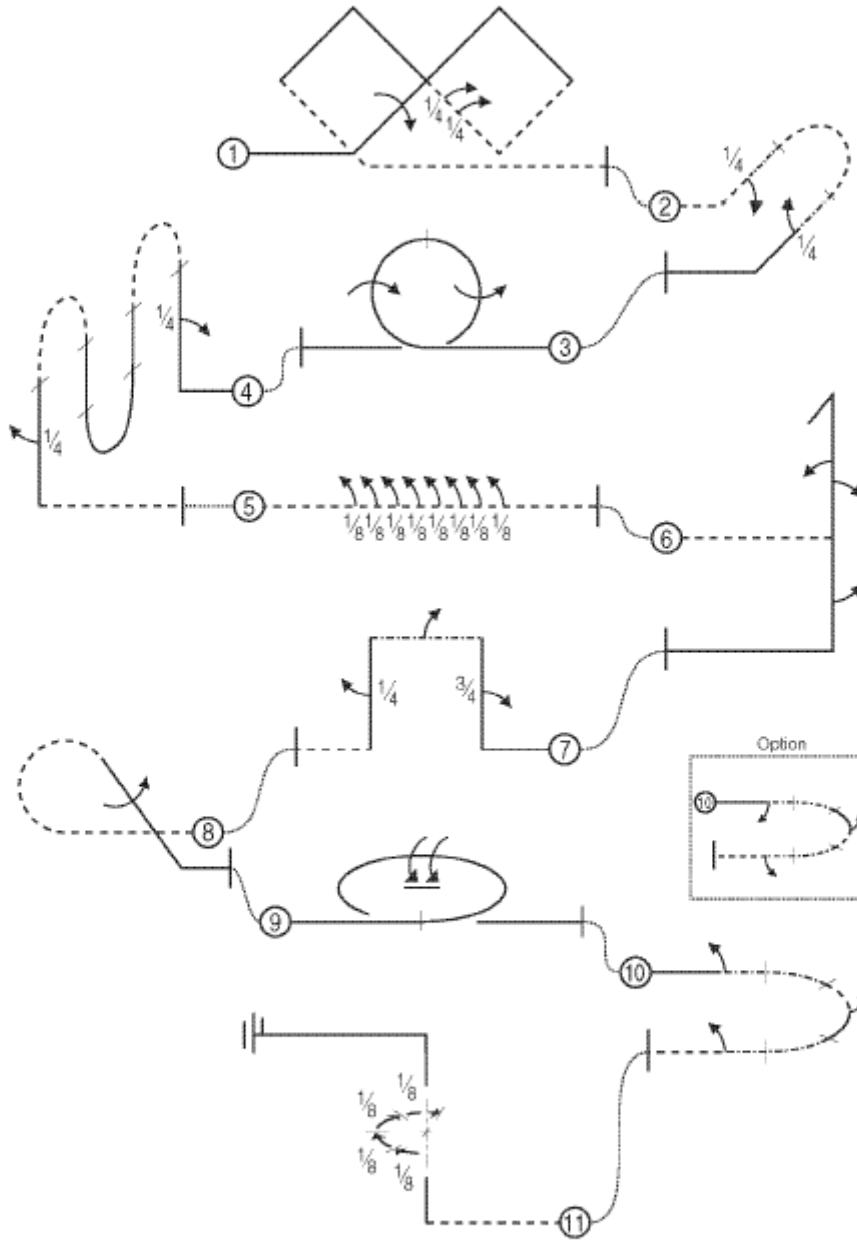
**Ap-15.10 Pół poziomego okręgu nożowego z wpisanymi 1/4, 1/2 i 1/4 beczki.**

Z lotu poziomego wykonaj 1/4 beczki, następnie wykonaj 1/2 poziomego okręgu z 1/2 beczki wpisaną w zewnętrzne 90 st. okręgu, następnie wykonaj 1/4 beczki. Zakończ figurę w locie odwróconym.

**Ap.15.11 Zawis z czterema 1/8 beczkami**

Z lotu odwróconego przejdź do zawisu na śmigle, następnie wykonaj cztery kolejne 1/8 beczki, z zawisu przejdź do lotu poziomego. Zakończ figurę w locie poziomym.

### PRELIMINARY SCHEDULE F3P-AP-15 (2014-2015)



Drawings by Karol Wozniak  
July 2012



## Figury programu finałowego **F3P-AF-15** (2014-2015)

### **AF-15.01 Nożowa piłka golfowa z 3/4 beczki, 1/2 beczki i 1/4 beczki**

Z lotu poziomego wykonaj 1/8 pętli i skieruj się pod kątem 45st w górę. Następnie wykonaj 3/4 beczki, wykonaj 3/4 pętli nożowej z wpisaną 1/2 beczki i skieruj się pod kątem 45st w dół, następnie wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/8 pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

### **AF-15.02 Pionowa ósemka**

Z lotu odwróconego wykonaj 1/2 pętli odwróconej, następnie wykonaj pętlę. Zakończ figurę w locie poziomym.

### **AF-15.03 Kombinacja beczek w locie nożowym.**

Z lotu poziomego wykonaj 1/4 beczki, wykonaj całą beczkę w odwrotnym kierunku, następnie wykonaj 1/4 beczki w odwrotnym kierunku. Zakończ figurę w locie odwróconym.

### **AF-15.04 „Szóstka” z ranwersem i 1/2 beczki**

Z lotu odwróconego wykonaj 3/4 pętli i skieruj się w górę, wykonaj ranwers, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/4 pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

### **AF-15.05 Kombinacja pętli kwadratowych i beczek.**

Z lotu poziomego, wykonaj 1/4 pętli, zredukuj prędkość do zera i w zawisie wykonaj 3/4 beczki, następnie przyspiesz, wykonaj 1/4 pętli odwróconej, wykonaj kolejną 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pionowo w dół, wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/4 pętli, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/4 pętli odwróconej. Zredukuj prędkość do zera i w zawisie wykonaj 3/4 beczki, następnie przyspiesz, wykonaj 1/4 pętli odwróconej, wykonaj kolejną 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pionowo w dół, wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/4 pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

### **AF-15.06 Pół poziomego okręgu z beczkami**

Z lotu odwróconego, wykonaj 1/4 beczki, wykonaj 1/8 poziomego okręgu, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/4 poziomego okręgu, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/8 poziomego okręgu, następnie wykonaj 1/4 beczki. Zakończ figurę w locie poziomym.

### **AF-15.07 Pionowa ósemka „eye-catcher”**

Z lotu poziomego wykonaj 3/4 pętli z wpisanymi 3/4 beczki, wykonaj kolejne 3/4 beczki z wpisanymi 3/4 beczki w odwrotnym kierunku. Zakończ figurę w locie poziomym.

### **AF-15.08 „Pionowy zygzak”**

Z lotu poziomego wykonaj 1/8 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w dół, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 3/8 pętli odwróconej i lecąc w górę wykonaj całą beczkę, następnie wykonaj 3/8 pętli odwróconej i skieruj się pod kątem 45 st. w dół, wykonaj 1/2 beczki, wykonaj 1/8 pętli odwróconej. Zakończ figurę w locie odwróconym.

### **AF-15.09 Poziomy trójkąt z kombinacją beczek**

Z lotu odwróconego wykonaj 1/4 beczki na środku, następnie wykonaj poziomy trójkąt równoboczny wykonując jednocześnie 1/2 beczki do zewnątrz okręgu na każdym wierzchołku i pełną beczkę do wewnątrz okręgu na każdej ze ścian okręgu, następnie wykonaj 1/4 beczki. Zakończ figurę w locie odwróconym.

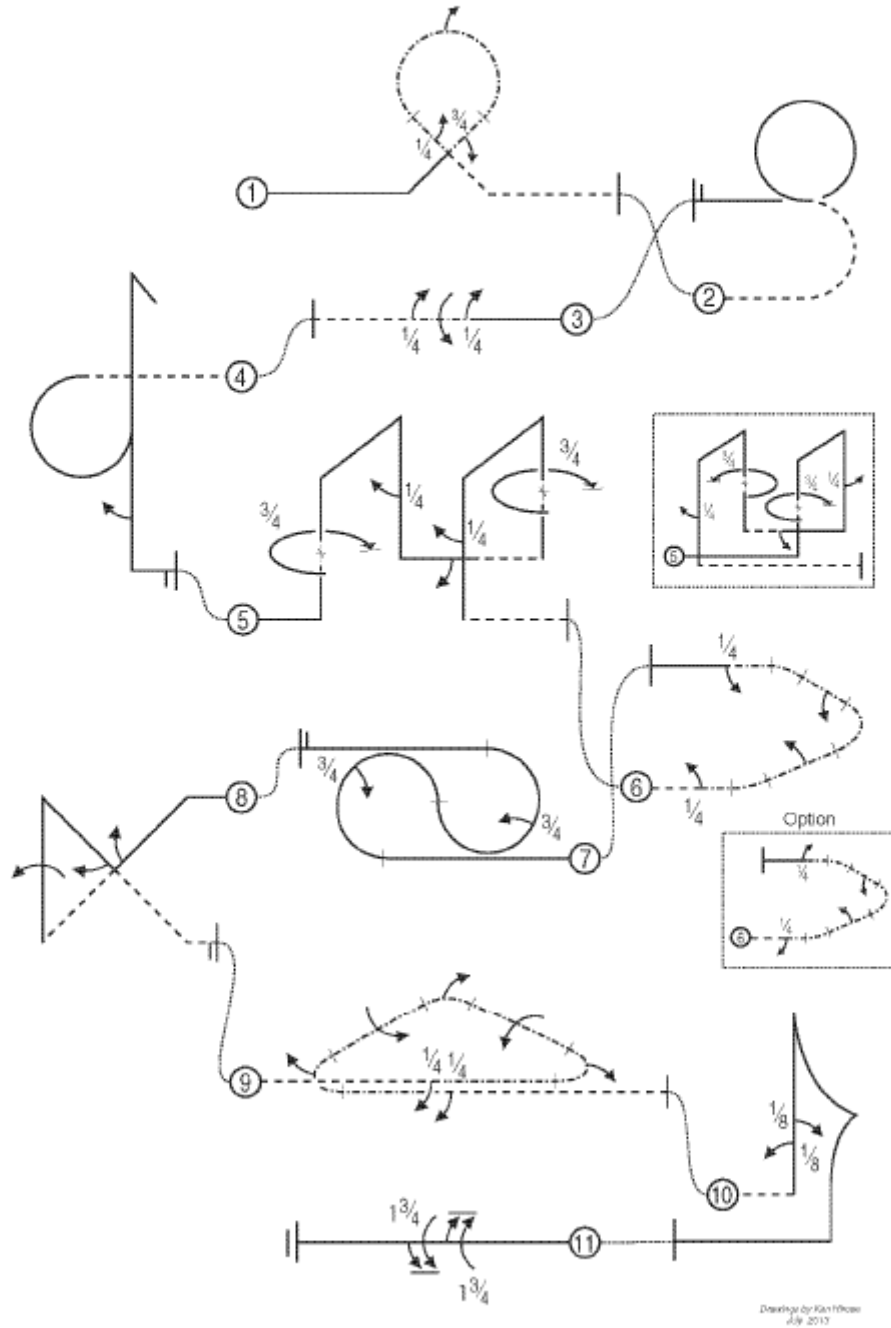
### **AF-15.10 Ślizg na ogon**

Z lotu odwróconego wykonaj 1/4 pętli odwróconej i skieruj się pionowo ku górze, wykonaj 1/8 beczki, następnie wykonaj 1/8 beczki w odwrotnym kierunku, wykonaj ślizg na ogon, następnie wykonaj 1/4 pętli. Zakończ figurę w locie poziomym.

### **AF-15.11 Kombinacja beczek**

Z lotu poziomego wykonaj 1 3/4 beczki, następnie wykonaj 1 3/4 beczki w odwrotnym kierunku. Zakończ figurę w locie poziomym.

FINAL SCHEDULE F3P AF-15 (2014-2015)



## PROGRAM MANEWRÓW F3P-AFM

### AFM 1. **Start**

Model samolotu, przed startem, musi stać na podłodze.

### AFM 2. **Freestyle**

Jest to sekwencja manewrów, dowolnie ułożonych przez zawodnika i prezentowanych w harmonii z równocześnie grającą muzyką, dobraną przez samego pilota. Manewry w locie z ewentualnymi „efektami show”, mogą być prezentowane tak długo, jak bezpieczeństwo nie jest zagrożone i spełniona jest zgodność z przepisami.

Dozwolone jest wykonywanie różnych programów w połączeniu z inną muzyką w każdej rundzie. Występ jest oceniany przez cały lot od początku do końca i zgodnie z trzema następującymi kryteriami:

Program <b>F3P-AFM</b>		<b>K</b>
<b>1</b>	<b>Styl latania</b>	
-	Precyzja manewrów	2
-	Umiejętność pilotowania / trudność manewrów	2
-	Różnorodność manewrów / nowe manewry	2
<b>2</b>	<b>Jakość artystyczna</b>	
-	Synchronizacja z muzyką	3
-	Oddanie nastroju muzyki / efekty show	2
-	Kolejność spokojnych i dynamicznych faz	1
<b>3</b>	<b>Ogólne wrażenie</b>	
-	Stopień wykorzystania strefy lotów	2
-	Ciągłość programu	2
-	Umiejscowienie / bezpieczeństwo	2

### **Uwagi dotyczące sędziowania:**

W przeciwieństwie do klasy F3A z jej podstawowymi zasadami, konkurencja F3P-AFM skupia się głównie na widzach i medialnym charakterze widowiska. Dlatego loty w tej klasie (spektakle) powinny być niezwykle widowiskowe i emocjonujące.

Zaleca się aby sędziowie, od razu wystawiali noty podczas prezentacji (ołówkiem, aby możliwe były korekty). Wszystkie trzy kryteria muszą być oceniane jednocześnie.

Sędziowanie nigdy nie będzie w pełni obiektywne, ale oceniający musi przestrzegać „Przewodnika dla sędziów”. Stronniczość na korzyść lub przeciwko, poszczególnym zawodnikom, modelom, fragmentom muzyki itp. jest niedopuszczalna i nie może wpływać na jakość sędziowania.

#### 1. Styl latania

Sposób oceny umiejętności pilota jest opisany w przewodniku dla sędziów. Fragmenty lotu i manewry powinny być precyzyjne, jak w konkurencji F3A. Trudne manewry są oceniane wyżej. Pilot musi zademonstrować, że bezpiecznie prowadzi swój model w każdej pozycji. (Przewodnik dla sędziów F3A załącznik 5B)

Ponadto, pilot powinien wykorzystać pełen zakres możliwości modelu podczas lotu. Szybkie i wolne latanie, zaskakujące manewry, zawis itp. Pokazywane manewry powinny być różnorodne i efektowne. Nowe lub nadzwyczajne manewry powinny być oceniane wyżej. Częste powtarzanie tego samego manewru musi skutkować obniżeniem oceny. Manewry muszą się odbywać w wyznaczonej strefie lotów.

Złe wykonywane, nieplanowane lub niedbale oblatane manewry będą niżej ocenione. To samo odnosi się do mniej atrakcyjnych faz lotu.

## 2. Jakość artystyczna

Muzyka (choreografia) musi ulepszać pokaz i powodować wrażenie całości. Spektakl powinien być zsynchronizowany z muzyką i nie może być programem figur z muzyką w tle. Z drugiej strony muzyka nie może zdominować całego pokazu.

Wybrane utwory muzyczne powinny zawierać szybkie, wolne, ciche i głośne fragmenty.

Manewry powinny być dostosowane do charakteru muzyki i zakończyć się razem z nią.

Nastrój wybranej muzyki powinien być odzwierciedlony w wykonywanych manewrach.

Dodatkowe efekty mogą wzbogacać pokaz. Utwory muzyczne bez kontrastowych przejść będą niżej oceniane.

## 3. Ogólne wrażenie

Dobrze zrobiona kombinacja stylu latania z muzyką i rozrywką - jest wielce pożądana.

Prezentacja powinna być wykonana w całej strefie lotów i tworzyć niezakłóconą całość z płynnymi przejściami pomiędzy manewrami.

Różne emocjonujące efekty są pożądane.

Pokaz powinien być zorientowany w stronę sędziów i widowni, jednak zbyt ryzykowne manewry w ich kierunku będą wpływać na obniżenie oceny lotu.

## AFM 3. **Lądowanie**

Zakończenia lotu może się odbyć w dowolny sposób związany z pokazem, ale bezpiecznie.