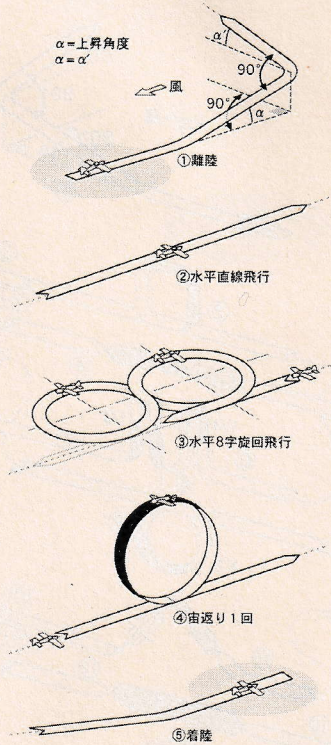


ビギナーズ級のパターン



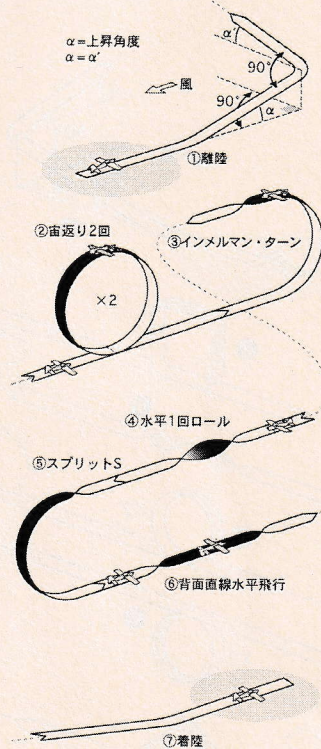
平成22年度から①離陸と④宙返り1回が追加となった。

演技種目	係数 (K)
①離陸	K = 2
②水平直線飛行	K = 2
③水平8字旋回飛行	K = 3
④宙返り1回	K = 3
⑤着陸	K = 3

(最大可能得点…130点)

- ビギナーズ級においては、上記の演技種目が形になっており、安全飛行であること…が審査の基準となっている。
- 離陸…ジャッジの正面で離陸し、一定の角度で上昇飛行を行なう。
- 水平直線飛行…ジャッジ席の前で、約50mの水平直線飛行を行なうこと。
- 水平8字旋回飛行…左右の円が等しく、同高度で飛行を行ない、円と円の接点がジャッジの前にくること。
- 宙返り1回…ジャッジの正面で引き起こして宙返り1回を行う。
- 着陸…進入コースに入った時から接地するまでが審査の対象となる。一定の高度から徐々に降下し、接地の瞬間はバウンドすることなく、なめらかに飛行場内に着陸すること。

ナービス級のパターン



平成22年度から④水平直線飛行が④水平1回ロールに変更となった。

演技種目	係数 (K)
①離陸	K = 2
②宙返り2回	K = 2
③インメルマン・ターン	K = 1
④水平1回ロール	K = 3
⑤スプリットS	K = 1
⑥背面直線水平飛行	K = 3
⑦着陸	K = 3

(最大可能得点…150点)

- ナービス級においては、上記の演技種目が形になっており、演技位置が適切で、安全飛行であること…が審査の基準となっている。
- 離陸…機体は滑走して、ジャッジの正面で離陸すること。離陸後は一定の角度でゆるやかに直線上昇しつつ、90°旋回の後、翼を水平に戻して終了となる。次の演技に入る前に1回のデッド・パスが認められる。
- ②～⑥の演技はターン・アラウンド式(左右120°、仰角60°のフレーム内で、左右の演技と中央の演技を連続して行なう)のため、演技の継ぎを円滑に行なうこと。②の演技に入る前に1回のデッド・パスが認められている。
- 着陸…左のビギナーズ級を参照。

内容の複製・転載を禁じます (日本無線航空会)