

全国航空航天模型锦标赛
竞 赛 规 则
(2014 版)



国家体育总局审定
二〇一四年二月

目 录

第一章 总 则	1
1.1. 航空模型总定义	1
1.2. 航空模型一般技术要求（特殊规定除外）	1
1.3. 航空航天模型分类	1
1.4. 相关术语定义	2
1.5. 本规则的修改、补充、解释权属国家体育总局。	3
第二章 竞赛通则	3
2.1. 运动员和代表队	3
2.2. 组织工作要求	4
2.2.5. 竞赛中断	5
2.3. 模型数量和技术审核	6
2.4. 抗议	7
2.5. 安全措施	7
2.6. 取消竞赛资格	7
2.7. 成绩评定	8
第三章 自由飞行项目竞赛规则	8
3.1. 牵引滑翔机（F1A）	8
3.2. 橡筋动力飞机（F1B）	10
3.3. 活塞式发动机动力飞机（F1C）	11
第四章 线操纵项目竞赛规则	12
4.1. 线操纵特技（F2B）	12
4.2. 线操纵空战（F2D）	22
第五章 遥控项目竞赛规则	27
5.1. 国际级遥控特技（F3A）	27
5.2. 遥控特技（F3A-P）	32
5.3. 国际级遥控直升机特技（F3C）	36

5.4. 遥控直升机特技 (F3C-P)	42
5.5. 遥控固定翼花式绕标飞行 (P3D)	45
5.6. 遥控手掷滑翔机 (F3K)	47
5.7. 遥控固定翼花式飞行 (P3M)	49
5.8. 遥控固定翼双机编队飞行 (P3M-D, 双人组)	53
5.9. 遥控直升机花式飞行 (P3N)	57
5.10. 遥控直升机双机编队飞行 (P3N-D, 双人组)	58
5.11. 室内遥控特技 (F3P)	61
5.12. 遥控空投 (P3R-K)	66
5.13. 遥控直升机任务飞行 (P3R-T)	67
5.14. 遥控双机分离定点 (P3S, 双人组)	69
5.15. 二对二遥控空战 (P3Z-4, 双人组)	70
5.16. 遥控涡轮喷气特技 (F4J)	73
5.17. 遥控电动滑翔机 (P5B)	76
5.18. 遥控纸飞机编队飞行 (P5M-5Z, 五人组)	78
第六章 航天项目竞赛规则	81
6.1. 总定义	81
6.2. 航天模型的技术要求	82
6.3. 模型火箭发动机说明	83
6.4. 竞赛总则	83
6.5. 伞降 / 带降火箭 (S3 和 S6 类)	85
6.6. 助推滑翔机火箭 (S4 类)	86
6.7. 仿真火箭 (S7 类)	86
6.8. 火箭助进遥控滑翔机 (S8 类)	88
6.9. 自旋转翼火箭 (S9 类)	91

规则中 “  ” 标志是指与 2013 年相比有改变，请留意。

第一章 总 则

1.1. 航空模型总定义

航空模型是一种重于空气的、有尺寸和重量限制，带有或不带有动力的、用于竞赛、运动、科研或娱乐，不可载人的航空器。

1.2. 航空模型一般技术要求（特殊规定除外）

最大飞行重量含燃料在内 25 千克
 最大升力面积 500 平方分米
 最大翼载荷 250 克/平方分米
 活塞式发动机(总和)最大气缸工作容积 250 立方厘米
 电动机电源最大空载电压 72 伏
 动力类模型飞机噪音限制在 96dB(A)（测量距离 3 米）。除电动机。

1.3. 航空航天模型分类

1.3.1. F1 类 - 自由飞行

这种模型在飞行过程中和运动员或他的助手之间没有直接的联系。遥控功能只在相关科目规则规定的特殊阶段可以使用。不能使用由传感器和空气动力学飞行控制组件构成的闭路控制系统。

类目：F1A - 牵引滑翔机

F1B - 橡筋动力飞机

F1C - 活塞式发动机飞机

1.3.2. F2 类 - 线操纵圆周飞行

这种模型飞机在飞行过程中，运动员在地面通过一根或几根没有伸缩性的线或钢索和模型直接相连操纵其舵面而获得利用空气动力改变姿态与高度的机动飞行。可以采用将操纵线拿在手中或是连接在圆中心的转动支点上的方法。在起飞和飞行中，运动员除了通过操纵线外，不得采用其它方法去操纵模型和发动机。

在所有飞行中，运动员都必须使用安全带（运动员手腕与操纵手柄间的连接带）。必须将安全带套在运动员手腕上，对安全带进行拉力测试。参照项目对操纵线的测试标准。

类目：F2B - 线操纵特技

F2D - 线操纵空战



1.3.3. F3、P3、P5 类 - 无线电遥控飞行

这种模型飞机在飞行过程中，运动员在地面通过无线电遥控设备操纵其舵面或旋翼，利用空气动力改变模型的姿态、航向和高度而获得机动飞行。

类目：F3A - 国际级遥控特技

F3A - P - 遥控特技

F3C - 国际级遥控直升机特技



F3C - P - 遥控直升机特技
F3K - 遥控手掷滑翔机
P3D - 遥控固定翼花式绕标飞行
P3M - 遥控固定翼花式飞行
P3M-D - 遥控固定翼双机编队飞行
P5M-5Z - 遥控纸飞机编队飞行
P3N - 遥控直升机花式飞行
P3N-D - 遥控直升机双机编队飞行
F3P - 室内遥控特技
P3R-K - 遥控空投
P3R-T - 遥控直升机任务飞行
P3S - 遥控双机分离定点
P3Z-4 - 二对二遥控空战
F4J - 遥控涡轮喷气特技
P5B - 遥控电动滑翔机

1.3.4. S 类 - 航天模型

见第六章

1.4. 相关术语定义

1.4.1. 升力面积

升力面积包括机翼面积和水平或倾斜安放的安定面在模型各轴线 0 度时水平投影面积的总和。

如机翼或安定翼面的一部分在模型的机身内，计算升力面积时，应包括由这些翼面正常轮廓线加以延长并交于模型对称面时所包括的面积。

1.4.2. 重量

用来决定最小载荷和最小重量的重量，即处于飞行状态的整架模型不带燃料时的重量。

1.4.3. 载荷

在应用载荷规定时，载荷为每平方分米升力面积上的以克为单位的重量。

1.4.4. 配重

必须符合规则对模型重量规定或用以调整模型的重心位置而加装的重物。必须经审核，并固定安装在模型内部。如用可变动的配重调整模型重心，模型在不加配重时，必须符合规定的重量。

1.4.5. 翼展

机翼沿翼展终端两点间的最大距离。

1.4.6. 延伸式动力

系利用多股弹性物质的扭转和伸长而获得能量的一种动力装置。

1.4.7. 活塞式发动机



系利用一种液体燃烧或膨胀作用在一个或多个往复式或旋转式活塞上而获得能量的发动机。

1.4.8. 电热式发动机

电热式发动机是利用一个连续炽热物体进行点火的一种活塞式发动机。

1.4.9. 压燃式发动机

压燃式发动机是一种仅靠压缩作用而点燃燃料的活塞式发动机。它可以装有一个在发动机运转时用来控制压缩比的机械结构。

1.4.10. 电动机

电动机 (Electric motor), 又称为马达或电动马达, 是一种将电转化成机械能, 并可再使用机械能产生动能, 用来驱动其他装置的电气设备。航空模型使用的是直流有刷电机和直流无刷电机。

1.4.11. 手上放飞

运动员或助手站在地面用手实施的放飞。

1.4.12. 起飞

模型必须在正常状态下, 没有运动员或助手的任何帮助而从地面或水面起飞。

1.4.13. 着陆

当模型第一次接触地面或水面, 或已肯定地终止它的前进运动, 就作为已经着陆。

1.5. 本规则的修改、补充、解释权属国家体育总局。

第二章 竞赛通则

2.1. 运动员和代表队

2.1.1. 运动员

特殊声明除外, 报名表上的运动员必须是参加竞赛模型的制作人或装配者。若运动员、队员或助手等本代表队成员, 为了取得好成绩, 在赛前、比赛期间或赛后, 做出任何故意干扰、胁迫比赛裁判或其他选手、参赛队的行为, 该运动员直至该队都会被取消比赛资格。

2.1.2. 运动员证书

参加竞赛的运动员必须持有中国航空运动协会会员证书, 其证书上应贴有当年的 FAI 印花。比赛主办方不能允许任何无证书和无当年贴花者参赛。

2.1.3. 运动员的更换

在航空模型和航天模型的任何项目或级别中, 均不得进行代飞。更换运动员只能在注册或报名截止前进行。

2.1.4. 比赛不分组别



2.1.5. 参赛的代表队

一个代表队每项限报 3 名或 3 组运动员。另有一名领队及几名教练员。

2.1.6. 领队、教练

只有领队可在有争议或抗议发生时与仲裁或组织者进行交涉。领队只可带领一个运动队。

教练只能任一个运动队的教练，不能兼任其它队的教练。

2.2. 组织工作要求

2.2.1. 裁判委员会

主办方需提交一份仲裁委员名单。他们负责检查比赛准备情况，有权处理竞赛中的争议。

裁判委员会必须与主办方相互独立，强制执行竞赛规则，并在主办方和选手间保持中立。

赛前，裁判委员会必须确定主办方已满足规定的条件。

总裁判长必须在赛前一个月內提交报告，包括所有与比赛规则不符之处及相关的异常环境条件。新纪录产生时，裁判委员会有义务在 7 天内通知有批准权限的单位，并提醒选手和主办方在规定时间内准备材料。

上级领导或代表，在紧急情况下，可自动成为仲裁机构成员。

2.2.2. 组织者

2.2.2.1. 保证足够数量的合格的裁判员、计时员和仲裁成员。

2.2.2.2. 准备好测定有关模型的技术性能时所必需的测量器械。

2.2.2.3. 在赛前安排和提供运动员利用大会测量器械对他们的模型进行测定的机会。

2.2.2.4. 赛前至少提供一天的练习机会。

2.2.2.5. 必须提供一个联系人的姓名和地址。

2.2.2.6. 在竞赛期间公布每轮成绩。

2.2.2.7. 选定一个合适的竞赛场地，要能发挥模型的全部性能并安全回收。

2.2.2.8. 在自由飞行竞赛时，须设置起飞线。起飞线必须和每轮开始前的风向大致成直角。

沿起飞线设置起飞点标记，间隔至少 10 米。运动员或助手应在起飞点放出模型。

每个代表队的每轮位置由抽签决定。观众不允许进入警戒线以内。

比赛中，不能在赛场进行试飞。

2.2.2.9. 要为无线电遥控模型安排一个有利于起飞和着陆的平整的飞行场地。

遥控项目必须在报名时填报两个可以使用的频率，比赛中由裁判组安排使用。每天比赛开始前，赛场的所有发射机必须按管理要求上交，进行统一管理。被点名上场比赛的选手可以领取。但在号位裁判允许前，设备



管理裁判必须确保选手没有打开遥控器开关。未经许可，选手不得更换频率。

发射机频率必须在发射机外面显示出来。除非规则另作说明，一轮比赛中只允许选手使用一个频率。如发生频率干扰，经允许选手可更换另一频率，或由裁判长在该运动员所报的两个频率中指定一个。比赛结束的选手，必须立即关闭发射机电源并交回。比赛期间任何未经许可使用遥控器者，将被取消比赛资格，以至于更加严厉的处罚。

主办方必须提供适当的无线电遥控追踪装置，以检测无线电干扰，给选手和裁判提供信息。只要频率不冲突，比赛顺序随机而定。

主办方须提前对比赛场地进行调查，以确定的比赛场地附近没有无线电干扰源。

2.2.2.10. 计时：只适用与自由飞行模型和航天模型：根据比赛要求每队可提供1个计时员的项目：F1A、F1B、F1C、S3、S4、S6、S7、S8、S9。计时员须经验丰富技术熟练，自备秒表。选手可作为计时员。

模型接触地面，碰到障碍使得飞行终止，或者从计时员视野中消失，比赛结束。如果模型消逝在障碍物后面或者云里，计时员需等待10秒。仍不出现，则终止计时，并从飞行时间里减去10秒。

在自由飞行竞赛时，每个起飞点配备2名计时员。在决赛轮，则每个位置需增加1个计时员。计时员与选手相互独立互不干扰。

为了跟踪比赛模型，计时员必须熟悉模型的颜色和形状，以便在飞行时识别他们。在决赛轮，应有两名计时员可使用望远镜，有条件时望远镜应配备三脚架，以便尽可能的跟踪模型。

计时使用1/100精度的秒表。记分采用2名计时员计时的平均值取整数，如果这2名计时员的计时差异较大，将由裁判委员会处理决定。

2.2.3. 竞赛的持续时间

室外竞赛(包括决赛)必须在日出至日落间进行。F1A、F1B、F1C三个项目例外，可以在日出前开始竞赛。

2.2.4. 竞赛日程、开始、结束和每轮时间都应事先公布。

2.2.5. 竞赛中断

在下列情况时，由总裁判长决定竞赛中断或延迟进行。

2.2.5.1. 风速大于12米/秒(自由飞行项目、仿真项目和航天项目为9米/秒)。测量风速时，航天模型在起飞线地面上2米，至少1分钟，自由飞行项目是20秒。特殊规定除外。

2.2.5.2. 能见度阻碍正常观察模型(特别在自由飞行和无线电遥控竞赛时)，或是天气不好，如继续竞赛会发生危险时。

2.2.5.3. 必须重新布置起飞线时。这种情况只在两轮之间进行。

2.2.5.4. F3、P3类比赛中，太阳在飞行区上空影响观察时。

2.2.5.5. 出现可能导致严重后果的其它难以克服的情况时。



2.2.5.6. 总裁判长有权根据竞赛场地的气象条件、场地状况或其它不可克服的原因等情况, 决定比赛的轮次; 提前或推迟比赛; 某轮次的最大留空测定时间。改变必须在赛前或该轮开始前宣布。

比赛中止后, 主办方没有义务返还费用或重新比赛, 结果由已飞行的轮次而定。

2.3. 模型数量和技术审核

2.3.1. 规定参赛的模型数量如下:

F2B、F3A、F3C、F3K、F3P、F4J	限 2 架
P3R、P3M、P3N、P3S、P5B、P5M、S8DP	限 2 架
F1A、F1B、F1C	限 4 架
F2D、P3Z-4、P3D	限每场 2 架
S3A、S4A、S6A、S9A、S7	限 2 枚

每架(枚)模型只能由一名参加制做或装配的运动员用来参加竞赛、测验或纪录飞行, 不得转让他人使用, 即使更换零件也不例外。

每名选手可任意更换各种部件, 但更换后的模型仍应符合竞赛规则要求, 用来更换的部件在竞赛前须经过审核。

2.3.2. 运动员可自行准备备用螺旋桨、橡筋束、发动机、电池组和燃料等。在审核模型时进行登记。

2.3.3. 根据上述方法经过审核和登记的发动机不得和其他运动员更换。

2.3.4. 允许修理, 但不得以任何方式改变规则上对模型的技术要求的规定。

2.3.5. 当正式审核后, F2、F3、P3、P5 类项目, 如有一架模型丢失或损坏, 运动员应在竞赛正式开始前一小时, 再送一架模型进行审核。在任何项目竞赛开始时, 运动员只能有规定架数的模型。只有同类、同项和同级的模型才能进行竞赛。

2.3.6. 各队应对本队参加竞赛的每一架模型进行自审。比赛主办方应给每架模型提供合格证。每架模型可拆卸的主部件上均应由比赛主办方提供合格证, 并在合格证明号码后加一个识别号(数字或字母必须至少 10 毫米高, 可清楚识别), 以便不同模型的各个部件能够加以区别。模型的识别号要写在记分卡上。

2.3.7. 每架模型必须有国家名称的字母缩写, 和会员注册号。字体至少高 25 毫米, 在每架模型上至少出现一次(自由飞模型, 在机翼上表面)。

2.3.8. 对模型技术数据的审核(临场审核除外), 可采取抽审的办法, 组织者要指定审核裁判员, 在竞赛期间至少任选 20% 进行主要数据的审核。

2.3.9. 凡参加竞赛、测验和纪录飞行的模型, 均须获得合格证后方可进入赛场。

2.3.10. 进入获奖名次的运动员的模型, 竞赛后立即进行复审。复审合格后方予承认成绩。若最后一轮模型丢失者, 由裁判委员会处理。



2.3.11. 自由飞 F1A、F1B、F1C 项目的审核

2.3.11.1. 赛前审核时，须向裁判委员会提供相关模型。经审核合格，裁判将给模型作上明显的标记。

2.3.11.2. 赛前，经审核合格的模型特征不允许改变。

2.3.11.3. 选手必须在比赛开始前正式审查牵引线（F1A）、橡筋（F1B）和发动机工作容积（F1C）。

2.3.11.4. 在比赛开始前和比赛期间，裁判长都有权要求检查选手模型的最小重量。

2.4. 抗议

所有抗议必须在竞赛规则要求的期间内，以书面向相关部门提出，同时须缴纳抗议费，胜诉退回。

2.4.1. 在竞赛开始前

对报名的合法性、运动员资格、竞赛规则、飞行和竞赛场地、模型的审核，以及对裁判员或其他竞赛工作人员的抗议，最迟必须在竞赛开始前 1 天提出。

2.4.2. 在竞赛期间

对裁判员或其他竞赛工作人员的决定，或是在竞赛时对其他运动员、领队的错误或非法行为有抗议时，必须立即提出，项目比赛结束后，不予受理。

2.4.3. 在成绩公布以后

任何有关成绩的抗议必须在组织者公布成绩后 1 小时以内以书面提出。

2.5. 安全措施

2.5.1. 组织者可以禁止一切可能被他们判断为有危险的模型参加飞行，即使这些模型符合规则的一般要求也不例外。

2.5.2. 运动员放出模型后，必须立即离开起飞地区，带走设备或牵引线。

2.5.3. 禁止使用金属桨叶的螺旋桨和旋翼；使用修补过的螺旋桨和旋翼；安装不正确的发动机；锋利的机翼或螺旋桨边缘；尖锐的机头或螺旋桨固定装置；投放任何配重或其它重物（P3R-K 除外）。

2.5.4. 机头、整流罩以及其它模型刚性的前端必须有大于 5 毫米的半径。

2.5.5. 飞行前，教练员和运动员必须对自己的模型进行安全检查，特别是发动机和螺旋桨。

2.5.6. 所有模型的飞行应避免威胁到观众和其他选手。

2.5.7. 所有飞行必须远离可能造成危险的地点（如输电线）等。

2.6. 取消竞赛资格

2.6.1. 凡使用不符合竞赛规则的规定或是未经裁判委员会审查合格的模型、设备或燃料的运动员都应取消竞赛资格。

2.6.2. 任何违背 2.1 条和 2.3 条的行为必须取消竞赛资格。总裁判长应立即通知领队。

2.7. 成绩评定

2.7.1. 竞赛可分为单项个人(或小组)、单项团体(由3人或3组组成)、综合团体。

2.7.2. 团体成绩的评定

2.7.2.1. 单项团体成绩以每个代表队参加该项竞赛的3名(或3组)运动员的名次总和计算, 评定名次。

2.7.2.2. 评定名次时, 名次和数小者列前。如遇到同分情况, 则以个人(或单组)名次最佳者列前。如仍相同, 则以团体中最佳名次多者列前。

2.7.2.3. 综合团体以每个代表队指定的运动员的名次总和计算, 评定名次。

2.7.2.4. 评定名次时, 如遇到同分情况, 则以各队个人最佳名次确定, 最佳名次多者列前。

第三章 自由飞行项目竞赛规则

3.1. 牵引滑翔机(F1A)

3.1.1. 定义

指没有推进装置, 由空气动力作用在保持不变的翼面(不是旋转或扑翼机式的翼面)上面产生升力的航空模型。模型允许改变几何形状或面积, 但翼面在最小和最大状态时必须合乎技术规定。

3.1.2. 技术要求

升力面积 32 ~ 34 平方分米

最小重量 410 克

最大翼载荷 50 克/平方分米

在5千克拉力载荷下, 牵引线最大长度包括脱钩装置和放飞装置不得超过50米。

可以使用无线电操纵, 其范围仅限于迫降。

3.1.3. 飞行次数

比赛至少进行2轮正式飞行。

3.1.4. 一次正式飞行的定义

第一次试飞完成的留空时间, 3.1.5条规定不成功的放飞例外。

第二次试飞完成的留空时间, 按3.1.5条规定第二次试飞又失败该次正式飞行时间记为0。

3.1.5. 试飞失败的定义

如模型放飞后发生下列情况之一者, 算作试飞失败, 如该次试飞为第一次, 则允许进行第二次试飞。

3.1.5.1. 脱钩后飞行成绩少于20秒者。

3.1.5.2. 没有脱钩模型重新回到地面者。



3.1.5.3. 计时员未能准确判定脱钩时机者。

3.1.5.4. 在放飞或飞行中，模型的一部分掉落者。

3.1.5.5. 牵引过程中，如果模型或牵引线与其它牵引中的模型或牵引线相碰、相缠，不判作试飞失败，相碰相缠后脱钩者为有效飞行。

3.1.5.6. 计时员明显发现运动员已和牵引线脱离接触或断线，而领队或运动员声明作为一次试飞者。

3.1.6. 重飞

模型出手第一次超过人的高度后，再与人相碰者，该试飞不能重飞，以与障碍物相碰论处。

牵引过程中，模型与其它飞行中的模型相碰，但不是与牵引中的模型或牵引线相碰，而不能继续正常牵引者。

飞行中模型与其它模型或牵引线相碰者，如模型能以正常状态继续飞行，运动员可以要求将该次飞行作为正式飞行，即使在飞行终了时提出也可以。

重飞必须在该轮规定的比赛时间内进行。

3.1.7. 成绩评定

3.1.7.1. 每名运动员以组织者规定的轮次飞行的总时间作为最后成绩。

3.1.7.2. 所有参加比赛的运动员，必须在 15 分钟内使牵引模型起飞并脱钩。

3.1.8. 计时

3.1.8.1. 飞行计时最长限时为：第一轮 210 秒，以后每轮 180 秒。决赛一轮，测定绝对飞行时间。飞行时间的测定，是从模型脱钩時計起至飞行终了时为止。

3.1.8.2. 当模型触及地面或碰到肯定中止飞行的障碍物，即认为飞行结束。如模型被障碍物遮挡或进入云中看不见时，计时员要等待 10 秒钟；如模型不再出现，即停止计时，并从飞行时间中减去 10 秒钟。

3.1.8.3. 飞行计时必须由 2 名计时员用精度至少为 1/100 秒的秒表或计时器计时。

3.1.8.4. 2 名计时员所测时间的平均数为飞行成绩。以秒为单位，秒以下小数略去不计。

3.1.9. 助手数目

运动员可有 1 名助手。

3.1.10. 放飞装置

滑翔机必须用单根牵引线放飞，每次飞行时，均需进行拉力试验，除非在牵引后，立即将牵引线和放飞装置交给计时员收存。

用牵引线放飞滑翔机时，允许借助于各种装置，如绞盘，单个或多个滑轮组，或依靠奔跑等。运动员不得抛出这些装置，否则取消该轮飞行。运动员可在牵引线末端系一轻的标记，如：小环、小旗或小的橡皮球，并

抛出之。

为了便于观察和计时，牵引线必须装有面积至少为 2.5 平方分米的小旗，小旗须直接装在牵引线的主索上。

禁止使用连在线上的各种式样的辅助安定机构。可用降落伞代替小旗，但不得附在模型上，并且在牵引线脱离之前保持不松开或不起作用。

3.1.11. 放飞的方式

3.1.11.1. 运动员应在地面，并由本人使用放飞装置。

3.1.11.2. 允许采用任何姿势和动作以便尽可能地使用牵引线，但抛出牵引装置除外。

3.2. 橡筋动力飞机 (F1B)

3.2.1. 定义

用一种可伸长的材料作动力，由空气动力作用在保持不变的翼面（不是旋转或扑翼机式的翼面）上而产生升力的航空模型。允许改变几何形状或面积，但翼面在最小和最大状态时必须合乎技术规定。

3.2.2. 技术要求

升力面积 17 ~ 19 平方分米

不含橡筋的模型重量不小于 200 克

橡筋加润滑剂后的最大重量 30 克

可以使用无线电操纵，其范围仅限于迫降。

3.2.3. 飞行次数

见 3.1.3 条。

3.2.4. 一次正式飞行的定义

3.2.4.1. 第一次试飞完成的留空时间，3.2.5 条规定不成功的放飞例外。

3.2.4.2. 第二次试飞完成的留空时间。按 3.2.5 条规定第二次放飞又失败则该次正式飞行时间计为 0。

3.2.5. 试飞失败的定义

如模型放飞后发生下列情况之一者，算作试飞失败，如该次试飞为第一次，则允许进行第二次试飞。

3.2.5.1. 飞行时间少于 20 秒。

3.2.5.2. 在放飞或飞行过程模型的一部分掉落者。

3.2.6. 模型放飞后，和另一架飞行中的模型发生相碰，该次试飞可重新进行。如果模型以正常状态继续飞行，运动员有权要求将该次飞行作为一次正式飞行，这一要求也可在该次试飞终了时提出。

模型着陆过程中和人员相碰，以和障碍物相碰论处。

3.2.7. 成绩评定

3.2.7.1. 见 3.1.7.1 条。

3.2.7.2. 所有参加比赛的运动员，必须在 15 分钟内使模型起飞。



3.2.8. 计时

3.2.8.1. 飞行计时最长限时为：第一轮 240 秒，以后每轮 180 秒。决赛一轮，测定绝对飞行时间。飞行时间的测定，是从模型出手计起至飞行终了时为止。

3.2.8.2 ~ 3.2.8.4 条见 3.1.8.2 ~ 3.1.8.4 条。

3.2.9. 助手

在起飞点处运动员可有一名助手。

3.2.10. 放飞方式

3.2.10.1. 运动员在地面上用手放飞，允许跳跃。

3.2.10.2. 每名运动员必须自己绕橡筋和放出模型。

3.2.10.3. 模型必须在离起飞点约 5 米的范围内放出。

3.3. 活塞式发动机动力飞机 (F1C)

3.3.1. 定义

指由一台活塞式发动机提供能量，由空气动力作用在保持不变的翼面（不是旋转或扑翼机式的翼面）上而产生升力的航空模型。模型允许改变几何形状或面积，但翼面在最小和最大状态时必须合乎技术规定。

3.3.2. 技术要求

发动机最大工作容积 2.5 立方厘米

发动机排气口处不允许有任何延长物。

最小飞行总重 $300 \text{ 克} / \text{立方厘米} \times \text{发动机工作容积}$

最小翼载荷 $20 \text{ 克} / \text{平方分米}$

发动机工作时间，从模型出手起最长不得超过 5 秒钟；由组织者供应电热式发动机使用的标准配方燃料，其成分：80%甲醇、20%润滑剂。

压燃式发动机的燃料不受限制。

在一次正式飞行的每一次试飞之前，油箱应用标准配方燃料冲洗。

可以使用无线电操纵，其范围仅限于停车和迫降。

3.3.3. 飞行次数

见 3.1.3 条。

3.3.4. 一次正式飞行的定义

3.3.4.1. 第一次试飞完成的留空时间，3.3.5 条规定不成功的试飞例外。

3.3.4.2. 第二次试飞完成的留空时间，按 3.3.5 条规定的第二次试飞又失败，则该次正式飞行时间计为 0。

3.3.5. 试飞失败的定义

模型放飞后发生下列情况之一者算作试飞失败，如果该次试飞为第一次，则允许进行第二次试飞。

3.3.5.1. 模型出手发动机工作时间超过 5 秒钟者。

3.3.5.2. 模型放出后，飞行总时间少于 20 秒者。



- 3.3.5.3. 起飞后或放飞中模型的一部分脱落者。
- 3.3.6. 模型放飞后，和另一架飞行中的模型相碰，该次试飞可重新进行。如果模型以正常状态继续飞行，运动员有权要求将该次飞行作为一次正式飞行，这一要求也可在该次试飞终了时提出。模型着陆过程中和人员相碰，以和障碍物相碰论处。
- 3.3.7. 成绩评定
 - 3.3.7.1. 见 3.1.7.1 条。
 - 3.3.7.2. 见 3.2.6.2 条。
- 3.3.8. 计时
 - 3.3.8.1. 飞行计时最长限时为：第一轮 240 秒，以后每轮 180 秒。飞行时间的测定是从模型出手起至飞行终了时为止。
 - 3.3.8.2~3.3.8.4 条见 3.1.8.2~3.1.8.4 条。
- 3.3.9. 助手人数
 - 允许运动员在放飞点处有一名助手。
- 3.3.10. 放飞方式
 - 3.3.10.1. 运动员在地面上用手放飞，允许跳跃。
 - 3.3.10.2. 每名运动员应自己起动、调整发动机和放飞模型。
 - 3.3.10.3. 模型应在离起飞点约 5 米的范围内放出。

第四章 线操纵项目竞赛规则

4.1. 线操纵特技 (F2B)

4.1.1. 定义

运动员在地面用操纵线控制固定翼航空器的舵面，在一个半球面上完成规定特技动作的航空模型。

4.1.2. 技术要求

最大飞行重量（不包括燃料） 3.5 千克

最大翼展（总） 2 米

最大长度（总） 2 米

允许使用任何形式的动力（火箭发动机除外）。

活塞式发动机最大工作容积为 15 立方厘米，电动类型的空载标称电压最大为 42 伏。

活塞式发动机必须配备有效的消音器。

禁止在飞机系统中使用任何形式的无线遥控（电、光或其它形式）操作功能。

下述情况可以例外：

(1) 在起落架收放和内置引擎启动器方面没有限制使用其它形式的控制功能。这些功能只是通过选手用操纵线来完成或自动完成。通过模型飞



机中电线的电磁脉冲不得超过 30 千赫兹。

(2) 活塞式发动机。

4.1.3. 操纵线长度

操纵线长度应大于 15 米，但不得超过 21.5 米。

4.1.4. 操纵线的检验

4.1.4.1. 每次飞行前应检验操纵线长度。测量线的长度是从操纵把中心线到单发动机模型的纵向中心线，或多发动机模型的对称中心线的距离。

4.1.4.2. 每次在竞赛飞行前 15 到 30 分钟内对连接后的操纵手柄、操纵线和不带燃料的模型要加以 10 倍于模型重量的拉力试验。在整个拉力测试中，作用于操纵手柄的力应平均分配到操纵线上。

4.1.4.3. 如果参赛选手未能在 4.1.4.2 条规定的时间内完成拉力测试，则被视作一次试飞。

4.1.4.4. 在竞赛飞行之前所进行的拉力测试中若操纵线与参赛者的飞机脱离，则在正式比赛前应重新进行上述操纵线长度检验和拉力测试。

4.1.5. 竞赛天气

当工作人员站在地面将风速测量仪直臂举过头顶在连续的 30 秒内测得的风速等于或超过 9 米/秒时，则禁止竞赛。这种情况出现时，总裁判长应同意推迟竞赛，并尽快告知所有参赛选手和工作人员。

鉴于安全因素，应该为在比赛中遭遇雷雨（打雷或闪电）的选手提供一次重飞的机会。若马上要出现雷雨天气，总裁判长应根据竞赛时间表适时推迟竞赛，并尽快告知所有参赛选手和工作人员。

4.1.6. 竞赛飞行

4.1.6.1. 检录过的选手进行了要打分的飞行时，则被视为一次竞赛飞行，飞机自起飞开始，竞赛飞行就成为正式飞行。

4.1.6.2. 所有在一天之内无法完成的比赛将于第二天继续在同一个竞赛飞行场地进行，裁判组为前一天比赛所安排的裁判组。

4.1.6.3. 每位已检录的选手在每轮比赛中有两次试飞来产生一次正式飞行的权利。出现一次试飞的情况如下：

(1) 参赛选手被正式点名进行竞赛飞行的 3 分钟时间内没有进入竞赛飞行圈。

(2) 参赛选手在正式 7 分钟计时的头 3 分钟里没有飞成起飞动作。

(3) 参赛选手自己在飞起飞动作前宣布为一次试飞。

(4) 参赛选手未在规定的时间内对飞机做拉力试验。

(5) 出现上述任何一种情况时，裁判组应在该选手的竞赛成绩单中注明为一次试飞。

4.1.6.4. 完成第一次试飞的选手可选择留在竞赛场地，以便在可能的情况下立刻进行第二次试飞。

4.1.6.5. 选手在完成第一次试飞后选择离开竞赛飞行圈，在这种情况下，

选手应在 30 分钟后被正式点名在同一个竞赛飞行圈内进行第二次试飞。即使选手的第一次试飞临近该轮结束, 间隔 30 分钟的规则仍然适用。

4.1.6.6. 若选手在进行该轮比赛第二次试飞时出现下述情况:

- (1) 正式点名后选手在 2 分钟内没有通过竞赛飞行圈的入口。
- (2) 参赛选手在正式 7 分钟计时的前 3 分钟里没有完成起飞动作。
- (3) 参赛选手自己在飞起飞动作前宣布为一次试飞。

出现上述任何一种情况时, 裁判组应在该选手的竞赛成绩单中 0 分标记处注明为一次试飞。

4.1.6.7. 裁判长可以建议选手重飞。

- (1) 比赛中出现 4.1.5 条所规定的风或雷电情况。
- (2) 只因比赛飞行场地地面情况使选手的螺旋桨触地而导致发动机停止工作或由此导致选手在完成比赛动作的过程中出现危险情况。
- (3) 选手在正式飞行比赛中遇到不可控的安全事件削弱了该选手完成规定动作的能力。为了说明安全事件可能, 不应仅限于无人看管的儿童或动物等在正式比赛中进入竞赛飞行场地。

出现上述任何一种情况时, 裁判组都不应在该选手的竞赛成绩单中判为 0 分或记为一次试飞。相反, 裁判组应保留原来的成绩单, 并给予选手一次重飞的机会。在发生事故的正式飞行中所判的成绩不应透漏给参赛选手。因此, 所有参赛者应理解裁判取消这次出现安全事故的正式比赛中所给的成绩, 并接受一次重飞中获得的成绩。如果同意重飞一次, 应在选手同意的情况下尽快在同一裁判组负责的同一个发生事故的竞赛飞行场地安排比赛。

4.1.7. 轮次

比赛进行 2 轮, 每轮飞行的顺序抽签决定。任何代表队的队员在每轮飞行顺序里都应和其它代表队的队员单个隔开。如果同一代表队的两名队员在第一次抽签中抽到了在一轮比赛中连续飞行的结果, 受影响的队员则应重新抽签, 达到符合分开飞行的要求。

4.1.8. 助手

每位选手在每轮飞行中都有权带 3 名助手。助手可以是队长、其它队员或正式报名的随队人员。

4.1.9. 计分

对已经检录的队员在每次正式飞行中按照正确顺序飞完的动作, 每位裁判都应给出分数, 裁判人员只对每名选手第一次试飞的每个动作给出成绩, 给分范围在 1 分到 10 分之间变化。在最低 1 分最高 10 分之间所给的分值, 最小以 0.1 (十分之一) 递增。所给分数与每个动作的难度系数相乘。

在动作描述中, 每个动作开始的点到结束点, 是裁判正式观察给分的过程。点以外的动作裁判不予评分。

4.1.9.1. 所有裁判判罚 0 分的情况。

- (1) 动作省略或根本没有进行。
- (2) 动作开始但没有完成。
- (3) 动作重复次数不正确（太少或太多）。
- (4) 飞行的动作超出规则。
- (5) 未在上一个动作完成之后最小间隔为 1.5 圈的范围内飞完动作。
- (6) 未在最长为 7 分钟的飞行时间内飞完。
- (7) 当一个动作被漏做或根本就没完成时，按正确顺序完成的其它动作应该给分。

(8) 允许选手在四叶玫瑰动作完成后，着陆动作开始前做其它的动作，这些飞行动作不予观察，也不给分。

(9) 如果计时员确认已到 7 分钟，规定正式飞行时间已满，宣布停止，着陆动作应给 0 分。

4.1.9.2. 着陆动作应判罚 0 分。

- (1) 飞机坠毁。
- (2) 飞机腹部着地。
- (3) 飞机倒飞着陆。
- (4) 装有伸缩式起落架的飞机在着地时起落架没有完全打开，或起落架虽全部打开，但在着陆时毁坏。
- (5) 着陆时倒翻。
- (6) 如因出现逆风或地面情况不好，使飞机在着陆过程中，操纵受到影响，造成飞机在着陆阶段倒翻或拿大顶，如果裁判同意，可以对着陆动作打分。如果模型坠毁即中断飞行，每一名裁判应对已完成的所有动作包括坠毁前完成的动作打分。剩余动作包括坠毁时所做的动作应以 0 分计。

4.1.9.3. 为了与总裁判长协调一致，出现下述情况时裁判长应确保将参赛选手在相应的正式飞行中所得的分数作废，并记为 0 分：

从起飞动作开始到首次着陆时，飞行中零件与飞机脱落（无论是否故意）。这种情况不同与飞机坠毁、倒翻、腹部着陆、倒飞着陆造成的飞机零件脱落。

4.1.10. 裁判

裁判在正式飞行中负责观察每次试飞，给每个完成的动作打分。正式飞行一经开始，裁判可以在正式飞行的开始阶段自行改变他们原来的位置，但这种位置的变化最大不应超过原来所处位置上方或原位置之后圆圈的八分之一。裁判只应在两个动作之间 1.5 圈的间隔中改变位置，不应在任一动作正在完成过程中改变位置。

竞赛组织者须任命最少由 5 名裁判员组成的裁判组评分，其中必须有 3 名国家级裁判。

每个裁判组应有其中一人任裁判长。

每名裁判对每个运动员的评分在每轮比赛结束后公开。成绩公布板必

须在显眼的位置。

4.1.11. 成绩评定

4.1.11.1. 每一个动作得分为原始分数乘以相应的难度系数 K，由此产生的每个动作的得分加在一起，得出每个裁判的单一总成绩。所有裁判的单一总成绩去掉最高和最低分总计后再除以剩余裁判人数，通过舍入保留小数点后两位数，产生出参赛选手每轮正式飞行的最终成绩。

例：945.999 舍入为 945.99

945.9911 舍入为 945.99

4.1.11.2. 所有参赛选手的最终位置排名。

两轮成绩相加为运动员的最终成绩，若遇相同，则单轮成绩高者在前。

各代表队团体成绩排名，只加各代表队 3 名队员的名次，按照最低分向最高分排，3 人组成的参赛队排在 2 人组成的参赛队之前，1 人不记团体成绩。

4.1.12. 开始程序

4.1.12.1. 每位选手允许有 3 分钟入场准备时间进入竞赛飞行圈、在起飞位置放置飞机、让裁判处在适当位置、为发动机开始工作做准备。

4.1.12.2. 参赛选手在准备阶段可以选择启动、预热发动机或让发动机停止。如果要这样做，选手必须告知负责计时的工作人员。

4.1.12.3. 准备时间过后，立即让选手必须在规定的 7 分钟正式飞行时间内完成所有飞行动作。

4.1.12.4. 准备时间自选手点名进行竞赛飞行开始。

4.1.12.5. 计时员应向选手和裁判发出准备时间开始的信号。

4.1.12.6. 准备时间应该结束、飞行时间应该开始的情况如下。

(1) 计时员正式提出准备时间已过。

(2) 参赛选手向计时员清楚给出要启动发动机的手势信号。

(3) 参赛选手在没有向计时员给出清楚手势信号时启动发动机。

(4) 未经计时员许可参赛选手启动发动机预热。

4.1.12.7. 当比赛时间开始时，计时员应清楚地向选手和裁判给出信号。如果参赛选手在没有给出手势信号之前，未经许可启动发动机或启动发动机预热，计时员则应将这一情况告知裁判。

4.1.12.8. 当飞机在完成着陆动作完全停止前进时，正式飞行计时应该终止。选手完成飞行后应立刻从竞赛飞行场地里将飞机、手柄、操纵线拿开。

4.1.13. 动作程序

动 作	难度系数 K
01. 起动	1
02. 起飞	2
03. 双过顶	8
04. 连续 3 个内筋斗	6

05. 连续 2 圈水平倒飞	2
06. 连续 3 个外筋斗	6
07. 连续 2 个内方筋斗	12
08. 连续 2 个外方筋斗	12
09. 连续 2 个内三角筋斗	14
10. 连续 2 个横 8 字	7
11. 连续 2 个正方横 8 字	18
12. 连续 2 个竖 8 字	10
13. 竖三角 8 字	10
14. 连续 2 个头顶 8 字	10
15. 四叶玫瑰线	8
16. 着陆	5

所有动作必须按照该表顺序执行。

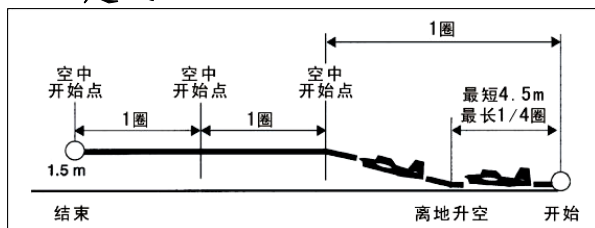
每名选手应在上一个动作结束和下一个动作开始之间留出 1.5 圈的间隔。飞完间隔的 1.5 圈的高度应在 1 米到 3 米之间。裁判不应观察这些间隔飞行或判分，而是利用这些时间间隙在下一个动作开始之前在成绩单上给选手的上一个动作打分。

4.1.14. 动作描述

01. 起动 K=1

在运动员举手申请起动机后 1 分钟内进行起飞。在 1 分钟内起飞获得满分。在 1 分钟后起飞者不给分。

02. 起飞 K=2

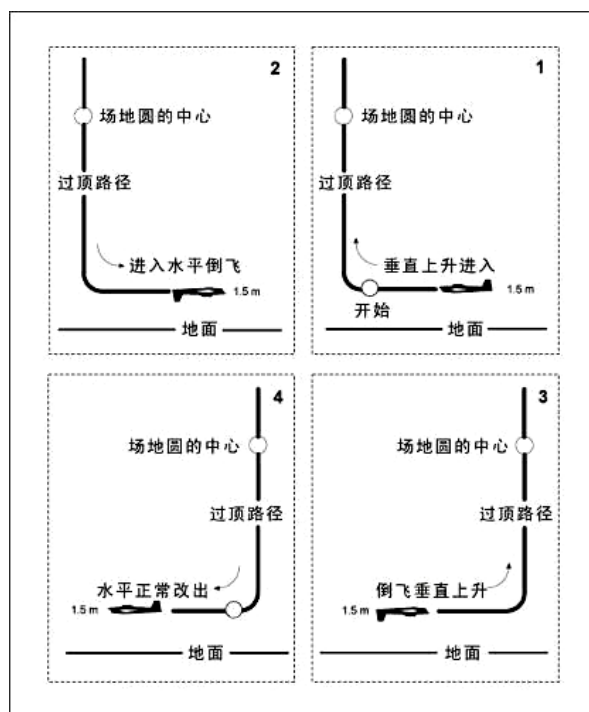


正确动作：模型平稳滑跑不短于 4.5 米的距离，但不超过 1/4 圈。然后平稳地逐渐上升，并在开始滑跑点上方柔和地进入正常平飞高度。模型在正常平飞高度继续飞行 2 圈，至原来改平点为止。

错误动作：模型有跳跃、离地太早或太晚。不是逐渐和平稳地进行起飞、上升和改平。转入平飞太早或太晚。改平和正常平飞高度不在

1.20 ~ 1.80 米之间。

03. 双过顶，1 个 K=8



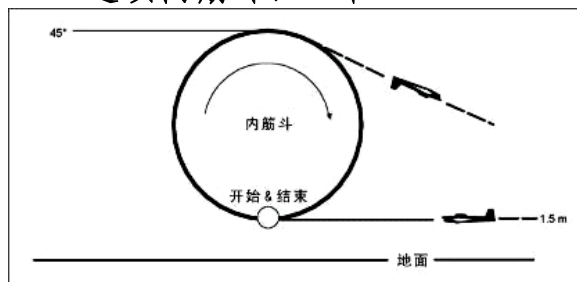
正确动作：模型从正常平飞高度开始，进入垂直上升和俯冲，飞越操纵者头顶正上方，将底圆一切为

二，然后改为正常平飞高度的倒飞。模型继续倒飞半圈至动作开始点，再从倒飞进入垂直上升和俯冲，经过圆心正上方，在正常高度改为平飞。

错误动作：在第一个过顶中模型不是从正常平飞高度进入，上升过程中摇摆。模型没有经过操纵者头顶正上方。模型过顶动作不是直线。模型倒飞时摇摆或改成倒飞时不在正常平飞高度。模型进入第二个过顶时不在第一个过顶的位置和方向。

在第二个过顶中记分要求同第一个，但进入和改出位置相反。

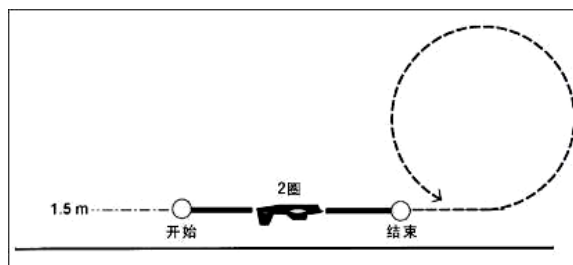
04. 连续内筋斗，3个 K=6



正确动作：模型从正常平飞高度开始，连做3个圆滑而柔和的筋斗（3个筋斗都在同一个位置），筋斗的底部应在正常平飞高度线上，顶部应在45度仰角线上。然后模型继续做另外半个筋斗，改成倒飞，并降低到正常平飞高度，在倒飞动作评分前先倒飞2圈。

错误动作：筋斗粗糙和不规矩（例如蛋形、六角形等），筋斗底部高度不在1.20~1.80米间，顶部与45度仰角线差值大于 ± 0.60 米，第二和第三个筋斗与第一个筋斗的轨迹相差超过0.60米。

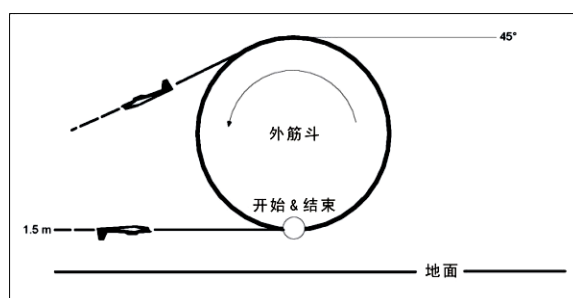
05. 倒飞，2圈 K=2



正确动作：模型在正常平飞高度柔和而平稳地飞行2圈。

错误动作：高度不在1.20~1.80米之间，高度变化大于0.60米。

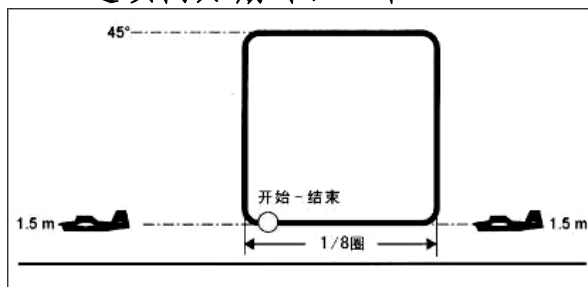
06. 连续外筋斗，3个 K=6



正确动作：模型以正常平飞高度的倒飞开始，连做3个圆滑而柔和的筋斗，3个筋斗都在同一个位置，筋斗底部在正常平飞高度线上，顶部在45度仰角线上。然后，模型继续做另外半个筋斗，恢复到正常平飞高度。

错误动作：筋斗粗糙和不规矩（例如蛋形、六角形等）。底部高度不在1.20~1.80米间。筋斗顶部与45度仰角线差值大于 ± 0.60 米。第二和第三个筋斗与第一个筋斗的轨迹相差超过0.60米。

07. 连续内方筋斗，2个 K=12

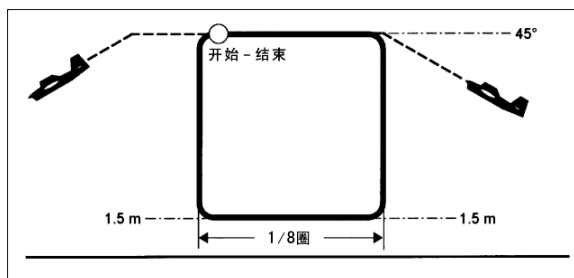


正确动作：模型从正常平飞高度

开始做 2 个正方形的筋斗，每个筋斗的四个转弯半径约 1.5 米，四边笔直且等长，底边在正常平飞高度，顶边为 45 度仰角线上的倒飞。底部两转角相等，顶部两转角也相等。动作以模型从平飞进入第一个转弯点时作为开始和结束。

错误动作：模型转弯时摇摆。底边高度不在 1.20~1.80 米间，顶边高度不在离 45 度仰角线 0.60 米的范围内。转弯动作不精确，半径超过 2.10 米。筋斗的各边不相等。第二个筋斗不在第一个筋斗的飞行轨迹上。

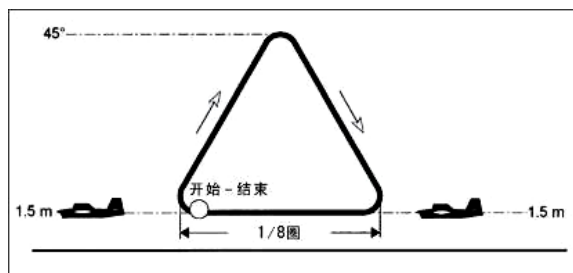
08. 连续外方筋斗，2 个 K=12



正确动作：模型从 45 度仰角线的平飞开始，做 2 个正方形的筋斗(从垂直俯冲开始)，每个筋斗的 4 个转弯半径约 1.5 米，4 边笔直且等长，底边在正常平飞高度，顶边是 45 度仰角线上的平飞。底部两转角相等，顶部两转角也相等。动作以模型从平飞进入第一个转弯的点作为开始和结束。模型应在 1/4 圈内恢复到正常平飞高度。

错误动作：模型转弯时摇摆。底边高度不在 1.20~1.80 米间，顶边高度不在离 45 度仰角线 0.60 米的范围内。转弯动作不精确，半径超过 2.10 米。筋斗的各边不相等。第二个筋斗不在第一个筋斗的飞行轨迹上。

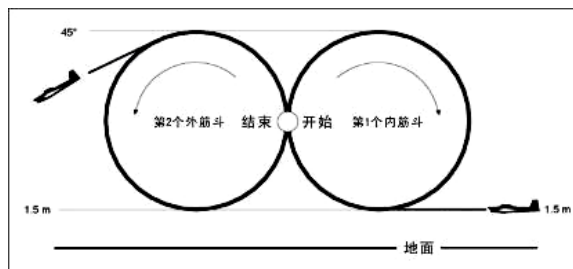
09. 连续内三角筋斗，2 个 K=14



正确动作：模型由正常平飞高度进入，做三角形的航线，以底边开始和结束。3 条边要等长，3 个转角尺寸要相同。顶角必须位于 45 度仰角线上。第二个三角筋斗必须和第一个三角筋斗的飞行轨迹相重合。所有转角必须柔和、精确，半径约 1.5 米。

错误动作：动作开始时，模型高度不在 1.20~1.80 米间。转弯动作粗暴和摇摆，或是半径超过 2.10 米。第二个转弯的顶点不在 45 度仰角线上的 0.60 米范围内。各边摇摆且长度不等。第二个筋斗不在第一个筋斗的飞行轨迹上。

10. 横 8 字，2 个 K=7

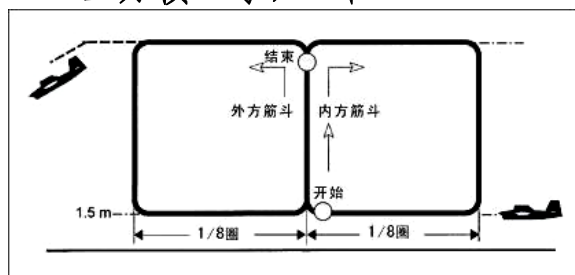


横 8 字由两圆切点开始并结束。先做内筋斗。

正确动作：模型做两个 8 字，每个 8 字由两个同样大小、彼此相切、并在一条水平线上的圆筋斗组成。模型必须从正常平飞高度进入 8 字，在两圆切点要呈垂直状态。8 字必须对称。每个圆的顶部必须在 45 度仰角线上，圆的底部必须在正常平飞高度线上。

错误动作：模型进入时不垂直。模型在圆的顶部时，不在离 45 度仰角线 0.60 米的范围内。圆的底部高度不在 1.20~1.80 米间。筋斗不圆，大小不等切点有变动。第二个 8 字不在第一个 8 字的飞行轨迹上。

11. 正方横 8 字, 2 个 K=18



8 字从筋斗的上升边进入。在完成 2 个 8 字后，由同样方向改出。必须先做内筋斗。

正确动作：模型从垂直上升开始，先做 1 个内方筋斗，接着做 1 个外方筋斗，再在同一点做垂直上升而结束。筋斗的上升边要呈垂直状态，两个筋斗即以此边相切。在进入上升和从上升改出时的转角都应为 90 度。

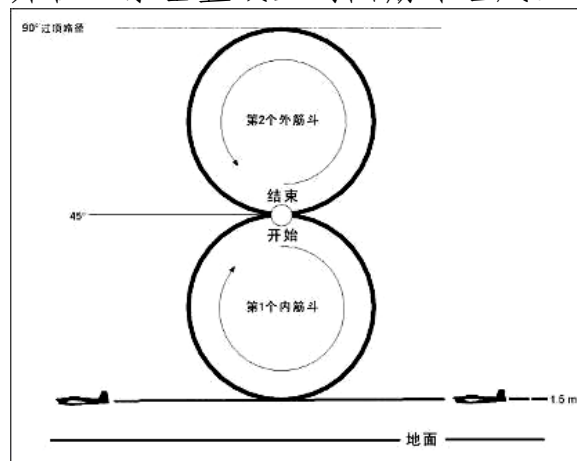
顶边比其它边稍短，其它边的长度均相等。重复动作以组成两个 8 字。筋斗顶边必须在 45 度仰角线上，筋斗底边在正常平飞高度线上。所有的转弯必须圆滑和精确，半径约 1.5 米。

错误动作：转角半径超过 2.10 米。各边不直。垂直边和底边的长度不等。筋斗大小不等。顶边和顶边不呈水平。进入上升和从上升改出时的转弯不是 90 度。筋斗顶边不在离 45 度仰角线的 0.60 米范围内。筋斗底边高度不在 1.20~1.80 米间。上升边的位置有变动。第二个 8 字不在第一个 8 字的飞行轨迹上。

12. 竖 8 字, 2 个 K=10

竖 8 字从 45 度仰角线开始进入，并以倒飞状态在进入点结束。必须先做内筋斗。

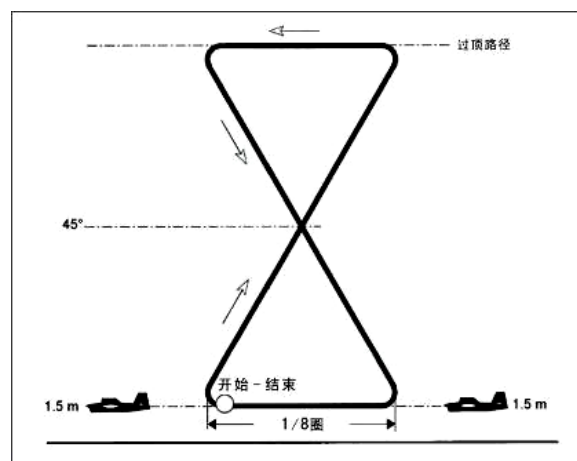
正确动作：模型做两个 8 字，每个 8 字由两个同样大小、彼此相切、并在一条垂直线上的圆筋斗组成。



模型在两圆相切点处必须呈水平状态。8 字必须对称。8 字的最高点在操纵者头顶正上方 90 度点，8 字的最低点在正常平飞高度线上。

错误动作。模型进入时不是水平状态。进入时不在离 45 度仰角线 0.60 米的范围内。8 字顶点不在离操纵者头顶正上方 90 度点的 1.20 米范围内。8 字底部高度不在 1.20~1.80 米间。筋斗不圆，大小不等，交点变动。第二个 8 字不在第一个 8 字的飞行轨迹上。

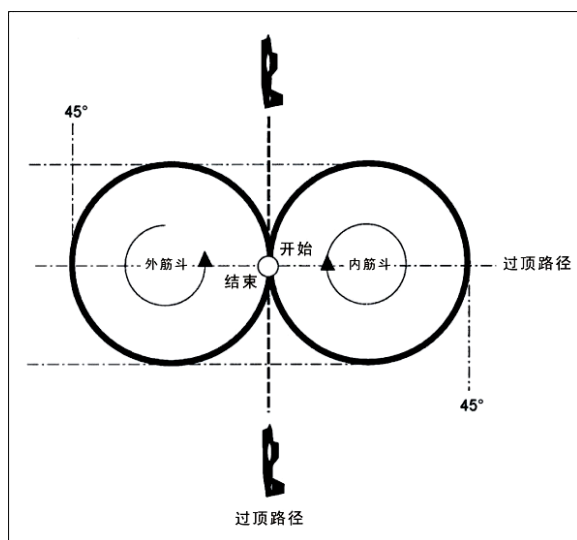
13. 竖三角 8 字, 1 个 K=10



正确动作：模型从正常平飞高度进入，突然转弯进入倒飞上升，再转弯进入过顶航线，经过操纵者头顶正上方，飞越 $1/2$ 上升距离，再转弯进入倒飞俯冲，到正常平飞高度时改平。上升和俯冲的航线交于 45° 仰角线。四个转角的半径约 1.5 米。整个飞行航线形成两个等边三角形，其大小相等，顶角对着顶角，一上一下地位于一根垂直线上。

错误动作：动作开始时不在 $1.20 \sim 1.80$ 米的正常平飞高度。转弯粗暴和摇摆，或半径超过 2.10 米。动作顶部不是在操纵者头顶正上方 90° 度点的 0.60 米范围内。三角形各边不等长。动作不对称于通过 45° 仰角线交点的垂直线。改出时不在 $1.20 \sim 1.80$ 米正常平飞高度。

14. 头顶 8 字，2 个 $K=10$



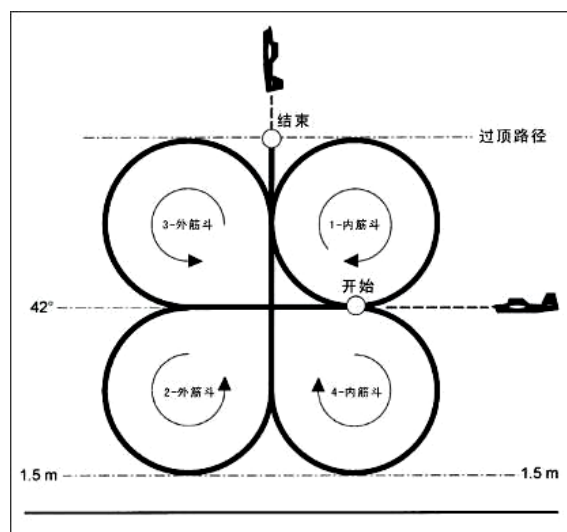
头顶 8 字在操纵员头顶正上方、两圆交点处进入和完成，并从此点改出。必须先做内筋斗。

正确动作：模型做两个 8 字，每个 8 字由两个大小相等、相交或相切点在操纵者头顶正上方的圆组成。模型必须垂直上升通过头顶正上方进入 8 字，并须在 8 字中点一

直保持这个方向。8 字必须对称，模型在每个圆的最低点时必须位于 45° 仰角线上。

错误动作：模型在进入时不是垂直地过顶。圆的底点不在离 45° 仰角线的 0.60 米范围内。筋斗不圆，大小不等，交点变动。第二个 8 字不是在第一个 8 字的飞行轨迹上。

15. 四叶玫瑰，1 个 $K=8$



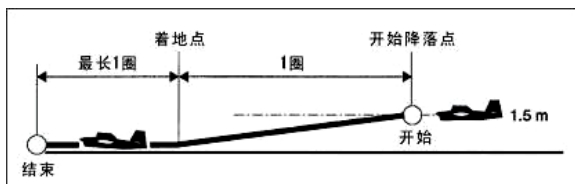
正确动作：模型要在大约 38° 仰角线处平飞进入，包括 1 个完整的内筋斗，平飞， $3/4$ 个外筋斗，垂直上升， $3/4$ 个外筋斗，水平倒飞， $3/4$ 个内筋斗，和垂直上升。右侧的筋斗要沿着通过四叶玫瑰中心的垂直的对称面和左侧的筋斗相切，下方的筋斗要和上方的筋斗相切。各筋斗的大小要相同，并由水平和垂直的航线相连接。动作的最低点应在 1.50 米的高度，最高点应与通过飞行圈中心的垂直平面相切。当做完最后一个筋斗后，尚需垂直上升并通过四叶玫瑰中心，再恢复到正常平飞高度，才算完成整个特技动作。

错误动作：进入时不在离 38° 仰角线

0.60 米的范围内。筋斗粗糙或大小

不等。连接各筋斗的线段不象图中那样的水平或垂直。下方筋斗的底部高度不在 1.20~1.80 米间。上方筋斗的顶部不在通过飞行圈中心的垂直面的 1.20 米范围内。筋斗不是正确地相切，并形成正方形图案。模型在完成垂直通过四叶玫瑰中心前就改出。

16. 着陆 K=5



正确动作：模型从正常平飞高度柔和地下降着陆，没有反跳或不正

常的粗暴动作。而且，除了起落架外，模型的任何部分都没有与地面接触。模型从触地点起 1 圈内即应停止。触地点与模型从水平飞行开始下降的点相隔 1 圈。允许用主机轮着陆或三点着陆。

错误动作：模型反跳或是除起落架外另有模型的其它部分接触地面。如发生摔坏、拿大顶、机腹着陆、或倒飞着陆，均不给分。从平飞下降时不柔和，或者是短于或长于 1 圈。模型在 1 圈内没有停止。

如超出操纵者的控制，而发生任何不正常情况并引起上述误差，需由裁判员给以考虑。

注：上述说明系指逆时针方向的飞行。如为顺时针方向飞行，则应相反。

4.2. 线操纵空战 (F2D)

4.2.1. 项目定义

空战项目比赛包括预赛、半决赛和决赛。比赛时，两架模型在规定的时间内于同一个圆圈内同时飞行，目的是切断缚在对手模型纵向中心线末尾的尾带。

4.2.2. 模型定义

这种模型以活塞式发动机作为动力，其升力由空气动力作用在飞行时保持不变的翼面上(操纵面除外)而产生；在装一台发动机的模型上，螺旋桨轴即作为纵向中心线。在多台发动机的模型上，对称轴作为纵向中心线。

4.2.3. 场地

一个空战场地必须包括两个在地面作上有标记的同心圆圈。

飞行圈：半径 20 米。

操纵圈：半径 2 米。

这些圈应布置在草地上。

4.2.4. 运动员

操纵员即参加比赛的运动员，在任何一场比赛中，最多可有 2 名机械员，在潮湿或大风等特殊情况时，可增加一名拿纸带的助手，但不得在空战期间做其它工作。如机械员(最多可达 6 名)不是本队队员或领队、教练，必须经裁判长批准，而且在比赛开始到结束期间，不得在一个以上的队中为助手。在空战进行期间，机械员必须戴上连有下颏护带的安全帽，运动员离开操纵圈后也必须戴安全帽。(参赛选手自备安全帽)

4.2.5. 技术要求

最大升力面积 150 平方分米
 最大重量 5 千克
 最大翼载荷 100 克/平方分米
 发动机最大工作容积 2.5 立方厘米

在三角摇臂轴和发动机间，必须明显和牢固地接入一根最细直径为 0.5 毫米的安全索。

模型不得带有任何用来切割尾带的专门装置。在模型的纵向中心线上，须装有专门缚尾带的装置，要有足够的强度，使尾带在正常飞行条件下不致脱落。

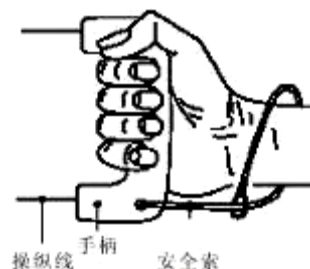
发动机有效喉管内径最大为 4 毫米。发动机排气口必须装消音器，消音器排气口内径最大为 8 毫米。由组织者统一提供含 10% 硝基甲烷的燃料。

注：压燃式发动机燃料不受限制。

4.2.6. 技术检验

操纵线长度：操纵线长度必须为 $15.92 \text{ 米} \pm 20 \text{ 毫米}$ 。测量线的长度是从操纵手把的握柄中心线到模型纵向中心线的距离。

操纵系统：必须使用两根最小直径为 0.4 毫米的多股操纵线。不允许有能缠住对方操纵线的自由部分和绞接线。运动员在手腕与操纵手柄之间必须使用安全索（见右图）。



操纵线测试：在每场比赛开始前，必须测量操纵线的长度和直径。应对该场比赛中要用的手把系统、操纵线、模型和各种装置进行相当于 20 千克拉力试验。

发动机应通过单个圆形进气管道自然进气。喉管内径不得让直径 4.05 毫米的圆形塞规通过。

在进气口与发动机进气管之间的任何连接室的容积最大为 1.75 立方厘米，此乃明确禁止再加压进气。

插入任何喉管必须固定牢，不得在比赛中脱落。

4.2.7. 模型的数量

4.2.7.1. 每名运动员可送审模型的最大数量为运动员有可能要飞行（包括重飞）的场次数的两倍。每名运动员送审的同样设计的模型只需一张审核卡片。

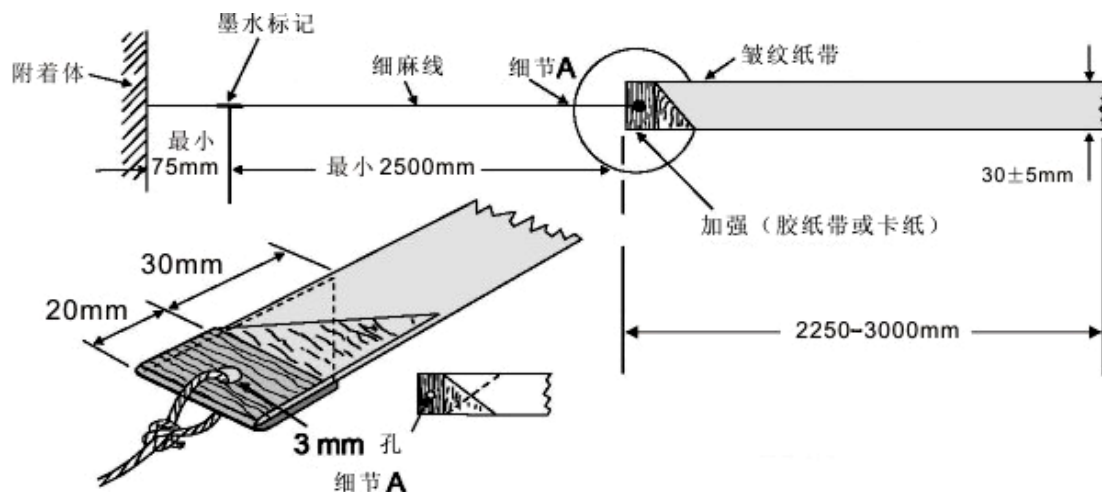
4.2.7.2. 在每次空战中，每名运动员最多允许两架模型、两个手把、两副线和两台发动机。如使用备机，必须将尾带或其剩余部分转移到备机上，备机用的手把和线必须放在紧靠中心圈的外侧。

4.2.7.3. 在空战期间，发动机、操纵线和手把不许更换或互换。

4.2.8. 尾带

尾带由一段宽 $30 \pm 5 \text{ 毫米}$ ，长 $2.25 \sim 3.00 \text{ 米}$ 双倍重的的皱纹纸（每平

方米 80 克) 或任何等强度的替代纸, 与最短为 2.5 米的一根麻线相连接而组成。所有的尾带必须具有同样长度。离麻线接头最短为 75 毫米处, 必须有明显的墨水记号, 在将尾带装上模型时, 要使墨水记号与模型的最末尾部相平或稍后(见下图)。



在同一场比赛中, 双方模型用的尾带必须具有不同的颜色。

在每场比赛开始前, 可给双方各发 2 根尾带, 以便需要时使用。如其中一根尾带一直未用, 应退还比赛组织者。

4.2.9. 开始方法

所有信号应既能听见, 又能看见。

起动时, 放飞位置必须相隔至少 $1/4$ 圈。抽签优先的运动员将选择尾带颜色, 另一名选择起动位置。

发动机必须用手拨螺旋桨起动。

裁判长发出的第一次信号, 表示开始计 60 秒钟的准备时间。在此期间, 机械员或运动员可以起动, 调整和运转发动机。

裁判长发出的第二次信号, 表示空战阶段开始。与此信号同时或以后, 即可放出模型。

从裁判长发出放飞信号的时刻起, 比赛进行 4 分钟。

当两架模型逆时针水平飞行已满两圈, 彼此相隔约半圈时, 裁判长即可发出信号表示空战开始。

当一架或两架模型落在地面造成空战间断, 重新起飞后要等裁判长再次发出空战信号, 才可开始空战。当裁判长认为两架模型相隔约半圈时, 即可发出上述空战信号。

4.2.10. 比赛结束

4.2.10.1. 在放飞信号后 4 分钟, 也即在第一次起动和调整发动机的信号后 5 分钟, 裁判长将发出音响信号以结束比赛。

4.2.10.2. 当取消一名或两名运动员比赛资格, 或因其它原因需结束比赛时, 也可发出上述音响信号。

4.2.10.3. 当双方的尾带都被切除后, 裁判长可向两名操纵员发出信号, 停



止空战，进行逆时针方向的平飞。

4.2.11. 计分方法

4.2.11.1. 从放飞信号开始起的 4 分钟期间进行计分。

4.2.11.2. 每次明显地切断对方纸带时记 100 分。当模型、螺旋桨或操纵线飞过对方的纸带，并有微量纸片从纸带上掉落时，即作为一次切断。

4.2.11.3. 一次切断至少应含有一些纸带，如仅将不含纸带的线切断则不予记分。

4.2.11.4. 如起飞后，连接线从模型上掉落，要罚运动员 100 分，并立即按裁判长信号进行着陆和更换尾带。从该信号发出时刻开始，记地面时间。

4.2.11.5. 在 4 分钟期间，模型在空中每满 1 秒钟记 1 分。

4.2.11.6. 模型停留在地面每满 1 秒钟扣 1 分。如模型带着或不带着操纵线和操纵柄飞离出去，由飞离时开始计留在地面的时间(见 4.2.12.2 条)。

4.2.11.7. 每判犯规警告一次(见 4.2.14 条)，要从运动员得分中扣除 40 分。

4.2.11.8. 当模型在地面时，如机械员损坏尾带，或是模型切断了自己的尾带，机械员必须更换新的尾带。如果没有更换就放飞模型，要罚运动员 100 分并加罚模型用坏尾带在空中飞行时间的扣分，每秒扣 1 分。

4.2.12. 试飞

在完成一场空战时，一般只允许一次试飞，下列情况例外：

4.2.12.1. 尾带折断，或不能从缠卷状态中展开者。

4.2.12.2. 如由于被对手将操纵线弄坏而引起模型飞跑，因为路远，模型和尾带可能取不回来，受影响的操纵员或机械员可决定另用一根新的尾带，以解决不能继续飞行的状况。在这些例外情况下，裁判员可允许再一次试飞。以完成这场比赛。

4.2.13. 实施

4.2.13.1. 操纵员在操纵模型飞行时，必须留在中心圈内。但当机械员放飞模型时可例外。

4.2.13.2. 在空战期间，每方至少应由一名特别指定的裁判员对其观察。此外，裁判长要保证他们按照规则公正地进行比赛。

4.2.13.3. 在空中相撞后，如一架或两架模型着陆，可继续进行比赛，见 4.2.15.3、4.2.15.6、4.2.15.11、4.2.15.13 和 4.2.15.14 条。

4.2.14. 犯规

下列情况要给以警告，并按 4.2.11.7 条给予处罚。

4.2.14.1. 模型在开始信号以前即放飞者。

4.2.14.2. 如操纵员和机械员在 4 分钟比赛期间使两台发动机同时工作。只允许加注一些油进行少于 10 秒钟的短促运转，以便加温发动机或清除积油。不允许发动机用油箱内的油料进行运转。

4.2.14.3. 如操纵员在他的模型飞行时单脚离开操纵圈。

4.2.14.4. 如机械员斜向进入或直接越过飞行圈去拿取着陆的模型,每次犯规时,即使涉及1名以上机械员,也只罚一次。

4.2.14.5. 如机械员或操纵员在缠线后,没有立即将落地的模型先拉出20米圈就进行维护者。

4.2.15. 取消飞行资格

出现下列情况时,取消参加者该次飞行资格,而他的对手则判为胜者。

4.2.15.1. 未在指定飞行时间报到者(得到裁判长同意者除外)。

4.2.15.2. 模型在放飞信号发出后2分钟仍未起飞者。

4.2.15.3. 试图放飞一架在起飞时操纵系统已不能可靠工作、没有牢固发动机安装结构、或者发动机没有工作的模型。

4.2.15.4. 裁判长发出空战开始信号前即进攻对方模型的纸带者。

4.2.15.5. 干扰对方或强迫对方离开操纵圈者。

4.2.15.6. 有意进行危险飞行动作者。

4.2.15.7. 将当时不飞的模型操纵线或其它部件放在操纵圈内者。

4.2.15.8. 飞行中或起飞时尾带整体脱落,再次起飞的模型没有缚纸带或纸带的剩余部分者(包括线头)。

4.2.15.9. 在模型飞行时,双脚离开操纵圈。或者在模型着地后,没有告诉对方就离开操纵圈。

4.2.15.10. 不戴安全帽而离开操纵圈。

4.2.15.11. 操纵飞行时的姿态已形成阻止对手或对方的助手清除缠线者。

4.2.15.12. 如空中只有一架模型,又无缠线情况,而模型未按逆时针方向平飞者。

4.2.15.13. 在清除各种缠线前即放飞备机者(除非运动员和助手已将双方不清除缠线而继续比赛的意见报告了裁判长。在这种情况下,经裁判长确认符合安全并同意时,才可继续比赛)。

4.2.15.14. 无论任何理由,凡在模型飞行时放掉手把或卸掉安全索者。

4.2.15.15. 模型不符合4.2.5条要求。

4.2.15.16. 操纵员或机械员跨越对方的操纵线或模型者。

4.2.15.17. 有意攻击和干扰对方已无剩余尾带的平飞的模型者。

4.2.15.18. 任何其它公然破坏规则的行为。

4.2.16. 成绩评定

4.2.16.1. 比赛采用淘汰制进行。



4.2.16.2. 在每场比赛中得分高的运动员为胜者。胜一场积2分,负一场计0分。

4.2.16.3. 运动员在输了两场后即不得继续比赛。

4.2.16.4. 每轮比赛时,从剩下的运动员中进行任意抽签(见4.2.16.7条)。

从第三轮开始抽签中不考虑同队相遇问题。

4.2.16.5. 在任何一轮中,如出现一个不能配上对的运动员,这名运动员将与下一轮中抽到第一号的运动员(见 4.2.16.11 条)进行比赛。假如他没被打败,在以后几轮中也这样做。除非在某轮中又出现一个不能配上对的运动员。此时,这两名运动员可配对进行比赛(见 4.2.16.11 条)。

4.2.16.6. 用得胜场数减去负的场数,即胜减负的值来决定名次。得分最高者,名次最高。

4.2.16.7. 如第二或第三名出现同分,可用上法进行补赛。补赛时,只许输一次。

4.2.16.8. 如用补赛方法判定第二名后,又出现第三名同分。可再补赛,胜者为第三名。

4.2.16.9. 如每场比赛双方得分相差为 6 分或更少,则算作同分。在任何一场比赛中,如出现同分,这场要重赛。

4.2.16.10. 尾带未完全展开或由于质量原因空中断缺,该场重赛。

4.2.16.11. 抽签时,尽可能不和已交战过的手或本队队员配对,仅在没有留下的对手时,才和本队选手比赛。

4.2.17. 团体成绩评定

4.2.17.1. 每名运动员根据得胜场数与负的场数之差值而决定先后名次。补赛场次不算在内,只能用来决定第二或第三名。

4.2.17.2. 有关运动员的“胜-负”(补赛不计在内)差值之和,即作为该队的团体成绩。差值之和较高者,名次列前。

4.2.18. 裁判员和计时员

组织者至少指定 3 名裁判员。每名运动员要配有两名计时员、计分员。

第五章 遥控项目竞赛规则

5.1. 国际级遥控特技(F3A)

5.1.1. 定义

由地面上的运动员利用遥控装置,控制固定翼飞机各舵面,实现高度、方向和姿态的变化而进行特技飞行的模型飞机。



5.1.2. 技术要求

最大翼展 2 米,最大机长 2 米,最大总重(不包括燃料,含动力电池) 5 千克。允许误差为 1%。

推进装置限制:不允许使用固体推进剂、气体燃料(在室温和大气压力下)或液化燃料。活塞式发动机无限制。电动模型飞机推进回路标称电压小于 51 伏(空载,飞行前测量)。

遥控装置必须是开放式循环(不能从模型向地面返回电子信号)。禁

止用任何利用惯性、重心和地面参照的装置。禁止用自动控制程序或时间的装置。

允许：1. 选手手动的比例切换装置。2. 由选手开始、激活、终止的开关、操纵杆、旋钮、拨轮控制。3. 由手动开关或过程控制的混控功能。

不允许：1. 自动控制时间的快滚按钮。2. 由装置按照预先设定的程序执行一系列命令。3. 用自驾仪或陀螺仪控制模型飞机机翼等的平衡。4. 用自动定时装置控制桨距变化。5. 任何声音识别系统。6. 用条件、开关、油门曲线等任何机械或电子装置，在噪音测试时，降低动力系统的最大功率或转速。7. 任何能分析各动作间或各飞行间关系的装置。

5.1.3. 助手

可以是领队、教练，另一名选手或官方注册的助手。飞行中只能有一个助手。启动发动机时可以有二个助手。阳光直射时，可以再加一名助手，拿遮阳板。只允许选手和报动作者进行交流。

5.1.4. 飞行次数

所有选手的飞行轮数必须相同，计分才有效。

5.1.5. 一次试飞的定义

当选手接到起动指令时，一次试飞开始。如果 3 分钟内模型飞机不能开始滑跑起飞，则运动员必须马上退场，若起飞后发动机停车，这次试飞被认为完成。

5.1.6. 试飞次数

每轮飞行只有 1 次试飞机会。若发生信号干扰等不可抗拒的因素，则可在本轮全部飞行和评分结束后，再次飞行。但只飞被影响和未能评分的动作。且必须在第一次飞行后 30 分钟内，在同一组裁判面前完成，或在第一次飞行过后裁判休息一小段时间后完成。如果是因存在争议而重飞，那么只要主办方的裁判已经通知了比赛仲裁，那么重飞的成绩就作为最后的成绩。

5.1.7. 正式飞行的定义

无论结果如何，一次试飞即为一次正式飞行。

5.1.8. 评分

每个裁判给选手的每个动作单独打分，得分在 0~10 分之间。在动作表格中，这些动作都有相应的难度系数，以标明难度，难度系数通常是 1~5。

任何未完成或动作列表上漏掉的动作都为 0 分。判 0 分不需要所有裁判一致，但当选手做了一个完全错误的动作时除外。发生这些情况时，裁判应在赛后与航线观察员等交换意见。

若有一名裁判看不到完整的动作，则在评分单上写“N”。此时计分员应将其它裁判的评分取平均分后取整。

动作区域为垂直方向 60 度，水平方向 120 度，在选手前面约 150 米。

飞行区域应该用高 4 米的白色杆标示，加上彩条、旗帜等。裁判坐在选手身后 7~10 米、60 度以内的范围。裁判间相距 2 米。裁判线也是安全线，飞过此线则为 0 分。

如果裁判认为模型飞机不安全或飞出的动作不安全，可指令飞行员着陆。

每名裁判对每个运动员的评分在每轮比赛结束后公开。成绩公布板必须在显眼的位置。

5.1.9. 名次评定

(1) 采用10分制评分。动作得分为： $K(\text{难度系数}) \times \text{裁判评分}$ 。每个动作舍去最高和最低的评分，再计算平均值。各动作的得分之和为该轮比赛成绩。

(2) 比赛采用每轮1000分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为1000分。其余选手的分数依照下式换算：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分



(3) 比赛进行2轮P-13动作。以2轮成绩之和为最终成绩，确定个人名次。如成绩相同，则以较高一轮成绩排定名次。

5.1.10. 裁判

主办方必须至少指定 5 名裁判员进行评分，评分的裁判员中至少应有 3 名国家级以上的裁判员。

5.1.11. 飞行次序

飞行次序随机，保证频率不会干扰，同队的选手不能紧挨着上场。之间至少有 1 名选手相隔。这次飞行顺序确定后，第二轮将从 1/2 开始。

飞行中，选手必须在裁判附近，并处于边裁的观察下。

检录裁判必须提前至少 5 分钟通知选手到达起动区。选手或领队取回遥控设备后，选手和助手到达起动区，并检查遥控设备能否正常工作。如果有干扰，选手至少有 1 分钟时间检查遥控设备，然后再进入 3 分钟的起动时间计时。计时员必须大声通知选手何时检查时间结束，起动时间开始。当模型飞机最后一个动作结束，飞行时间终止。

选手接到裁判指令后，才能起动模型飞机。检查动力设备时，故意起动，则取消本轮比赛资格。飞行时不允许有公开的讲演或解说。

飞行中，选手和助手必须站在裁判前的指定位置，按照地面标记，并处于裁判的观察范围之内。选手必须穿戴或显示他的辨认号码。

5.1.12. 比赛时间

必须按照动作表上的顺序飞行，一个动作只有一次机会。比赛飞行时间为 8 分钟，从裁判给选手起动模型飞机的信号开始，到模型飞机最后一个动作结束为止。超过 8 分钟时，评分终止。

5.1.13. 动作要求

模型飞机必须自行起飞或降落，无辅助措施，不能手上起飞。如果飞行中任何部分脱落，评分终止，选手必须在裁判的指示下降落。

模型飞机的飞行轨迹用来判断所有动作的形状，并且必须正飞或倒飞过一段笔直水平的可识别的距离作为动作的开始和结束。中心动作开始和结束时航向必须相同，而转弯动作改出时与开始时的航向必须相差 180 度。合适时，中心动作进入和改出时的高度相同，除非有特殊规定。转弯动作允许进行有高度调整。

所有具有一个以上筋斗或局部筋斗的动作，必须保证筋斗和局部筋斗具有相同的半径，并且保证在同一地点连续做筋斗。同样地，所有具有一个以上连续翻滚的动作必须保持相同的翻滚速率。所有具有一个以上位滚的动作，必须保持相同的翻滚率，同时所有点必须具有相同的间距。当一个动作是由连续翻滚和位滚组合而成，位滚的滚转速率不必和连续滚的滚转速率相同。所有在同一水平线的连贯滚转（连续滚或位滚，或者二者的组合）必须具有相同的高度和航向。

所有带滚动、部分滚、位滚或快滚的动作，在滚转前后的直线段长度应相等，特殊规定除外。把快滚做成桶滚或轴滚，则会被扣 5 分以上。快滚正、负均可。把螺旋做成螺旋俯冲，得 0 分。由快滚进入螺旋，也为 0 分。失速倒转的半径超过 2 个翼展，得 0 分。起飞和降落过程不作评分。降落方向可以与起飞方向相反。

5.1.14. F3A 动作 P-13 图解

P-13.01 双叶带1周滚 K=3

正飞水平直线进入1/4内筋斗垂直上升，接3/4外筋斗进入水平倒飞直线，直线中间做1周滚，接3/4外筋斗进入垂直下降，在进入高度1/4内筋斗正飞水平直线改出。

P-13.02 失速倒转带滚 K=3

正飞水平直线进入1/4筋斗到垂直上升，上升直线中间完成一个1/4位滚，顶部做失速倒转，垂直下降直线中间完成一个1/4位滚，再做1/4外筋斗倒飞改出。

P-13.03 双向多位滚 K=4

倒飞水平直线进入三个1/4位滚接反向的三个1/4位滚，倒飞改出。

P-13.04 半方筋斗带双向滚 K=3

倒飞水平进入外半方筋斗，在垂

直上升直线中间完成双向1/2位滚，正飞改出。

P-13.05 倒三角筋斗带滚 K=4

正飞水平直线进入1/8外筋斗进入45度下降直线，在直线中间完成一个1周滚，接3/8外筋斗进入倒飞直线，在直线中间完成一个1周滚，再接3/8外筋斗进入45度上升直线，在直线中间完成一个1周滚，1/8外筋斗正飞改出。

P-13.06 半外筋斗带1周滚 K=2

正飞水平直线进入1周滚紧接1/2外筋斗，倒飞改出。

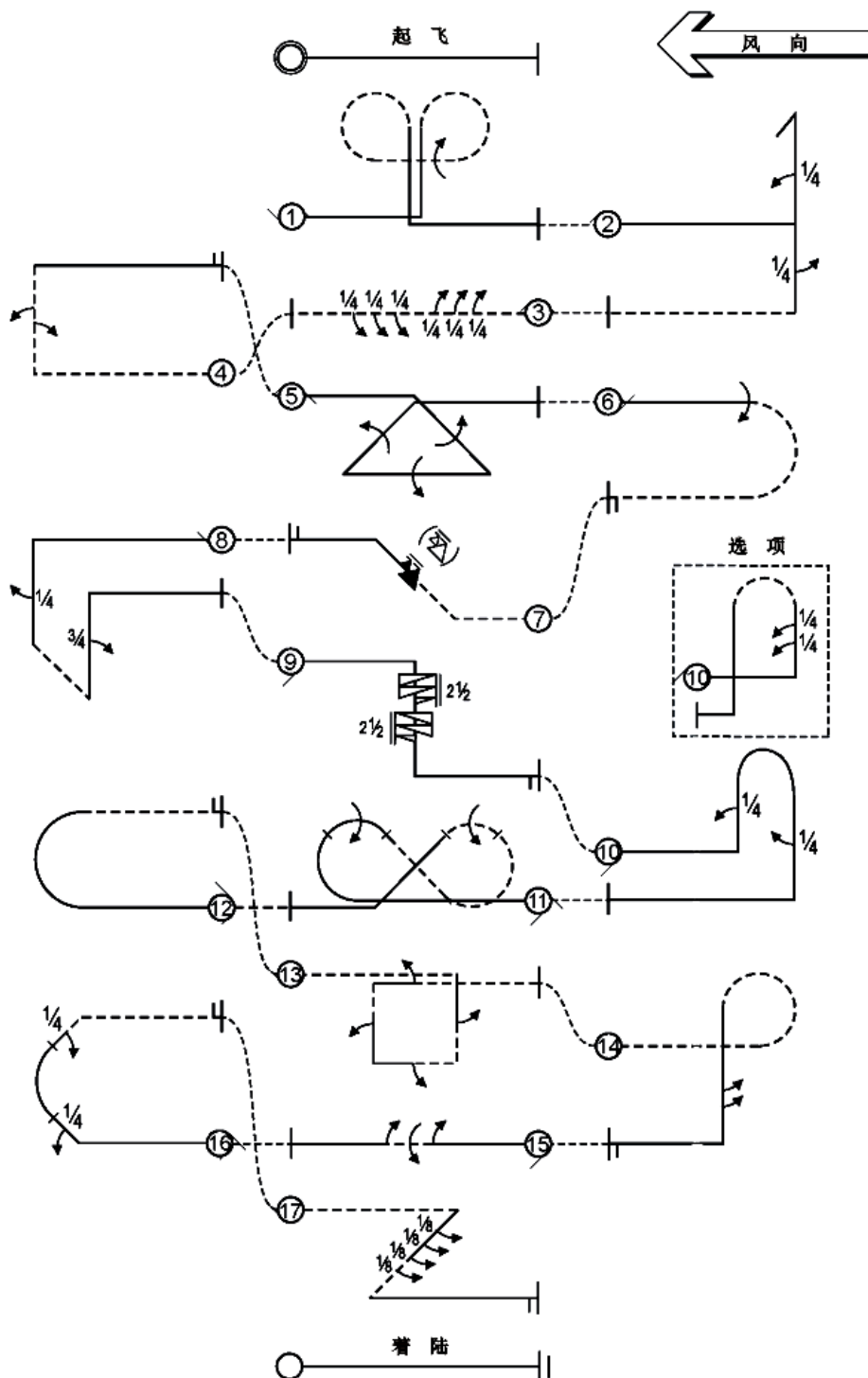
P-13.07 45度上升带快滚 K=5

倒飞直线进入1/8外筋斗进入45度上升直线，在直线中间做1½位快滚，做1/8外筋斗正飞改出。

P-13.08 倒礼帽带滚 K=4

正飞水平直线进入1/4外筋斗到垂直下降，下降直线中间完成1/4位滚，再1/4外筋斗到倒飞直线接1/4

外筋斗到垂直上升，上升直线中间完成3/4位滚接1/4外筋斗正飞改出。



P-13.09 双向2½圈螺旋 K=4

正飞水平直线进入2½螺旋紧接反向2½螺旋，垂直下降，做1/4

内筋斗正飞改出。

P-13.10 驼峰带滚(可选择) K=3

正飞水平直线进入1/4内筋斗到

垂直上升，上升直线中间完成1/4位滚，接1/2外筋斗到垂直下降，下降直线中间完成1/4位滚，1/4内筋斗改出。

可选择：水平直线进入1/4内筋斗到垂直上升，上升直线中间完成连续两个1/4位滚，接1/2外筋斗到垂直下降，1/4内筋斗改出。

P-13.11 古巴“8”字顶部带横滚 K=5

正飞水平直线进入5/8内筋斗到45度下降，在筋斗顶部90度范围弧线上嵌入一个1周滚，接5/8外筋斗进入45度下降直线，同样在筋斗顶部90度范围弧线上嵌入一个1周滚，1/8内筋斗正飞改出。

P-13.12 1/2筋斗 K=1

正飞水平直线进入1/2内筋斗，倒飞改出。

P-13.13 方筋斗带滚 K=5

倒飞水平直线进入1/4内筋斗到垂直下降，下降直线中间完成一个1/2位滚，接1/4外筋斗到倒飞水平直线，直线中间完成一个1/2位滚，再接1/2内筋斗到垂直上升直线，直

线中间完成一个1/2位滚，再接1/4外筋斗到水平直线，在直线中间完成一个1/2位滚，倒飞改出。

P-13.14 “9”字带滚 K=3

倒飞水平直线进入3/4外筋斗到垂直下降直线，下降直线中间完成两个1/2位滚，做1/4内筋斗正飞改出。

P-13.15 连续反向滚 K=4

正飞水平直线进入1/2位滚紧接反向1周滚再紧接反向1/2位滚，正飞水平直线改出。

P-13.16 半方斜筋斗带滚 K=3

正飞水平直线进入1/8内筋斗到45度上升直线，接1/4位滚，侧飞1/4筋斗到反向45度上升直线，接1/4位滚继续45度上升，做1/8内筋斗倒飞直线改出。

P-13.17 “Z”字带滚 K=4

倒飞水平直线进入3/8内筋斗到45度下降直线，在下降直线连续完成四个1/8位滚，做3/8内筋斗正飞水平直线改出。

K总=60

裁判注意：

着陆，不计分数

裁判评分原则：

动作精确性；光滑度和优美性；动作的位置和布局；动作大小，与整个动作区域和其它飞行动作的相对关系。

5.2. 遥控特技 (F3A-P)

5.2.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵模型飞机舵面及其它机构，以改变飞行姿态、方向、高度和速度而进行特技飞行的固定翼模型飞机。



5.2.2. 技术要求最大翼展 2 米，最大机长 2 米，最大总重（不含燃料、含动力电池）5 千克。允许误差为 1%。

推进装置限制：不允许使用固体推进剂、气体燃料（在室温和大气压



力下)或液化燃料。电动模型飞机推进回路标称电压小于 51 伏(空载,飞行前测量)。

遥控装置必须是开放式循环(不能从模型向地面返回电子信号)。禁止用任何利用惯性、重心和地面参照的装置。禁止用自动控制程序或时间的装置。

5.2.3. 助手

只允许 1 名助手入场,助手不能操纵模型。

5.2.4. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内,只允许进行 1 次正式飞行。

5.2.5. 比赛时间

(1) 运动员进场后有 1 分钟的准备时间,开始启动动力即开始计飞行时间。

(2) 每名运动员每轮比赛时间为 8 分钟,模型在 3 分钟内未能起飞,本轮零分,超过规定比赛时间所做的动作不予评分。

5.2.6. 动作空域

特技动作应在裁判员正前方,垂直方向约 60 度,水平方向约 120 度空域范围内能看清楚合理高度和一个垂直于地面的平面内进行(起飞、着陆航线及着陆除外)。动作展示面与裁判员的距离应在约 150 米。飞行动作必须按规定顺序进行,模型飞机每通过 1 次动作空域,必须按顺序完成 1 个规定动作。漏做动作,补做无效。

5.2.7. 裁判

比赛应有 5 名裁判员评分,其中至少有 2 名国家級以上的裁判员。

5.2.8. 成绩评定

(1) 采用 10 分制评分,可用 0.5 分。动作得分为: $K(\text{难度系数}) \times \text{裁判评分}$ 。每个动作舍去最高和最低的评分,再计算平均值。各动作的得分之和为该轮比赛成绩。



(2) 比赛采用 1000 分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算:

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 该名选手的得分(原始分)

P_w = 该轮中最高原始分

(3) 竞赛进行 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式比赛成绩,若成绩相同,则以较高一轮的得分确定名次。

5.2.9. 动作顺序、难度系数及要求

01. 正方筋斗 $K=3$

模型完成 1 个等边长,各边呈水平或垂直状态的正方内筋斗。

扣分:

- (1) 筋斗转角不是 90 度。
- (2) 筋斗转角处机翼倾斜。

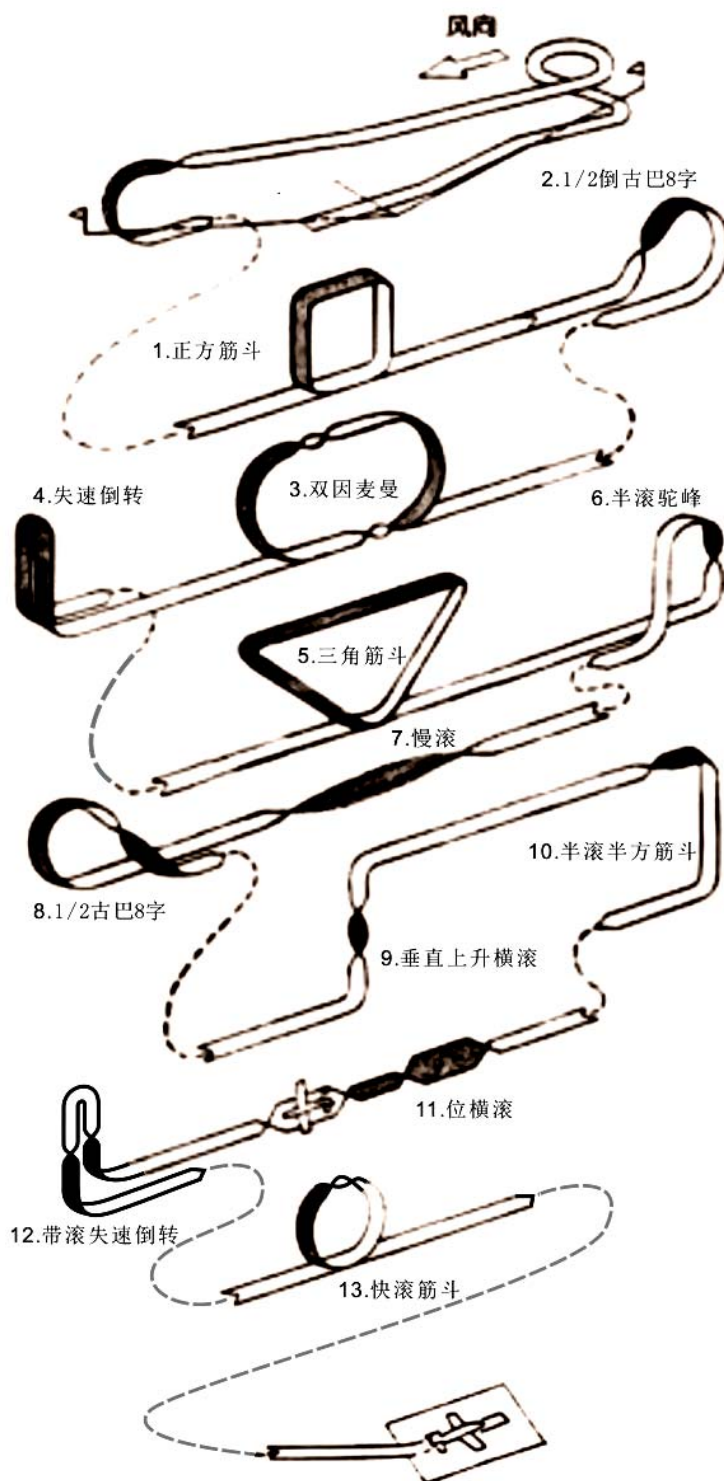
- (3) 筋斗中航线改变。
- (4) 正方形各边长度不等。

02. 1/2 倒古巴 8 字 K=1

模型以 45 度角爬升，做半滚，接 5/8 内筋斗后平飞改出。

扣分：

- (1) 滚转或筋斗中偏斜。
- (2) 半滚时模型不在 45 度直线中间。
- (3) 筋斗不圆。



**03. 双因麦曼 K=3**

模型平飞进入 1/2 内筋斗，紧接半滚后成正飞，保持一段与直径相等的水平直线飞行，再做 1/2 外筋斗，紧接半滚后水平直线飞行改出。

扣分：

- (1) 半筋斗偏航。
- (2) 半滚未在半筋斗后立即进行。
- (3) 半滚时偏离。
- (4) 2 个半筋斗未在同一高度。
- (5) 航向发生变化。

04. 失速倒转 K=2

模型由水平飞行进入垂直上升，减速后做 180 度失速倒转(方向不限)至进入时高度平飞改出。

扣分：

- (1) 在失速倒转前后，模型不是垂直状态。
- (2) 失速倒转不是准确的 180 度。
- (3) 倒转时模型没有处于失速状态。

05. 三角筋斗 K=3

模型以 45 度角爬升，做 135 度内筋斗进入倒飞，再做 135 度内筋斗呈 45 度角下降，在进入点平飞改出。

扣分：

- (1) 爬升不是沿着 45 度线。
- (2) 下降不是沿着 135 度线。
- (3) 进入点和改出点不在同一高度。

06. 半滚驼峰 K=2

模型由平飞进入垂直上升状，做半滚，做半个外筋斗后保持垂直下降，在进入高度水平飞行改出。

扣分：

(1) 模型在半滚开始和结束时不是垂直状态。

(2) 半滚不是准确的 180 度。

(3) 半筋斗不圆。4) 半滚不在垂直上升线段中间。

07. 慢滚 K=3

模型缓慢匀速滚转 360 度，滚转方向不限。

扣分：

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 滚转速率不一致。
- (4) 不是准确地滚转 360 度。

08. 1/2 古巴 8 字 K=1

模型做 5/8 内筋斗，在达到 45 度倒飞下降状态时，做半滚，然后在进入高度平飞改出。

扣分：

- (1) 筋斗不圆。
- (2) 在半滚前后模型不在 45 度状态。
- (3) 进入与改出高度不同。4) 半滚时模型不在 45 度直线中间

09. 垂直上升横滚 K=2

模型由平飞进入垂直上升，做 360 度滚转，在顶部以平飞改出。

扣分：

- (1) 上升轨迹不垂直。
- (2) 横滚不是 360 度。
- (3) 横滚速度不均。
- (4) 滚转不在垂直上升线段中间。

10. 半滚半方筋斗 K=1

模型半滚进入倒飞，紧接着做半个内方筋斗，平飞改出。

(1) 扣分：

(2) 在半滚或半方筋斗中航向改变。

(3) 半方筋斗不方。

11. 四位横滚 K=4

模型平飞进入，做 360 度横滚，在每个 90 度点做一停顿，停顿时机翼呈水平或垂直状态，平飞改出。

扣分：

(1) 各停顿点不在各 90 度点上。

(2) 停顿时机翼不呈水平或垂直状态。

(3) 不是准确的 360 度滚转。

12. 2/4 位滚失速倒转 K=4

向上 2/4 位滚，接失速倒转，在垂直下降线段做半滚，正飞改出。

扣分：

(1) 在失速倒转前后，模型不是垂直状态。

(2) 失速倒转不是准确的 180

度。

(3) 倒转时模型没有处于失速状态。

(4) 滚转点不在整条直线段的中间。

13. 快滚筋斗 K=6

模型平飞进入，做一个正筋斗，在筋斗顶部做快滚一周，快滚正、倒及方向不限。

扣分

(1) 快滚的位置不在筋斗的正上方。

(2) 快滚结束时，机头指向，滚转角度发生偏转。

(3) 筋斗不圆。

$K_{总} = 35$

5.3. 国际级遥控直升机特技 (F3C)

5.3.1. 定义

模型直升机是重于空气的航空模型，指靠绕假想的垂直轴旋转的动力驱动旋翼系统而获得升力和水平推力并由运动员在地面用无线电遥控设备操纵的模型飞机。允许固定水平支撑面积占升力旋翼扫过面积的 4%。允许一个固定或可操纵的水平安定面占升力旋翼扫过面积的 2%。地面效应器（气垫船），可垂直起降的飞机或靠螺旋桨滑流向偏转而飞翔的飞行器不算是直升机。

5.3.2. 模型飞机的制作者

F3C 不要求运动员是模型飞机的制作者。



5.3.3. 技术要求

面积：升力旋翼盘的面积不超过 250 平方分米。对于有多个旋翼，旋翼轴间距小于旋翼圆盘直径，任何重叠面积只计算一次。对于有多个旋翼，旋翼轴距相隔超过一个旋翼直径时按两个旋翼总面积计算。

重量：不超过 6.5 千克（不包括燃料、含动力电池）。

发动机：活塞式发动机无限制。

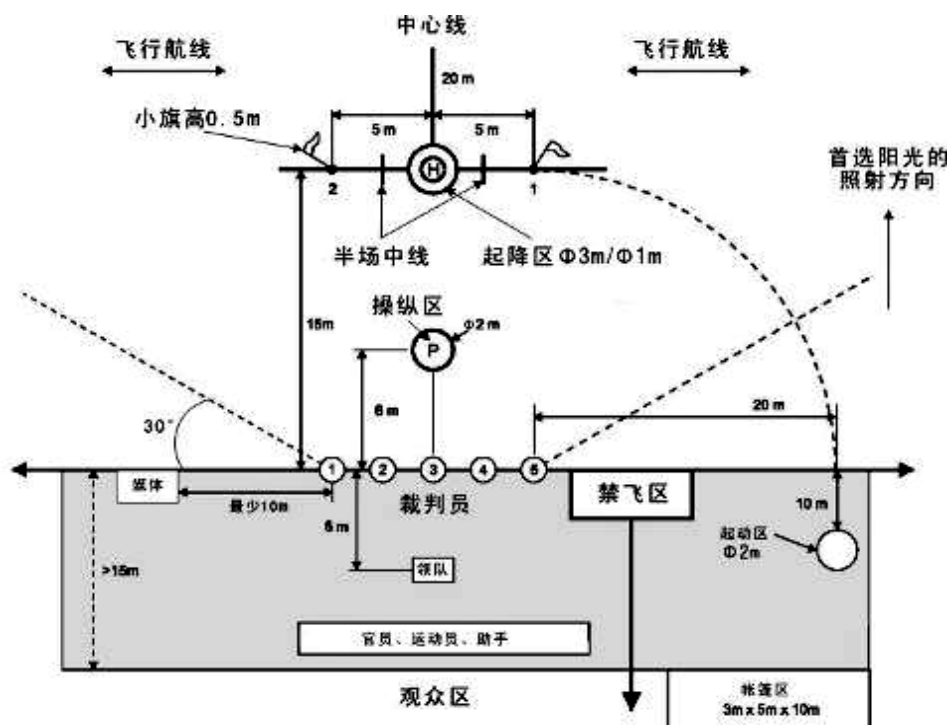
电动机：电机动力电源的最大空载标称电压为 51 伏。

陀螺仪：禁止使用自动平衡装置（利用外部参照信息）；禁止预先设置程序的飞行，允许使用无副翼系统。

不允许使用全金属的主旋翼或尾桨。

尾桨必须由主桨带动而不能由另一个发动机或马达带动。

5.3.4. 竞赛场地布置



注意：如果有两块场地，则两条航线，必须平行、同步使用、朝向同一方向。前后相隔最小 500 米，侧向相隔最小 1000 米。

5.3.5. 助手

每个运动员只能有一个助手。飞行中助手必须大声报告“开始、结束”或每个动作的名字或编号，并可以告知选手风向、剩余比赛时间、是否接近禁航区等。领队及教练应该在裁判 5 米后，观察飞行。也须远离起动区。领队及教练可以担任助手。

5.3.6. 模型数量

可带 2 架参赛机，1 号和 2 号只能在起动区内更换，且频率相同。

5.3.7. 一次正式飞行的定义

不论成绩如何，运动员只要接受正式飞行指令并示意申请起飞即作一次正式飞行。

5.3.8. 重飞

由于运动员或组织者无法预料的原因使模型未能起飞时，下列情况裁判长可酌情给予重飞。

- (1) 因为安全原因，在限定时间内未让模型起飞。
- (2) 运动员能证明起飞受到外界干扰。
- (3) 与运动员无关的原因使裁判无法进行评判，但模型、发动机及无线电设备失灵除外。

按上述情况，重新起飞应紧接着该次试飞，或在同一轮当裁判长接到报告之后，经裁判长批准在该轮结束后进行。

5.3.9. 评分

每个动作 10 分制。任何未完成的动作，都记 0 分，但需要所有裁判同意。需派裁判员观察模型是否飞越禁飞区（场地布置示意图中裁判线后面的阴影区，并向左右以及后方无限延伸）。发生这种行为，须有明显的可见或可听信号示意，且该选手此轮 0 分。

5.3.10. 下列情况不予给分

(1) 运动员使用他人在该项比赛中使用过的模型，或模型不符合无线电遥控模型直升机定义及技术要求。

(2) 运动员未在指定的起动区内启动。

(3) 运动员未将发射机送交电台管理处或未经允许在竞赛进行期间打开发射机。

(4) 选手在被点名前将设备从电台管理处取出。

(5) 运动员在点名前就进入起降区（停机坪）。

5.3.11. 成绩评定

(1) 采用 10 分制评分，可用 0.5 分。动作得分为： $K(\text{难度系数}) \times \text{裁判评分}$ 。每个动作舍去最高和最低的评分，再计算平均值。各动作的得分之和为该轮比赛成绩。

(2) 比赛采用每轮 1000 分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分



(3) 比赛进行 2 轮 P 组动作。以 2 轮成绩之和为最终成绩，评定名次。如成绩相同，则以较高一轮成绩排定名次。

5.3.12. 裁判

比赛组织者必须为每一个场地指定一个由 5 位裁判员组成的评分裁判组，其中国家级裁判员不少于 3 位。

(1) 在比赛之前，将会为每位裁判员安排具有评估环节的训练飞行（裁判实习）。

(2) 每名裁判对每个运动员的评分在每轮比赛结束后公开。成绩公布板必须在显眼的位置。

5.3.13. 组织

(1) 飞行次序：比赛第一轮随机决定，且同队选手之间至少间隔一人。第二轮比赛顺序从第一轮的第 1/2 开始。

(2) 准备时间：在要求选手进入起飞区 5 分钟前通知选手进入准备区。当前一名选手的飞行时间接近 6 分钟时，检录裁判员给出信号启动发动机。选手有 5 分钟时间启动发动机，并作最后调整。在准备区调整模型时模型必须在起飞圈内悬停并且不超过目视高度（起落架），且模型相对选手的旋

转角度不能超过 180 度，否则中止选手比赛。当前一个选手结束比赛时，下一个选手必须将发动机转速降低至怠速。如果 5 分钟准备时间过后，选手仍未能起飞，那么他可以继续调整，但是开始飞行时间的计时。

(3) 飞行时间：10 分钟，模型在裁判允许下离地并开始计时。如果在规定时间内一个动作都未完成，那么所有动作 0 分。

(4) 限制：在起动区将模型飞至目视高度，然后沿着场地布置示意图中给出的进入路径飞行。选手在宣布开始第一个动作前，必须在起降区上空测试悬停动作并重新定位，以适应风向。如果发动机停车，本轮飞行终止。

(5) 飞行中断：如果在一次飞行中，有 20 秒以上的时间，与航线垂直的侧向风力超过 8 米/秒，比赛必须终止。风力减弱后，重新飞行，比赛继续。如果此轮结束前风力不减弱，则由裁判决定取消此轮比赛。

5.3.14. 动作

飞行程序

飞行程序见 F3C 动作描述和图解场地及空域要求

选手必须站在位于中央裁判前方 6 米的 2 米圆圈内 (F3C 竞赛区域规划标记为 P)，在第一个动作开始之前，选手必须使模型飞机在目视高度至停机坪的 1 米圆圈中飞行。模型飞机可以面向左或右飞行但是必须与裁判线保持平行。每次悬停动作要以在停机坪上着陆的方式结束，并且在每一次着陆后，模型飞机可以在下次起飞前进行调整（但需保持同样的方向）。在完成静动作后，选手允许有一次航线自由变换来建立飞行顺序。所有特技飞行动作必须在同一片空域中进行以保证它们可以被裁判清楚的观察。空域被定义为：由地平线以上 60 度以及在裁判 5 和 1 的左右 60 度线之间的视野。动作出此空域将会被扣分。飞行特技动作必须以一种保证每一次动作都可以在裁判前面平滑流畅的顺序进行。在一次飞行过程中，选手必须且只能将每个规定动作进行一次。不按顺序的动作将会记为 0 分。在自旋着陆动作之前，允许选手再一次自由调整方向以适应风向的可能变化。

5.3.15. F3C 动作描述和图解

总体要求：比赛动作图示中的风向是由左至右。在风向从左至右的情形下，飞行动作以图示的形式在比赛动作图解中演示。

以下描述适用于所有动作，并且如果没有正确的执行将会导致扣分。

如果一个动作没有按照描述的那样执行也会被扣分。

如果一个动作不可识别，或者如果以错误的方向旋转，分数为 0。

模型必须从停机坪垂直起落。着陆时必须平稳并且在停机坪的中心。

在悬停动作中，所有停止必须保持最少 2 秒的间隔（特殊规定除外）。圆形和线形悬停部分必须以常速进行。

每一次旋转必须以一个固定的速率进行。

悬停动作必须以模型飞机前端向左或右开始，并且静动作以一个整体飞行（每次悬停动作都必须保持相同的起始朝向）。

在所有的动作中，竞赛者必须站在场地布置示意图中标记为 P 的 2 米直径圆圈内。

所有特技飞行动作必须以由最小 10 米长度的笔直且水平的飞行线所指示的方向开始和结束。进入和退出都必须保持相同的姿态和航向。

筋斗或部分筋斗必须保持圆形，且半径一致。连续的筋斗必须在相同的高度和平面。

滚转必须保持速率一致。连续滚转必须保持速率、高度和指向一致。

自旋着陆要求见附录（6）j 条。

在所有特技动作中，选手必须将模型保持在 10 米高度以上。特技动作必须在 120 度的水平区域内中心对称，且与中心线对称。距离裁判 100 米以外的特技动作不会得高分。

（1）P 组动作图示

01. “M” 字带自转 （UU）

模型从起降区上升至 2 米高度悬停，后退到旗子 1(2) 上空悬停，上升至 2.5 米同时自转 180 度，悬停 1 秒继续上升并自转 180 度至 5 米高度。以 45 度下降 2.5 米并同时自转 180 度悬停 1 秒继续以 45 度下降至起降区上空 2 米处悬停，并在下降同时作 180 度自转。模型向 2 号旗上空以 45 度上升 2.5 米同时自转 180 度，悬停 1 秒继续以 45 度上升并同时自转 180 度至 2 号旗上空 5 米处悬停，下降 2.5 米并自转 180 度，悬停 1 秒，再下降 2.5 米同时自转 180 度至 2(1) 号旗上空 2 米，后退至起降区上空 2 米处悬停，下降着陆。

02. 自转半圆弧线 （UU）

模型自起降区垂直上升至 2 米高度悬停，后退到 1(2) 号旗上空悬停，然后开始一边做一周慢的自转一边做一个 5 米半径的半圆弧，在到达 2(1) 号旗上空 2 米的时候自转

05. “U” 形 （UU）

模型水平直线飞行至少 10 米越过中心线后进入垂直上升，模型停止后转动 90 度加速后退飞行并做一

也刚好完成一周，悬停后再后退到起降区上空，悬停并降落到起降区。

03. 钻石-3 （UU）

模型自起降区垂直上升到 2 米高度悬停，然后向后沿一直线上升到 1(2) 号旗上空 2.5 处同时做一个 90 度自转，使机头指向选手悬停。再侧飞沿一直线飞行在起降区上空 5 米处悬停，沿一直线下降到 2(1) 号旗上空 2.5 米处悬停，再沿一直线向起降区下降，并同时完成一个反向 90 度自转，在起降区上空悬停，着陆在起降区内。

04. 古巴 8 字 （DD）

模型水平直线飞行至少 10 米后进入 5/8 内筋斗，在下降的 45 度直线中间做半个 4 位横滚，再进入 5/8 内筋斗，在下降的 45 度直线中间再做半个 4 位横滚，在进入的高度改为平飞，水平飞行 10 米结束动作。模型在做四位横滚时要有明显的停顿。

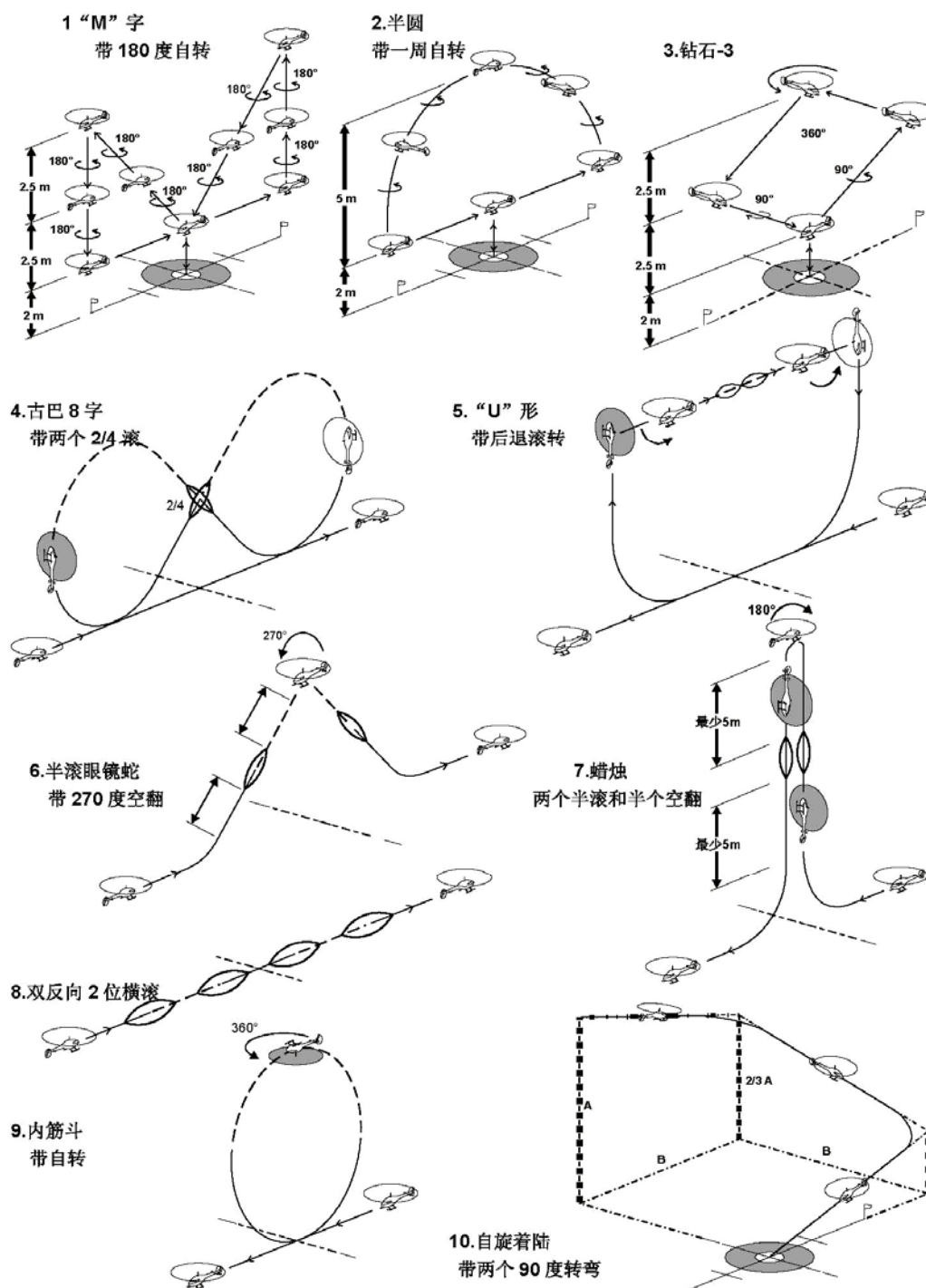
周横滚再跟随一个 90 度转动机头向下，垂直下降以和进入时同样的半径和高度改为水平直线飞行 10 米后结束。

06. 半滚空翻“眼镜蛇” (DD)

模型水平直线飞行至少10米进入45度上升在至少5米直线后做1/2横滚至少再飞5米直线做270度空翻使模型沿45度直线下降，至少5米后做1/2横滚，继续至少5米直线飞行，在进入高度改为水平直线飞行10米结束。

07. 蜡烛 (UU)

模型水平直线飞行至少10米进入垂直上升至少5米直线后1/2横滚继续至少5米直线接空翻180度垂直下降至少5米1/2横滚继续至少5米直线，在进入高度改为水平直线飞行10米后结束。



08. 双向 2 位横滚 (DD)

模型水平直线飞行至少 10 米，进行 180 度横滚 1 秒倒飞后同方向再做 180 度横滚，飞行 1 秒后做反方向 180 度横滚，倒飞 1 秒后做和上一个同方向的 180 度横滚水平直线飞行 10 米结束。

09. 内筋斗带自转 (UU)

模型水平直线飞行至少 10 米，进入一个内筋斗，在筋斗顶部做行进中的 360 度自转，自转最少在两秒以上，在进入高度改为水平直线飞

行 10 米结束。

10. 自旋着陆 (DD)

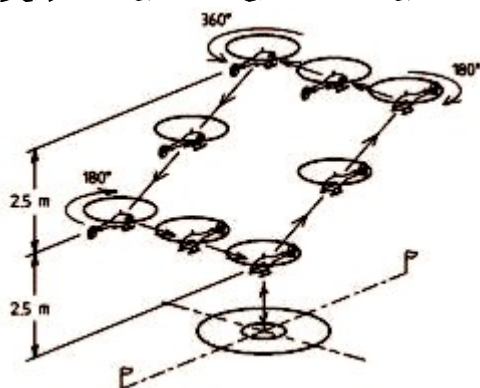
模型进入高度最少 20 米，在进入中心线假想垂直平面时发动机一定是怠速或关闭，第一个 90 度转弯应该是进入高度的 2/3，第二个 90 度转弯应是进入高度的 1/3，每个直线边不小于 10 米，第二个 90 度转弯后模型应笔直的对准起降区着陆，从进入开始到着地前降落的速率应该是一个常数，整个着陆航线从上方看应该是一个正方形。

5.4. 遥控直升机特技 (F3C-P)

5.4.1. 技术要求及其它同 F3C

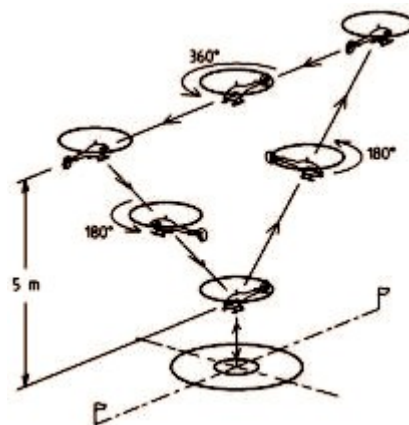
5.4.2. F3C-P 动作描述和图解

菱形—逆风 (进入) / 逆风 (改出)



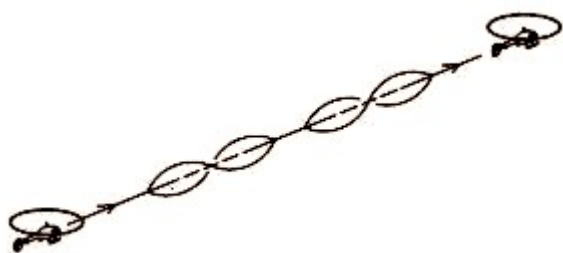
垂直起飞，在平视高度处悬停 2 秒；后退上升飞行至标记旗 1 (2) 上方 2.5 米处，任一方向水平自转 180 度（以标记旗延长线为轴）悬停 2 秒；后退上升飞行至起飞点上方 5 米处，任一方向自转 360 度悬停 2 秒；后退下降飞行至标记旗 2 (1) 上方 2.5 米处，任一方向自转 180 度（以标记旗延长线为轴）悬停 2 秒；后退下降飞行至起飞区上方，平视高度处悬停 2 秒；垂直降落。

02. 倒三角形—逆风 (进入) / 逆风 (改出)



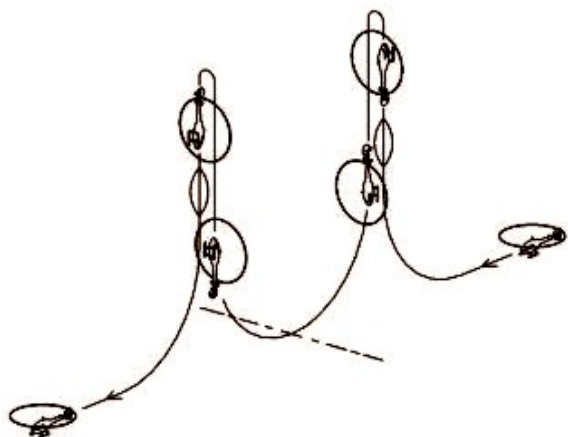
垂直起飞至平视高度，悬停 2 秒；沿 45 度后退上升并同时向任一方向自旋转 180 度至标记旗 1 (2) 正上方；悬停 2 秒；后退水平飞行并同时以任一方向自转 360 度至标记旗 2 (1) 正上方，悬停 2 秒；沿 45 度下降并同时以任一方向自转 180 度至起飞区上方，悬停 2 秒，垂直降落。

03. 双向横滚—顺风 (进入) / 顺风 (改出)



水平直线飞行超过10米；横滚一周；接一小段直线飞行；再反向横滚一周。注意：两个滚转速率相同方向相反；滚转过程中模型直升机纵轴始终与飞行方向保持一致；中间的那一小段直线飞行必须对称于空域的中心线；两个滚转共持续时间大于4秒，水平直线飞行10米后结束。

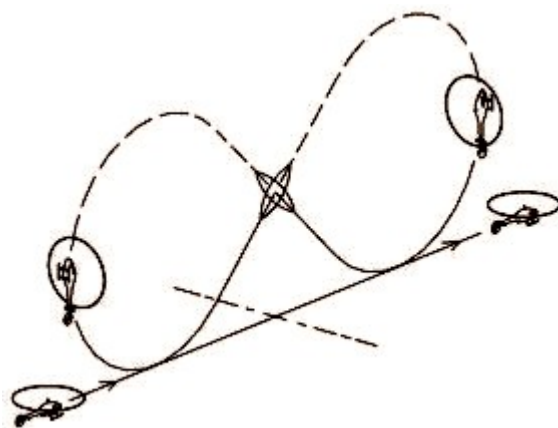
04. 双半滚失速倒转—逆风（进入）/ 逆风（改出）



水平直线飞行 10 米；1/4 内筋斗沿 90 度上升，做半滚，再接一段垂直上升（距离不小于机身长）；在顶端自转 180 度，机头朝下飞行；做 1/2 内筋斗，进入第二个失速倒转；在顶端自转 180 度，机头朝下飞行，做半滚；在动作起始时的高度以 1/4 内筋斗改出。

扣分：两个滚转高度不同；两个自转高度不同。

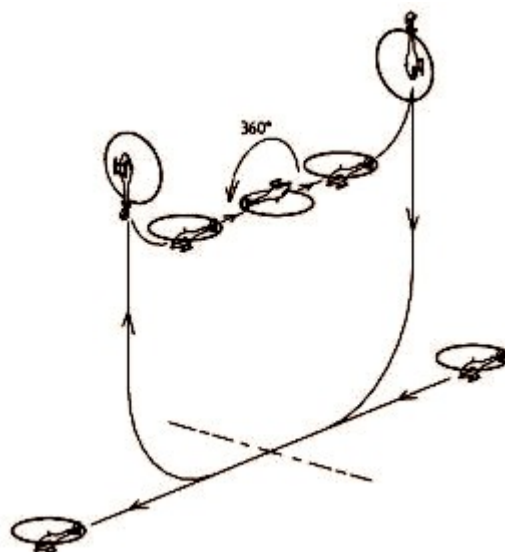
05. 古巴 8 字—顺风（进入）/ 顺风（改出）



水平直线飞行10米，做5/8内筋斗；当模型直升机进入45度倒飞下降时，做1/2半滚，正飞进入内筋斗；当模型直升机再次位于45度下降状态时，做第2个1/2半滚，在进入高度改出。

易扣分点：两个半滚未在中心点交叉，也不重叠。

06. 后退空翻—逆风（进入）/ 逆风（改出）



水平直线飞行 10 米；过中心线后以 1/4 内筋斗进入垂直上升，到达最高点后，做一小半径后退飞行内筋斗；进入后退直线飞行，并同时做后退空翻，高度不变；做第 2 个小半径后退飞行内筋斗，机头垂直向下；模型直升机按照与进入轨迹对称的路线垂直下降以 1/4 内

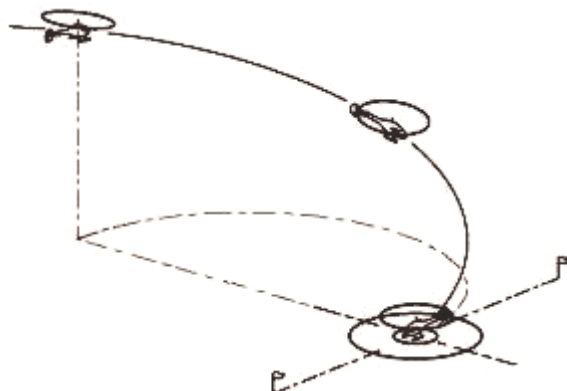
筋斗改出，高度及机头方向与进入时相同，水平直线飞行 10 米，结束动作。

07. 自旋着陆带 180 度转弯—顺风（进入）/ 逆风（改出）

模型直升机飞行高度不低于 20 米，自旋飞行穿过假想平面（通过最中间那名裁判和起降区域中点的垂直平面），转弯 180 度，同时下降；最后降落在起降区。

注意：模型直升机在穿过假想平面时，发动机必须是关闭的，在整个动作中，转弯和下降速率保持恒定；从上空看，轨迹必须为一半圆，开

始于假想平面处，结束于假想直线（最中间裁判和起降区中心的连线）；不得有任何一段轨迹平行于地面或裁判线。



附录：F3C、F3C-P 裁判指南

- (1) 目的：给裁判提供一个精确的判罚标准。
- (2) 原则：选手完成每个动作的完美程度，包含以下几个因素：
 - a 动作精确度。
 - b 动作的平滑优美。
 - c 动作布局。
 - d 各动作的相对大小。

这几个因素按重要程度排序，但一个动作同时具备这几个元素才能得高分。

(3) 精确性和一致性评价

最重要的评分方面是一致性。每个裁判必须建立自己的标准并贯穿整个比赛。建议比赛组织方最好在赛前召开学习会，进行示范飞行，以尽量统一标准。

(4) 扣分原则：失误类型；失误严重性；失误次数；动作位置；动作与其它动作的相对大小。

(5) 飞行轨迹——模型直升机重心的运动轨迹；姿态——机身轴线与飞行轨迹的相对方向。所有评分都以飞行轨迹为基础。

(6) 评分基于一些基本动作：起飞、降落、悬停、直线、自转、筋斗、滚转、失速倒转和空翻。

a 起飞：必须从半径 1 米的圆圈中心起飞，垂直上升，直到起落架到达目视高度位置。不垂直上升则扣 1 分。

b 降落：从上面看，旋翼轴落在圈外，则扣 2 分。

c 悬停：少于 2 秒时，扣 0.5 分。

d 直线：对于静动作来说，必须笔直飞过从标志旗 1 到标志旗 2 之间的

10 米距离。对特技动作来说，它必须以一个不少于 10 米的水平直线飞行开始或结束动作。在垂直或沿斜线爬升时，距离会稍长，这是由模型飞机性能引起的，不会影响裁判评分。但是如果各段差异太明显，则扣 1 分。如果在一个动作开始前或结束后，完全漏掉了一个直线飞行，则扣 2 分。

e 自转：所有自转必须围绕垂直轴线。如果超过 20 度，必须扣掉 1 分。在一个悬停自转中，若模型垂直或侧向移动了一小段距离，则扣 1 分；若移动一大段距离，超过 25 厘米，则扣 2 分以上。在上升自转中，如果沿侧向移动 1 小段距离扣 1 分；移动超过 25 厘米，扣 2 分以上。在移动自转中，必须围绕飞行轨迹。如果自转方向错误，则 0 分。

f 筋斗：半径恒定，必须在垂直平面内，小偏离一次就扣 1 分，大偏离扣更多分；也不能有直线段，发现一段直线，就扣 1 分。

g 滚转：速率一致，小差异扣 1 分，大的扣更多分。若开始和结束定义不明确，扣 1 分。

h 失速倒转：进入/改出线必须水平；上升/下降线必须垂直。自转必须围绕主旋翼轴，产生水平位移则扣 1 分。若旋转时产生摆动，则扣 1 分。

i 空翻：模型沿横轴翻转，高度不变。发生偏离则扣 1 分。

j 自旋着陆：在模型穿过中心裁判和起降区中心的延长线向上延伸的垂直平面时，必须是发动机熄火或离合器分离状态，模型的速度和下降率应该是匀速，下降的角度不变。着陆后机身与裁判线平行。如果为了到达着陆点必须使飞行路径拉长、缩短或偏离，则按着陆在圈外计，最多得 6 分。

着陆评分标准：

起落架在 1 米圈内得 10 分。

主旋翼轴在 1 米圈内最高得 9 分。

起落架在 3 米圈内最高得 8 分。

主旋翼轴在 3 米圈内最高得 7 分。

主旋翼轴在 3 米圈外最高得 6 分。

5.5. 遥控固定翼花式绕标飞行 (P3D)

5.5.1. 定义

由运动员在地面利用遥控装置操纵固定翼飞机的各个舵面，按指定顺序最短时间完成规定动作和航线的特技模型飞机。

5.5.2. 技术要求

单翼机翼展 大于 2 米

双翼机翼展 大于 1.6 米

最大飞行重量（带燃油） 小于或等于 25 千克

动力限用汽油发动机，并必须安装消音装置。

模型必须为仿真机或准仿真机，用于该项目的模型必须具备完成特技飞行的能力。

5.5.3. 助手

可有 3 名地面助手入场，着装要求统一，助手可以协助进行比赛的准备工作，搬运飞机或扶飞机等，但是助手不允许协助飞行员进行飞机的控制等操作。一旦飞机起飞，除一名助手可在运动员旁边提示航线和时间等外，其它助手不允许以任何理由进入跑道区域内。

5.5.4. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内，只能进行 1 次正式飞行。

5.5.5. 比赛方法

5.5.5.1. 运动员在点名后进入准备区，在获得裁判长的比赛开始信号后，模型必须在 3 分钟内起飞升空。3 分钟时间到，如模型未离陆，该轮比赛结束。3 分钟内参赛选手因技术问题需要启用备机，则从运动员申请换用备机时，另计 3 分钟起飞时间。

5.5.5.2. 飞行总时间限 4 分钟。由模型起飞离陆开始计时，飞行总时间超过 4 分钟未着陆，本轮成绩 0 分。

5.5.5.3. 模型起飞后第一次穿过 1 号门开始计穿绕时间，反向穿过 1 号门时即视为飞行结束，终止穿绕计时。

5.5.5.4. 按顺序排后的两名运动员需提前进入准备区，做好起飞准备。

5.5.5.5. 如果在飞行过程中模型状态出现异常，例如零部件脱落或者模型状态失常，裁判长有权勒令飞行员立刻着陆。本轮成绩无效。

5.5.5.6. 模型起飞方向视为迎风，一经确定飞行中途不能更改。

5.5.5.7. 门高为 7 米，标高为 5 米。场地设置视比赛现场确定。

5.5.6. 航线和动作

5.5.6.1. 见附图 1 和图 2，以图示风向为例（风向相反则反之），模型起飞后绕过 4 号标杆，逆风穿过 1 号门。过门时模型必须是以侧飞且正面朝向跑道和运动员。过门后飞机必须右转飞向 2 号标杆。

5.5.6.2. 模型越过 2 号标杆后，作 1/2 半滚古巴 8 字，再飞向 3 号标杆。

5.5.6.3. 模型到达 3 号标杆时必须由内向外绕过，飞向 4 号标杆。在 3 到 4 号标杆之间，模型必须完成一个 360 度横滚。

5.5.6.4. 模型到达 4 号标杆时，模型必须由内向外绕过 4 号标杆飞向 5 号标杆。在 4 号标杆和 5 号标杆之间完成一个内筋斗。然后越过 5 号标杆，再左转弯飞向 3 号标杆。

5.5.6.5. 模型必须绕过 3 号标杆飞向终点（1 号门）。

5.5.6.6. 在开始和结束穿越 1 号门标时，模型不可整体高于门标，可重复穿越。

5.5.6.7. 模型在第一次穿越 1 号门时开始计穿绕时间，如果没有这次穿越，之后的所有穿绕均不计分。

5.5.6.8. 所有标杆均为连续一次性穿绕，只计成功和失败，重复无效。

5.5.7. 成绩评定

5.5.7.1. 比赛中有三名裁判评判动作和穿绕门标，以白色小旗表示成功，以红色小旗表示失败，其中有二位裁判确认穿绕门标即为成功。

5.5.7.2. 在 3、4 号标杆处，各有一名边裁判定是否绕过标杆。

5.5.7.3. 比赛开始或结束模型侧飞穿越 1 号门给予本轮成绩奖励 10 秒(模型必须是侧飞穿越 1 号门，否则无奖励)。漏作或失败一个动作及少穿绕一个标杆给予本轮成绩加 10 秒的处罚。模型没有回穿 1 号门给予本轮成绩加 100 秒的处罚。

5.5.7.4. 每轮比赛飞行所用时间加上所奖、罚的时间为本轮成绩。

5.5.7.5. 比赛飞行两轮，两轮得分相加，少者列前。若遇成绩相同，名次并列。

5.5.8. 安全

5.5.8.1. 运动员和助手进场比赛均需戴安全帽。

5.5.8.2. 所有在场人员需高度重视安全。如果参赛运动员的飞机飞越了安全线(进入禁飞区)，则该运动员成绩被取消，判罚即刻生效。

5.5.8.3. 在飞行过程中，除飞行员以外的任何人员触碰遥控器或者飞行员在飞行开始后触碰飞机均按照取消资格处理。

5.5.8.4. 如模型不符合该项目规则要求，则无参赛资格。

5.5.8.5. 如模型出现直接朝向裁判或观众的危险飞行动作，本轮成绩将被取消并应立即降落。

5.5.9. 附图(见图 1、图 2)

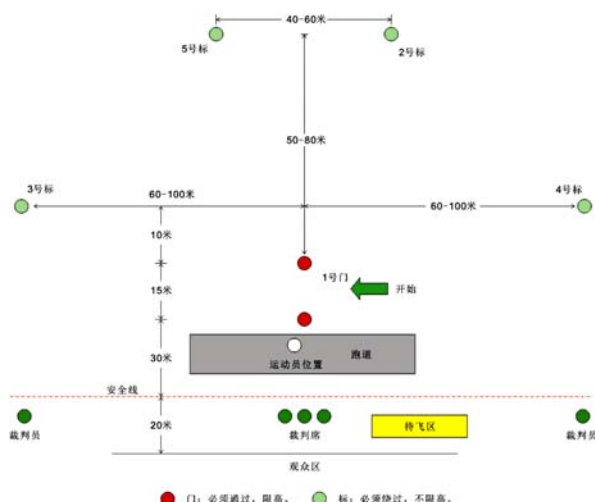


图 1 场地、门标图示

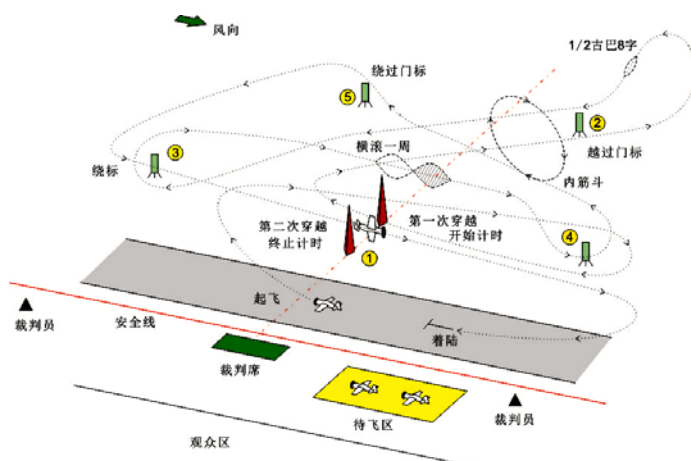


图 2 航线及动作示意图

5.6. 遥控手掷滑翔机(F3K)

5.6.1. 定义

指由运动员在地面使用无线电遥控设备操纵控制的没有动力装置，通过固定在模型机翼上的手柄销，用手抛掷升空，空气动力作用在固定的翼

面上而产生升力进行滑翔的模型飞机。

5.6.2. 技术要求

5.6.2.1. 翼展长度不得超过 1.5 米，其重量不得超过 600 克，机头前端半径不小于 5 毫米。

5.6.2.2. 用于抛模型的手柄销必须是硬质材料，且与模型成为一整体，长度不得超过半个翼展，且不可展开或回放。在模型起飞前后，不再与模型为一整体的结构不能使用。

5.6.3. 比赛方法

5.6.3.1. 每轮比赛需完成 3 次飞行，每次比赛由执行裁判统一发出开始和结束的音响信号。每名运动员需在每次飞行发出的开始信号后 5 秒内起飞。比赛开始信号响起即开始计时至模型着陆静止，留空最大测定时间为 150 秒，每秒换算为 1 分。若超过最大测定时间着陆，则每超过 1 秒扣 1 分（不计小数）。本次飞行结束信号响起同时开始计 60 秒准备时间，60 秒后开始第二次飞行，再接第三次飞行，方法相同，每轮有三次正式飞行。

5.6.3.2. 着陆时允许运动员捕获模型，着陆时模型解体本次飞行 0 分。

5.6.3.3. 赛前由抽签确定运动员的编组，一般每批次应 3 人以上。如遇同频，运动员之间自行调配，或由裁判长在运动员所报的两个频率中指定一个频率。

5.6.3.4. 允许有 1 名助手进场，但不能操纵和接触模型。

5.6.4. 起飞、降落方式

所有运动员在号位上起飞，降落必须在指定的（30 米×20 米）着陆区域内。运动员在飞行中可以离开起飞号位，捕获降落模型应在着陆区域内进行。

5.6.5. 成绩评定

5.6.5.1. 每轮成绩为 3 次飞行留空时间得分之和。

5.6.5.2. 比赛进行 2 轮，以 2 轮得分之和为运动员的正式成绩，排列名次。若遇成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。

5.6.5.3. 每轮成绩是该轮原始分。以每批次为单位按原始分比例换算为正式得分，即：每批次最高原始分换算为最高得分 1000 分，其他运动员成绩按以下公式：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 同批次最高原始分

5.6.6. 下述情况该次飞行成绩为 0 分

5.6.6.1. 飞行中零件掉落。

5.6.6.2. 模型空中或着陆时解体。

5.6.6.3. 发出的开始音响信号后 5 秒内未起飞。

5.6.6.4. 模型降落在着陆区外。

5.7. 遥控固定翼花式飞行 (P3M)

5.7.1. 定义

由运动员在地面利用遥控装置操纵固定翼飞机的各个舵面，完成规定动作和配合音乐自选自编动作的特技模型飞机。

5.7.2. 技术要求

单翼机翼展：大于 2.0 米。

双翼机翼展：大于 1.8 米。

最大飞行重量：带燃油小于或等于 25 千克。

动力限用汽油发动机，并必须安装消音装置。

5.7.3. 助手

允许 3 名助手入场，着装要求统一，助手不得操纵模型。

5.7.4. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内，只能进行 1 次正式飞行。



5.7.5. 比赛方法

每名选手应完成 2 个科目的飞行，每个科目飞行一轮。

5.7.5.1. 第一轮飞行科目 A-规定动作。

5.7.5.2. 第二轮飞行科目 B-配乐的自选自编动作。

这套动作给选手提供了展现飞行技术和模型飞机性能的机会。对这套动作的设计没有细节限制，但是必须保证飞行安全，并在比赛前两天提供书面材料列出自选的主要动作。选手应自备和播放音乐光盘，比赛组织者依比赛条件提供音响设备，选手也可以自备音响设备。

5.7.6. 比赛时间

5.7.6.1. 科目 A：规定动作的比赛时间为 8 分钟。

科目 B：配乐自选自编动作的比赛时间为 5 分钟。

5.7.6.2. 比赛时间从模型起飞滑跑开始到着陆滑跑停止为止。选手会在到时限前 1 分钟得到提醒。裁判对飞行时间以外所作的动作一律不予评分。飞行时间结束后模型应立即着陆，超过飞行时间 1 分钟后模型还未着陆者，本轮判 0 分。

5.7.6.3. 选手申请得到允许起动，就开始计比赛时间。选手应在 3 分钟内起动发动机并开始起飞滑跑。3 分钟时限内模型飞机无法开始起飞滑跑，或者起飞后停车，都视为本轮飞行结束。

5.7.6.4. 在 B 科目比赛中飞行时间不足 4 分 40 秒者在本轮成绩中扣 20 分。

5.7.7. 动作空域及要求

5.7.7.1. 动作空域参照 F3A，但水平空域为 140 度。

中间动作应在中部完成，两边动作不应超出中心线左右各 70 度的范围，高度仰角不应超过 70 度，且动作航线须在距操纵者正前方 150 米内。

超出此范围将根据偏离程度给予扣分。

自选自编动作区域和裁判之间的距离不得少于 20 米，近于 20 米的动作被判零分。在 20 米线附近，模型飞机不得向线内方向飞行。不允许在选手背后进行飞行，否则立刻结束飞行并判零分。

选手须时刻掌控模型飞机，飞行中要保证人员和设备安全。

一名裁判员站在安全线上，专门负责飞行安全。如果选手做了危险的飞行动作，他有权命令选手结束飞行，并要求选手立即降落。

5.7.7.2. 动作要求

(1) 动作的边线须清晰，并位于裁判能清楚观察到的区域内。

(2) 所有的动作必须在一次不间断的飞行中完成。科目 A 须按指定顺序完成，科目 B 须按申报顺序完成，在每次飞行中每个特技动作只允许做一次。动作的方向由模型飞机起飞方向决定。

(3) 模型飞机必须独立滑跑起飞、降落，不允许手上放飞。当所有飞行动作完成后，应立即降落。模型飞机应降落在一个直径 50 米的圆或两条相距 100 米的标记线之间（跑道宽度大于 10 米）的指定着陆区内，以模型飞机第一个接地点为着陆点。模型飞机接地即停止计时。

5.7.8. 重飞

如果因不可抗拒未知因素导致失败（例如经裁判长认可的无线电干扰等），选手可以重飞。在科目 A 的飞行中只记录被影响动作和后续未评分动作的分数，在科目 B 的飞行中则须全部重飞。重飞应安排在第一次飞行 30 分钟内，或裁判休息时间后的第一个。如果有争议，则应在竞赛裁判委员会认真考虑并通知后再进行重飞。不更换裁判，重飞的成绩作为最终成绩。

5.7.9. 裁判

比赛须有 5 名裁判评分。其中国家级裁判不少于 3 名。

裁判坐在选手（70 度区域的顶点）后面 7 米之外，10 米之内的区域。

5.7.10. 评分

5.7.10.1. 采用 10 分制评分，可用精确到 0.1 分。动作得分为： K （难度系数） $\times$ 裁判评分。五名裁判评分时，每个动作的评分中去掉一个最高分和一个最低分，其余三名裁判所评的所有动作得分之和为该轮成绩。

5.7.10.2. 如果不是因为选手的过错，而是因为其它原因使得裁判未能观察动作的全过程，则裁判应指出“没观察到”。在这种情况下，这名裁判对这个动作的评分记为其他裁判对这个动作评分的平均数。

5.7.10.3. 科目 A 每轮 K 值最高 15，得分最高 450 分；科目 B 每轮得分最高 450 分。

5.7.10.4. 有加分的科目，则该轮飞行得分再加上加分为该轮成绩。

5.7.10.5. 单翼机翼展大于 2.5 米的加 2 分，大于 3 米的加 5 分。双翼机翼展大于 2.2 米的加 2 分，大于 2.6 米的加 5 分。

5.7.10.6. 比赛采用 1000 分制的方式计算。把最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分

5.7.10.7. 每轮比赛后，公布每名裁判给每位选手的评分。

5.7.11. 成绩评定

比赛中科目 A 和科目 B 成绩之和为选手的最终成绩评定名次，如成绩相同，则以较好一轮成绩排定名次。

5.7.12. 科目 A-规定动作顺序、难度系数及要求

风向



01. 倒飞直线
(拉烟完成)



02. 慢滚



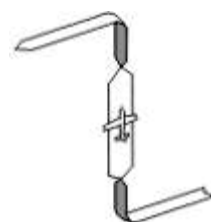
03. 正筋斗
(拉烟完成)



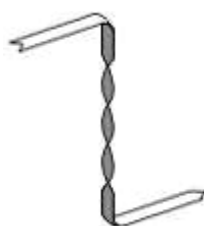
04. 双因麦曼



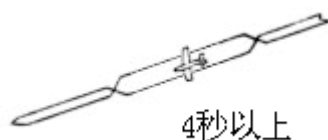
05. 三角筋斗



06. 正位垂直上升 1/4 横滚，正飞改出 (拉烟完成)



07. 螺旋下降三周



08. 侧飞直线
(拉烟完成)

动作示意图

01. 倒飞直线，拉烟完成 K=2

模型作半滚并同时施放烟雾进入倒飞水平直线飞行，飞越动作空域中心后在与进入对应点处停止烟雾施放同时半滚改为平飞，模型倒飞状态应在 4 秒以上。

扣分：

- (1) 高度改变。
- (2) 航向改变。
- (3) 机翼倾斜。
- (4) 倒飞不足 4 秒。
- (5) 没按要求施放和停止烟雾。

02. 慢滚 K=1

模型缓慢匀速滚转 360 度, 滚转一周时间应大于 4 秒, 滚转方向不限。

扣分:

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 滚转速率不一致。
- (4) 不是准确的滚转 360 度。
- (5) 滚转一周时间少于 4 秒。

03. 正筋斗 1 个, 拉烟完成 K=3

模型平飞进入, 做 1 个正筋斗。筋斗应是 1 个正圆, 圆平面应与地面垂直, 施放烟雾应从进入直线开始, 完成动作直线结束时停止。

扣分:

- (1) 筋斗不圆。
- (2) 筋斗中航向变化。
- (3) 筋斗中机翼倾斜。
- (4) 没按要求施放烟雾。

04. 双因麦曼 K=1

模型拉起做 1/2 正筋斗, 在筋斗顶点做半滚后成正飞, 保持一段与直径相等的直线飞行, 再做 1/2 外筋斗, 外筋斗底部做半滚后改为水平直线飞行。

扣分:

- (1) 半筋斗偏左或偏右。
- (2) 半滚未在半筋斗后立即进行。
- (3) 半滚时偏左或偏右。
- (4) 2 个半筋斗未在同一高度。
- (5) 航向发生变化。

05. 三角筋斗 K=1

模型以 45 度角爬升, 做 135 度内筋斗进入倒飞, 再做 135 度内筋斗呈 45 度角下降, 在进入点改出。

扣分:

- (1) 爬升不是沿着 45 度线。
- (2) 下降不是沿着 135 度线。
- (3) 进入点和改出点不在同一水平线上。

06. 正位垂直上升 1/4 横滚, 正飞改出 K=3

模型平飞进入 90 度角垂直上升紧接 1/4 滚, 并同时施放烟雾, 使模型正面朝向运动员垂直上升, 达到顶点时作 1/4 滚平飞改出并停止烟雾施放。

扣分:

- (1) 上升轨迹不垂直。
- (2) 1/4 滚不是 90 度。
- (3) 没按要求施放烟雾。
- (4) 模型不是正面朝向运动员零分。

07. 螺旋下降 3 周 K=1

模型平飞并逐渐减速, 失速后进入螺旋连续 3 周。螺旋轴线与地面垂直, 平飞改出。

扣分:

- (1) 模型进入未失速。
- (2) 螺旋中断续不流畅。
- (3) 改出航向变化。

08. 侧飞直线, 拉烟完成 K=3

模型水平飞行作 1/4 滚进入水平直线侧飞并同时施放烟雾, 模型须正面朝向运动员飞行, 飞越动作空域中心后在与进入对应点处作 1/4 滚改出并停止烟雾施放, 模型侧飞状态须保持 4 秒以上。

扣分:

- (1) 模型进入、改出滚转不是 90 度。
- (2) 高度改变。
- (3) 航向改变。
- (4) 没按要求施放烟雾。



(5) 模型侧飞不足 4 秒。

扣 10 分。

09. 降落

$K_{总}=15$

模型降落在着陆区外本轮得分

5.7.13. 科目 B-配乐的自选自编动作技术要求

5.7.13.1. 按自选自编动作难度及与音乐的融合评分。

合计 $K=15$

5.7.13.2. 降落

模型降落在着陆区外本轮得分扣 10 分。

5.7.13.3. 评分标准

(1) 创意

新动作：完全新创的动作、很不常用的动作或根据已有动作变化得到的新动作。

可控拉烟器：只有特定动作可以使用这些设备，不恰当的使用不能给分。

与音乐合拍：飞行动作必须和音乐合拍，而不是把音乐当作背景音乐。

(2) 动作

协调感和节奏感：动作连贯流畅位置合适。

动作技术难度和多样性：复杂的和有挑战性的动作如果顺利完成应给予高分，简单的动作评分应低一些，动作不应多次重复。

质量：整套飞行动作要完整，完成质量要高。自选自编绝不意味着降低技术性和对质量的要求。

5.8. 遥控固定翼双机编队飞行（P3M-D，双人组）

5.8.1. 定义

两名运动员为一组，在地面利用遥控装置操纵各自的固定翼飞机，在规定时间内配合背景音乐完成双机编队的特技飞行。

5.8.2. 技术要求

单翼机翼展：大于 2.0 米。

双翼机翼展：大于 1.8 米。

最大飞行重量：带燃油小于或等于 25 千克。

动力限用汽油发动机，并必须安装消音和可控拉烟装置。

5.8.3. 助手

允许 4 名助手入场，着装要求统一，助手不得操纵模型。

5.8.4. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内，只能进行 1 次正式飞行。

5.8.5. 比赛时间

比赛时间为4分钟，从模型起飞滑跑开始到着陆滑跑停止为止。超过4分钟时，评分终止。比赛时间结束后模型应立即着陆，超过比赛时间1分钟后模型还未着陆者，本轮判0分。

得到起动允许后，选手须在3分钟准备时间内起动机并开始起飞滑跑。3分钟时限内模型未能起飞，将自动进入4分钟的比赛时间。

5.8.6. 比赛方法

必须配合音乐按照动作表上的顺序编队飞行，同步动作，每个动作只有一次机会。选手应自备和播放音乐，比赛组织者依比赛条件提供音响设备，选手也可以自备音响设备。允许本队运动员共用模型。

5.8.6.1. 动作空域

动作空域参照F3A。

动作应在空域中部完成，高度仰角不应超过70度，动作航线须在距操纵者正前方150米内。两边调整航线的动作不应超出中心线左右各70度的范围，超出此范围将根据偏离程度给予扣分。

动作区域和裁判之间的距离不得少于20米，近于20米的动作被判零分。在20米线附近，模型飞机不得向线内方向飞行。不允许在选手背后进行飞行，否则立刻结束飞行并判零分。

选手须时刻掌控模型飞机，飞行中要保证人员和设备安全。

一名裁判员站在安全线上，专门负责飞行安全。如果选手做了危险的飞行动作，他有权命令选手结束飞行，并要求选手立即降落。

5.8.6.2. 动作要求

(1) 所做动作的动作轨迹须清晰，并位于裁判能清楚观察到的空域中心区域内。（动作中两机的距离约在五个翼展左右）

(2) 所有的动作必须按指定顺序同步完成，动作的方向由模型飞机起飞方向决定。

(3) 模型飞机必须独立滑跑起飞、降落，不允许手上放飞。当所有飞行动作完成后，应立即降落。模型飞机着陆点应在一个直径50米的圆或两条相距100米的标记线之间（跑道宽度大于10米）的指定着陆区内，当最后一架模型飞机的第一次接地即停止计时，每架模型飞机的第一次接地点为着陆点。

5.8.7. 裁判

比赛须有5名裁判评分。其中国家级裁判不少于3名。

裁判坐在选手（70度区域的顶点）后面7米之外，10米之内的区域。

5.8.8. 评分

评分分为技术和同步两部分（K值相同），技术部分是对两名选手完成的每个动作的质量评分； $K（难度系数） \times 裁判评分$ ，同步部分是对两架模型在完成的每个动作中的同步程度评分； $K（同步系数） \times 裁判评分$ 。都采用10分制评分，可用精确到0.1分。五名裁判独立给运动员飞行的每



个动作完美度和同步性分别给评分。每个动作的评分乘以 K 值为该动作的得分，每个动作去掉一个最高得分和一个最低得分后再计算其平均值，各动作得分的平均值之和为该轮比赛成绩。

5.8.8.1. 如果不是因为选手的过错，而是因为其它原因使得裁判未能观察动作的全过程，则裁判应指出“没观察到”。在这种情况下，这名裁判对这个动作的评分记为其他裁判对这个动作评分的平均数。

5.8.8.2. 有加分的科目，则该轮飞行得分再加上加分为该轮成绩。

5.8.8.3. 两架模型都符合以下要求可获得加分：

单翼机翼展大于 2.5 米的加 2 分，大于 3 米的加 5 分。

双翼机翼展大于 2.2 米的加 2 分，大于 2.6 米的加 5 分。

5.8.8.4. 比赛采用每轮 1000 分制的方式计算。把最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

换算得分 = $1000 \times (P/P_w)$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分

5.8.8.5. 每轮比赛后，公布每名裁判给每组选手的评分。

5.8.9. 成绩评定

比赛 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式成绩，并排列名次。如成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。再相同者名次并列。

5.8.10. 规定动作图解

01. 起飞 K=1

在运动员举手申请起动发动机后 3 分钟内双机同时编队起飞。在 3 分钟后起飞者和不是双机同时起飞则 0 分。

02. 正/倒低空冲场 拉烟完成 K=3

两架模型同时施放烟雾同向同步平飞进入，上面一架为倒飞，下面一架为正飞，10 米左右低空水平直线同步飞行通过评分空域，飞越动作空域中心后在与进入对应点处停止烟雾施放，完成动作。水平直线飞行应在 4 秒以上。

扣分：

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 双机不同步。
- (4) 直线飞行不足 4 秒。

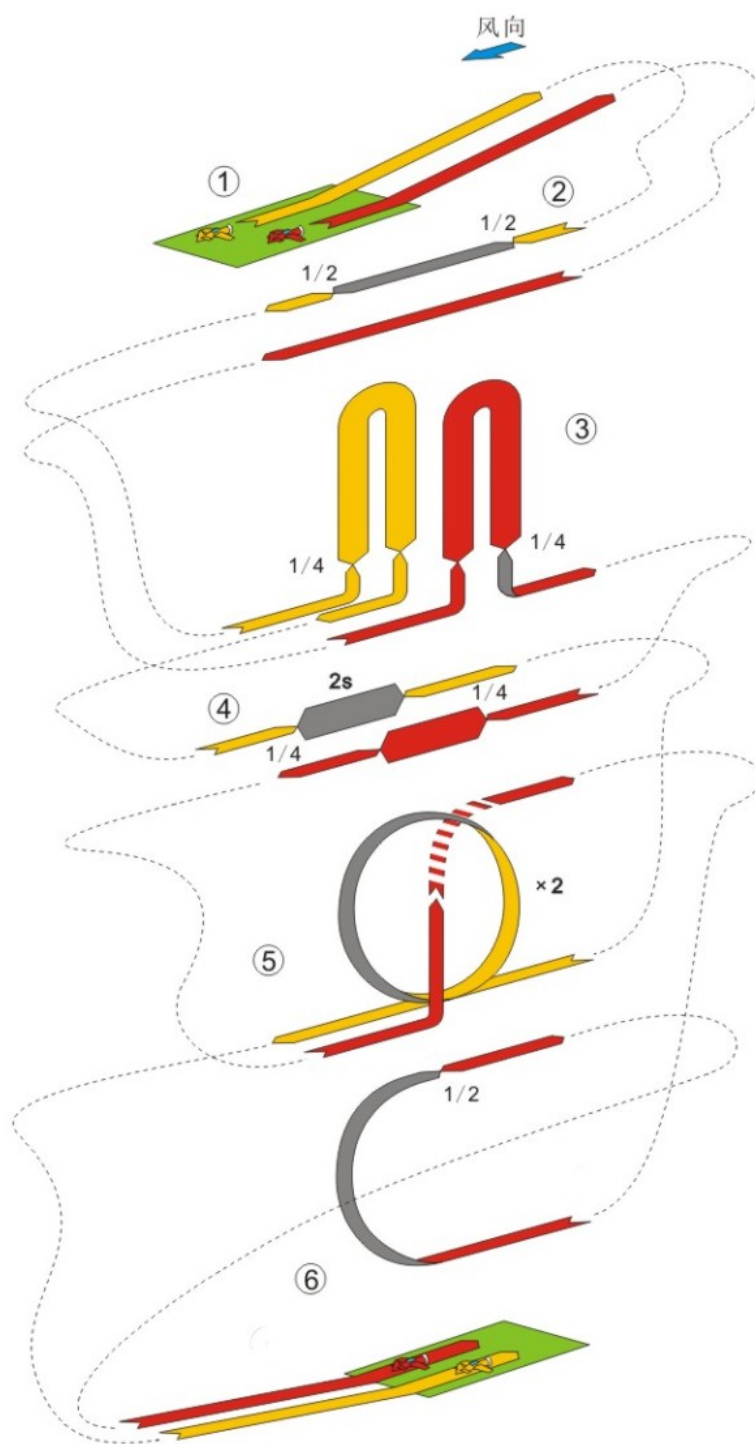
(5) 没按要求施放烟雾。

03. 正位垂直上升 1/4 横滚，须拉烟完成 K=4

两架模型同向同步平飞进入动作空域中心，后做 90 度角垂直上升紧接 1/4 滚，并同时施放烟雾，使模型正面朝向运动员垂直上升，达到顶点时做同向 180 度倒转，一迎风一逆风改出并停止烟雾施放。

扣分：

- (1) 上升轨迹不垂直。
- (2) 1/4 滚不是 90 度。
- (3) 没按要求施放烟雾。
- (4) 模型不是正面朝向运动员零分。
- (5) 双机不同步。
- (6) 螺旋中断续不流畅。
- (7) 两机反向改出。



04. 双机对冲，拉烟完成 K=4

两架模型同时施放烟雾异向从两端平飞进入，一远一近 10 米左右低空水平直线相对飞行，飞越动作空域中心时同时做侧飞，至少 2 秒。近的模型正面朝向运动员，远的模型背面朝向运动员，完成后改为水平直线飞行。在与进入对应点处停

止烟雾施放。

扣分：

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 双机侧飞不同步。
- (4) 没按要求施放烟雾。

05. 垂直悬停加正筋斗 2 个，筋斗单机拉烟 K=3

两架模型从两侧平飞相向进入，迎风模型在动作空域中心做垂直悬停，另一架模型以它为圆心做 2 个正筋斗。之后悬停模型爬升改出。另一架模型进入着陆航线着陆。筋斗应是正圆，圆平面应与地面垂直，两架模型应在同一个垂直平面。做筋斗的模型施放烟雾应从进入筋斗开始，完成筋斗结束时停止并进入着陆程序。

扣分：

- (1) 筋斗不圆。
- (2) 筋斗中航向变化。
- (3) 筋斗中机翼倾斜。

(4) 悬停位置没有居中。

(5) 没按要求施放烟雾。

06. 着陆程序

两架模型一先一后进入着陆航线完成着陆；一架模型先进入着陆航线完成着陆，同时另一架模型在顺风平飞至动作空域中心时，做一个半因麦曼之后进入着陆航线完成着陆。

(1) 双机都在比赛时间内按次序安全着陆在指定区域得 10 分。否则得 0 分。

(2) 着陆时出现模型严重损坏（主体部件）得 0 分。

5.9. 遥控直升机花式飞行（P3N）

5.9.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵的依靠绕名义上的垂直轴旋转动力驱动旋翼系统而获得升力和水平推力的模型飞机，演示一套安全、精彩、富有美感的具有观赏性的特技飞行动作。突出要求飞行动作准确，优美和与伴奏音乐的和谐韵律美感。



5.9.2. 技术要求

模型以电动机为动力时，电池标称电压不大于 51 伏。模型以内燃机为动力时，发动机工作容积无限制。起飞重量不大于 6.5 千克（不包括燃料，含动力电池）。其余须符合 F3C 规则中模型直升机竞赛规则的有关规定。允许使用无副翼系统。

5.9.3. 比赛科目

配乐自选自编动作飞行。

5.9.4. 比赛方法

5.9.4.1. 比赛进行两轮配乐自选自编动作飞行。

5.9.4.2. 比赛中运动员必须使用音乐伴奏参赛。伴奏音乐由运动员自选和自备。为了完美的衔接，运动员应将指定的 5 秒倒计时音频信号编辑在伴奏音乐的开始。

5.9.4.3. 允许有 1 名助手入场协助运动员。助手可以提示比赛时间、观察空域等辅助性工作，不允许助手操纵模型飞行。

5.9.5. 比赛时间

比赛时间为点名开始记 3 分钟，模型启动并起飞。申请起飞开始播放指定的 5 秒倒计时音频信号，倒计时信号结束同时开始计飞行 3 分钟，起

飞后飞行时间不足 2 分 50 秒或超过 3 分 10 秒均在得分中扣除 10 分。开始播放指定的 5 秒倒计时音频信号即为正式飞行开始，此后未能起飞本轮 0 分。点名后 3 分钟未能起飞者可再有一次试飞并排在本轮最后，再次未能起飞本轮 0 分。

每轮比赛运动员可提前进入待飞区。

5.9.6. 飞行动作及空域

比赛时运动员必须站在裁判前面的中线上，禁止模型飞越运动员和裁判之间的平行线（安全线），违者给以警告，第二次警告则判本轮 0 分，闯入禁飞区本轮判 0 分并必须立即着陆。

5.9.7. 评分方法及评分要点

5.9.7.1. 评分方法

评分裁判组由 5 名裁判员组成，采用 10 分制（可以使用 0.1 分）。

5.9.7.2. 动作评分要点

- (1) 动作图形准确度。
- (2) 动作的圆滑优美度。
- (3) 动作的空域方位。
- (4) 动作的大小比例。
- (5) 与伴飞音乐的融合。

5.9.8. 成绩计算



5.9.8.1. 比赛采用 1000 分制的方式计算。把最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

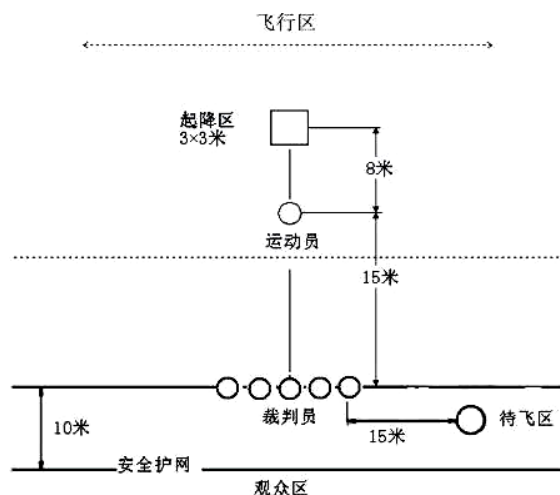
P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始

5.9.8.2. 比赛 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式成绩，并排列名次。如成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。

5.9.9. 场地

为增加安全性，场地禁飞区应设立有效地安全护网（建议网高度大于 6 米，宽度视观众人数而定）。见右图。



5.10. 遥控直升机双机编队飞行（P3N-D，双人组）

5.10.1. 定义

两名运动员为一组，在地面利用遥控装置操纵各自的直升机飞机，在规定时间内配合背景音乐完成双机编队的特技飞行。



5.10.2. 技术要求

模型应符合 F3C 技术要求。

允许使用无副翼系统。

5.10.3. 助手

允许 2 名助手入场，着装要求统一，助手不得操纵模型。

5.10.4. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内，只能进行 1 次正式飞行。

5.10.5. 比赛时间

每轮比赛时间为 4 分钟。进场有 1 分钟的准备时间，1 分钟后即开始计比赛时间，超过规定比赛时间所做的动作不予评分。

飞行动作必须按规定顺序进行，漏做、补做无效。做每一个动作前，运动员或助手须向裁判员大声报告动作开始，否则视为漏做。

5.10.6. 比赛方法

应配合音乐按照动作表上的顺序编队飞行，同步动作，每个动作只有一次机会。选手自备自选和播放音乐，比赛组织者依比赛条件提供音响设备，选手也可以自备音响设备。

5.10.7. 动作空域

动作空域参照 F3C。

动作区域和裁判之间的距离不得少于 20 米，违者该动作将判零分。在 20 米线附近，模型飞机不得向安全线方向飞行。不允许在选手背后进行飞行，否则立刻结束飞行并本轮判零分。

两架模型的起降点相距为 10 米。在飞行中两机的空中动作纵向应保持不低于 20 米的安全距离。

应将飞行中两架模型动作的飞行轨迹视为一体，并均匀分布在中心线两侧（中间裁判和起降区中心连线的延长线）

5.10.8. 裁判

比赛须有 5 名裁判评分。其中国家级裁判不少于 3 名。

5.10.9. 评分

5.10.9.1. 动作评分分为技术和同步两部分（K 值相同），技术部分是对两名选手完成的每个动作的质量评分； $K（难度系数） \times 裁判评分$ ，同步部分是对两架模型在完成的每个动作中的同步程度评分； $K（同步系数） \times 裁判评分$ 。都采用 10 分制评分，可用精确到 0.1 分。五名裁判独立给每名运动员飞行的每个动作完美度和同步性分别给评分。每个动作的评分乘以 K 值为该动作的得分，每个动作去掉一个最高得分和一个最低得分后再计算其平均值，各动作得分的平均值之和为该轮比赛成绩。

动作技术评分参照 F3C 评分标准，同步评分以视两架模型作为一个整体的同步性为标准。

比赛采用每轮 1000 分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

换算得分 = $1000 \times (P/P_w)$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分

5.10.9.2. 每轮比赛后，公布每名裁判给每组选手的评分。

5.10.10. 成绩评定

比赛 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式成绩，并排列名次。如成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。再相同者名次并列。

5.10.11. 动作顺序和要求

01. 四位悬停（逆风/逆风） K=2

两架模型同步同向由各自起降区垂直起飞，上升至 2 米高度悬停 2 秒，机体同时同向依次作 4 个 90 度缓慢自转并在每个 90 度位置悬停 2 秒以上；然后同步降落在起降区内

02. 双向横滚（顺风/顺风） K=3

两架模型航线上下间隔 20 米左右同步同向进入。水平直线飞行超过 10 米；同时横滚一周；接一小段直线飞行；再同时反向横滚一周。注意：两个滚转速率相同方向相反；滚转过程中模型纵轴始终与飞行方向保持一致；中间的那一小段直线飞行应对称于空域的中心线；两个滚转共持续时间大于 4 秒，水平直线飞行 10 米后结束。

03. 正筋斗（逆风/逆风） K=2

两架模型前后间隔 20 米左右，同向进入。水平直线飞行至少 10 米，同时做 2 个适当大小、同半径的内筋斗，在进入的高度改出，水平直线飞行至少 10 米结束动作。两架模型飞行所完成动作的轨迹应均布于中心线两侧。

04. 眼镜蛇半滚（顺风/顺风） K=4

两架模型前后间隔 20 米左右，同向进入。水平直线飞行 10 米；同

时进入 45 度直线上升 5 米以上；做半滚，继续 45 度直线上升 5 米以上；做 1/4 内筋斗，再沿 45 度直线下降 5 米以上；做第二个半滚；继续沿 45 度直线下降 5 米以上，回到进入高度改出，水平直线飞行 10 米后结束动作。两架模型飞行所完成动作的轨迹应均布于中心线两侧。

05. 上升倒转带自转 360 度（逆风/逆风） K=4

两架模型前后间隔 20 米左右，同向进入。水平直线飞行 10 米，同时以 1/4 内筋斗进入垂直上升；到达最高点后，做外 1/4 空翻，成正飞悬停；做 360 度慢速自转，时间不少于 4 秒；再做 1/4 外空翻，机头向下垂直下降；做 1/4 内筋斗在进入高度改出；水平直线飞行 10 米以上，结束动作。两架模型飞行所完成动作的轨迹应均布于中心线两侧。

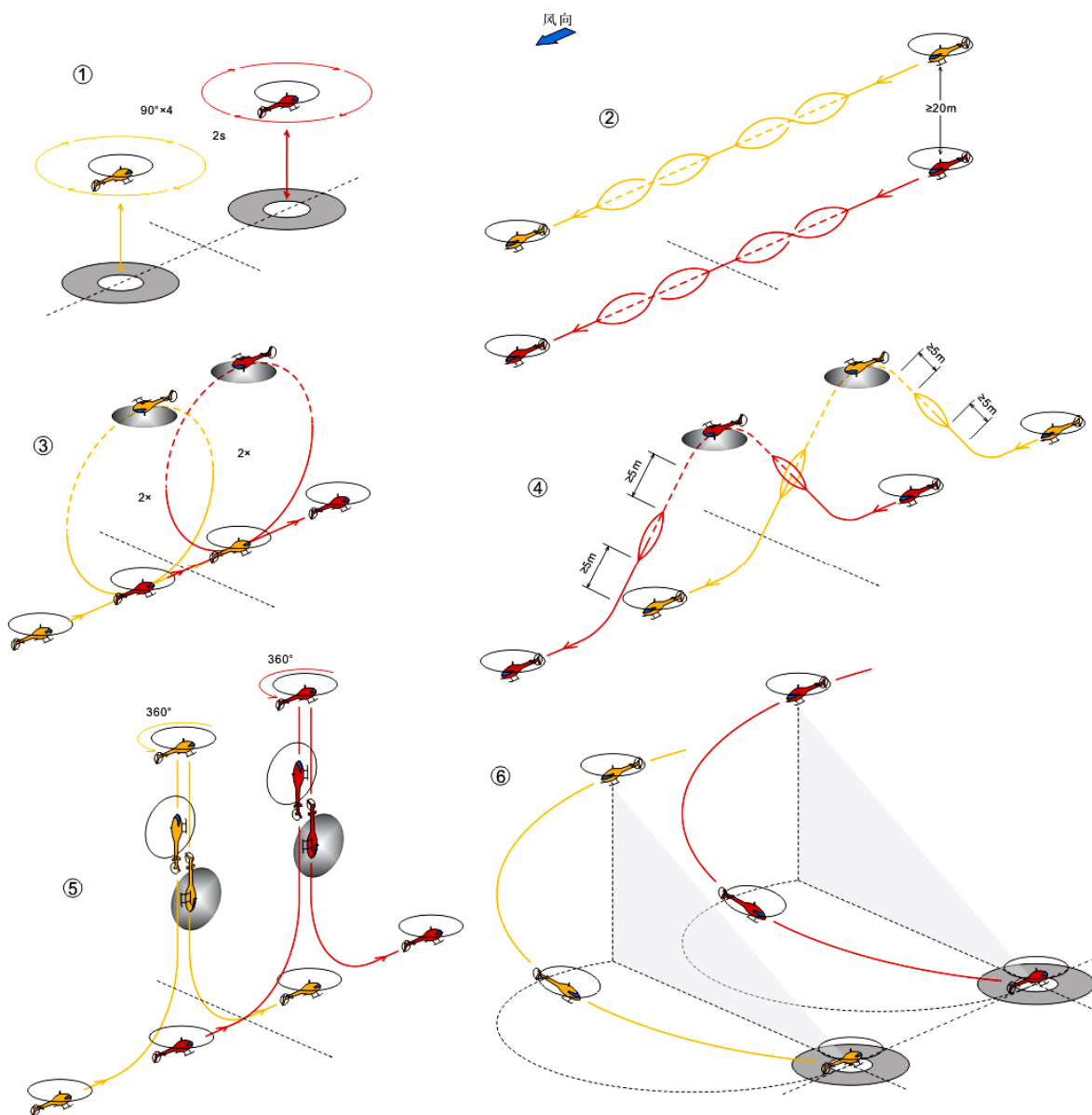
06. 自旋着陆带 180 度转弯（顺风/逆风） K=3

两架模型前后间隔 20 米左右，同向进入。模型飞行高度不低于 20 米，一前一后依次自旋飞行穿过假想平面（通过各自起降区域中点的垂直平面），转弯 180 度，同时下降；

最后分别降落在各自的起降区。

注意: 模型直升机在穿过假想平面时, 发动机一定是怠速或关闭, 在整个动作中, 转弯和下降速率保持恒定; 从上空看, 轨迹必须为一

半圆, 开始于假想平面处, 结束于假想直线 (起降区域中点的垂直平面); 不得有任何一段轨迹平行于地面或裁判线。



5.11. 室内遥控特技 (F3P)

5.11.1. 定义

由选手在室内利用遥控装置操纵固定翼飞机的各个舵面, 实现高度、方向和姿态的变化而进行特技飞行的模型飞机。

5.11.2. 技术要求

以电动机为动力，最大标称电压 42 伏。最大飞行重量 300 克。

无线电设备应当是开环的类型(即模型飞机没有电子信号反馈地面)。禁止使用自动舵控制和利用惯性、重力或任何类型的地面参考装置。自动控制的程序(提前设计)或自动控制计时设备。

外部尖锐凸出部分(如起落架突出部分, 轴等) 必须覆盖。

允许: 1. 由选手手动切换的比例装置。2. 由选手控制开始和终止的开关、操纵杆、旋钮、拨轮。3. 使用手动开关控制的混控功能。

不允许: 1. 使用自动控制时间的快滚按钮。2. 使用自动执行一系列程序命令的装置。3. 使用自动控制机翼平衡的自驾仪或陀螺仪。4. 使用自动定时装置控制桨距的变化。5. 使用任何语音识别系统。6. 使用任何能分析各动作间或各飞行间关系的装置。

5.11.3. 助手定义和数量

每位选手在飞行时允许有一名助手。助手可以是领队、教练或另一位选手或者是正式注册的助手。助手不能操纵模型飞行。

5.11.4. 场地

室内场地建议约: 长: 40 米; 宽: 20 米; 高: 8- 12 米。

裁判员位置的地面向左、右及上方延伸及墙壁及天花板为虚拟安全线。模型飞行中不得进入。

5.11.5. 比赛方法

比赛进行两轮飞行，由一轮规定动作和一轮配乐自选动作组成。

飞行顺序随机排列并保证频率不会干扰; 同队的选手之间至少相隔 1 名选手。飞行顺序确定后，第二轮比赛将从 1/2 开始。

飞行中，选手应站在裁判附近。

检录裁判必须提前至少 5 分钟通知选手到达起动区。选手或领队取回遥控设备后，选手和助手进入起动区，并好比赛准备。

点名进场后有 1 分钟准备时间，然后自动进入比赛时间计时。选手也可以提前申请比赛计时开始，模型必须自行由地面起飞和降落，模型离陆则视为正式飞行。

飞行时间到即停止评分。

模型整体越过安全线，本轮 0 分，并须立即着陆

裁判认为不安全的飞行，可指令模型立即着陆。

5.11.5.1. 规定动作比赛

规定动作比赛时间为 4 分钟。4 分钟后或模型飞行中任何部件脱落、触及地板、天花板、墙壁以及任何建筑结构及场内设施计时终止，本轮 0 分。

动作要求:

模型的飞行轨迹用来判断所有动作的形状，每个动作的开始和结束必须有一段可识别的水平直线飞行。

所有具有一个以上筋斗或局部筋斗的动作，必须保证筋斗和局部筋斗具有相同的半径，并在同一地点连续做筋斗。同样地，所有具有一个以上连续翻滚的动作必须保持相同的翻滚速率。所有具有一个以上位滚的动作，也必须保持相同的翻滚速率，同时所有点必须具有相同的间距。当一个动作是由连续翻滚和位滚组合而成，位滚的滚转速率不必和连续滚的滚转速率相同。所有在同一水平线的连贯滚转（连续滚或位滚，或者二者的组合）必须具有相同的高度和航向。

所有带滚动、部分滚、位滚或快滚的动作，在滚转前后的直线段长度应相等，特殊规定除外。把快滚做成桶滚或轴滚，得 0 分。把螺旋做成螺旋俯冲，或由快滚进入螺旋，也得 0 分。

5.11.5.2. 配乐自选动作比赛

配乐自选动作比赛时间 2 分钟，模型须在音乐停止时或 125 秒内着陆。

在安全飞行原则下，整套动作应与音乐相融合。

所配音乐由选手自选、自备、自己播放（组织方提供音响，必须是 MP3 格式文件）音乐时长为 120+/-5 秒，同时录入开始前统一标准的 3 秒准备信号。（参照 P3N）

动作要求：

自选动作只要安全并符合规则都允许。侧重于观众和媒体的观赏效果，应该是格外精彩壮观的娱乐表演。

以模型飞行的整体的飞行风格、艺术质量和总体印象评分。

飞行风格：K=6

选手的飞行技能及所作动作的难度及准确程度，动作的位置，动作的多样性，动作的合理编排。动作失误或随意的飞行将扣分。

艺术性：K=6

音乐的编排应有不同的情绪渲染。

飞行应该与音乐同步。

音乐的情绪应该反映在整个飞行中。

总体印象：K=6

一个制作精良的配乐飞行需要融洽音乐、精彩壮观、具有娱乐风格的飞行。飞行展示应该充满整个空域，形成一个连续与流利的飞行以及各个动作元素之间的转换。

音乐停止或 125+5 秒模型必须着陆至地面。

5.11.6. 评分

主办方至少指定 5 名裁判员进行评分，评分裁判员中至少应有 3 名国家级以上的裁判员。

每个裁判给选手的每个动作单独打分，得分在 0~10 分之间，取整数增量。每个动作的难度不同，相应的难度系数也不同。动作未完成为 0



分。若有一名裁判看不到完整的动作，则在评分单上写“N.O.”。这名裁判的评分将为其它裁判评分的平均分。

对于动作的评判标准参照 F3A.。

规定动作比赛中动作必须按顺序完成，漏作和补作的动作无效。

裁判评分应现场及时公布。

5.11.7. 名次评定

5.11.7.1. 动作得分为： $K(\text{难度系数}) \times \text{裁判评分}$ 。每个动作舍去最高和最低的评分，再计算平均值。各动作的得分之和为该轮比赛成绩。

5.11.7.2. 比赛采用每轮 1000 分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

换算得分 = $1000 \times (P/P_w)$

P = 该名选手的得分（原始分）

P_w = 该轮中最高原始分

5.11.7.3. 比赛进行 2 轮，第一轮飞行规定动作，第二轮为自选动作配乐飞行。以 2 成绩之和为最终成绩，确定个人名次。如成绩相同，则以较高一轮成绩排定名次

5.11.8. 规定动作顺序、难度系数及要求

01. 起飞 $K=0$

模型从地面滑跑起飞，航线与安全线平行，到达合适高度后以远离安全线方向做 180 度转向。

起飞不计分

02. 菱形筋斗带滚 $K=5$

正飞水平直线进入 45 度拉起，做菱形筋斗。在筋斗的第二边和第三边各做一个半滚。水平正飞改出。

03. 大礼帽，侧飞带滚 $K=4$

正飞水平直线进入垂直上升，接水平侧飞直线，中间完成一个半滚，接垂直下降到进入高度，倒飞改出。

04. 双向滚水平 8 字 $K=5$

倒飞水平直线进入 1/4 水平圆，同时进行向圆外侧的 1/4 滚，接水平圆一周，在每 1/4 圆弧滚不间断的完成一个 1/4 滚，一周后进入后 3/4 圆，同时进行反向的 3/4 滚，倒飞水平直线改出。

要求：两个圆的直径相同；整个

动作的高度不变；滚转速率一致。

05. 半方筋斗带滚 $K=4$

倒飞水平进入垂直上升，中间完成一个半滚，倒飞改出。

06. 倒螺旋 $K=3$

倒飞水平直线进入，失速进入 1 个倒螺旋，倒飞改出。

07. 半滚尾冲 $K=3$

倒飞水平进入垂直上升，中间完成一个半滚，失速后，拉杆机尾下落，机头下落完成尾冲倒转，进入垂直下降，倒飞改出。

推杆完成尾冲倒转得 0 分。

08. 垂直上升双向滚 $K=6$

倒飞水平进入垂直上升，中间做一周滚转，接反向一周滚转，正飞水平改出。

09. 倒礼帽带滚 $K=4$

正飞水平直线进入垂直下降，中间完成 1/4 位滚，进入水平倒飞，推杆垂直上升，中间再完成 1/4 位滚，

水平正飞改出。

10. 滚转外筋斗 K=5

正飞水平直线进入外筋斗，整个筋斗过程中完成一周滚转，正飞改出。

11. 水平半圆 K=2

正飞水平直线进入，做半周高度和半径不变的水平圆，正飞改出。

12. 45度下降带半滚 K=4

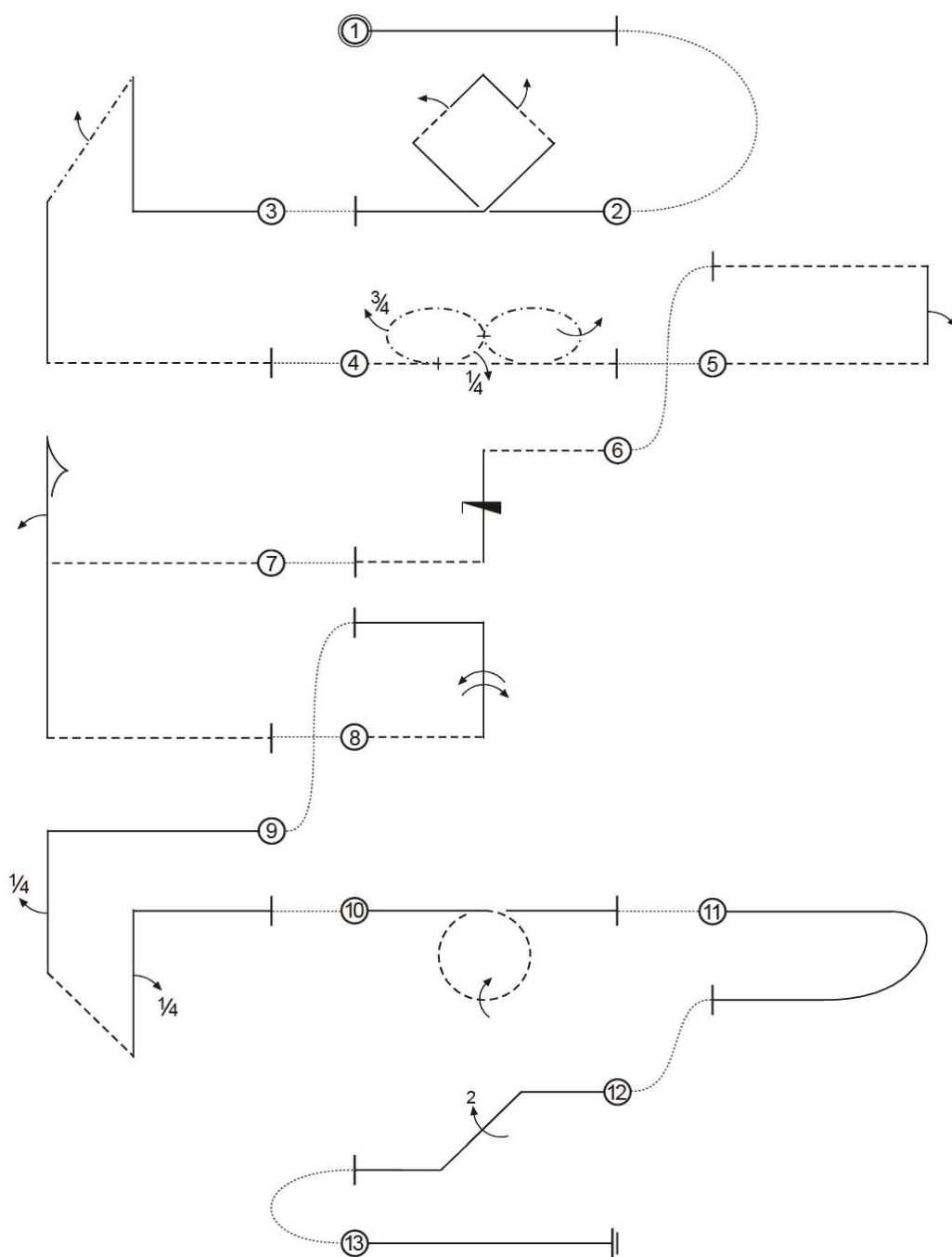
正飞水平直线进入，接45度下降直线，中间间隔做两个半滚，水平正飞改出。

13. 降落 K=0

模型减速做180度转弯着路，航线与安全线平行。

降落不计分

K总 = 45





5.12. 遥控空投 (P3R-K)

5.12.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵各舵面及有关装置, 对设在地面的指定地点进行伞降物空投的模型飞机。

5.12.2. 技术要求

5.12.2.1. 模型的尺寸、重量、发动机容积须符合航空模型的一般技术规定的规定。

5.12.2.2. 竖直条幅不得小于 0.4 米 × 5 米, 材质、重量不限, 必须安装降落伞。条幅内容由竞赛大会指定。

5.12.2.3. 横条幅不得小于 0.9 米 × 12 米, 材质、重量不限。条幅内容由竞赛大会指定。

5.12.3. 助手

允许 3 名助手进场, 但不得操纵模型。

5.12.4. 正式飞行定义

模型自离手或离地后即为正式飞行。每名运动员每轮比赛只能进行 1 次正式飞行。

5.12.5. 比赛时间

每轮比赛前有 5 分钟准备时间, 比赛时间为 8 分钟。由运动员申请启动发动机开始计时。超过比赛时间后不再记成绩。

5.12.6. 裁判员

至少由 3 名裁判员对运动员的“起飞”、“航线”的飞行质量给予评分; 对“空投”、“着陆”按规定给予记分。取平均得分。

5.12.7. 飞行要求及评分

5.12.7.1. 起飞

模型可借助器械(弹射装置等)由地面或手上起飞, 进入航线记 10 分。起飞不成功记 0 分。

5.12.7.2. 航线

第一轮飞行中, 模型须拖挂横条幅。模型起飞后须通过场地中心线完成 4 个环形航线的飞行, 模型每次在飞过场地中心时须做投放表演。之后进入空投航线。完成者记 10 分。在环形航线的飞行中, 条幅自转超过 90 度, 则不记航线分。

第二轮要求模型空中投放伞降竖直条幅。完成起飞后, 模型进入空投航线。条幅必须完全展开。模型须完成三条正式空投航线的飞行, 完成者记 10 分。

5.12.7.3. 空投

第一轮完成拖挂投放表演航线后, 进入正式空投横条幅航线。第二轮连续正式空投 3 条竖直条幅, 每个航线只能投 1 条。两轮正式空投前均允许做一个调整航线。空投航线模型不允许停止前进或出现后退, 否则本次

空投记为零分。第二轮允许投 1 条测风条幅，不予记分。

5.12.7.4. 空投和投放表演评分



(1) 每条航线按以下顺序投放表演的成功或不成功给予得分或 0 分：

- a 释放烟幕类成功记 5 分。
- b 发射信号弹类成功记 5 分。
- c 投放炮竹类成功记 5 分。
- d 投放彩纸、彩条类成功记 5 分。

(2) 模型投下的横条幅自由下落，留空时间少于 10 秒，不记空投分。以横条幅落地后支撑杆中心距靶心的最近距离确定空投得分，超过 50 米为 0 分。记分标准为：0~5 米得 20 分、5~10 米 18 分、10~20 米得 16 分、20~30 米得 14 分、30~40 米得 12 分、40~50 米得 10 分。

(3) 伞降竖直条幅在空中必须完全展开 10 秒以上，否则不记空投分。以条幅下端中心距靶心的距离确定空投得分，超过 50 米为 0 分。记分方式同 5.9.7.4(2) 条。

5.12.7.5. 着陆评分

2 轮比赛中，模型须定点着陆。滑降或伞降，方式任选。以机头的降落停止点至靶心的距离决定着陆分，记分方式同 5.9.7.4(2) 条。

如滑降着陆，模型接地前必须关闭发动机，否则不记着陆分。

如伞降着陆，模型降落伞在空中必须完全展开 10 秒以上，开伞时发动机须立即停车，否则不记着陆分。

5.12.7.6. 成绩评定

竞赛进行 2 轮。以 2 轮竞赛成绩之和决定名次。如成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。如仍相同，以空投总分高低排定名次。如再相同，以空投最高 1 次得分排定名次。

5.13. 遥控直升机任务飞行 (P3R-T)

5.13.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵的依靠绕名义上的垂直轴旋转动力驱动旋翼系统而获得升力和水平推力的模型飞机。其目的是以最短的时间按规定顺序完成全部科目。

5.13.2. 技术要求

模型以电动机为动力。

模型主旋翼直径长度不得大于 1.2 米。

不得使用任何附加装置用于帮助完成指定任务。

禁止使用自动平衡装置（利用外部参照信息）；禁止预先设置程序的飞行；允许使用无副翼系统。

模型不得裸机飞行，必须安装外壳或机头罩。

5.13.3. 场地

比赛场地为 15 米 × 10 米，分别由模型起飞区、着陆区（直径 0.6 米，圆心分别距边线 2 米）和任务区 A 及任务区 B 组成，两个任务区中分别放置 20 个依次间隔 0.3 米的目标，A 区 B 区目标之间距离 9 米。在场地中心 A 区 B 区间各 0.6 米为 1.2 米运动员操纵的通道区。（见下图）

5.13.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 3 分钟。在比赛时间内，依场地布置示意图按顺序在飞行中击倒目标物。

5.13.5. 比赛方法

5.13.5.1. 比赛开始即纪录模型飞行时间，模型由起飞区起飞，首先飞到任务 A (B) 区击倒一个目标物，然后飞到任务 B (A) 区击倒一个目标物，再飞到任务 A (B) 区击倒一个目标……，如此反复完成所有任务。模型在着陆区着陆即停止计时，比赛时间到也停止计时。

5.13.5.2. 起飞后运动员可在 1.2 米运动员操纵通道内跟随模型进行操纵，但单脚出操纵通道一次扣 20 分。模型须始终在场地内飞行，其他人员不得进入飞行场地。模型飞出场地安全线者本轮 0 分。

5.13.5.3. 模型落地即视为比赛结束。

5.13.6. 得分

模型击倒一个目标物得 10 分，模型一次在一个任务区内击倒多个目标物也只能计 10 分，且目标物不予恢复。

着陆：

起落架在着陆区内，得 10 分

起落架压线，得 8 分

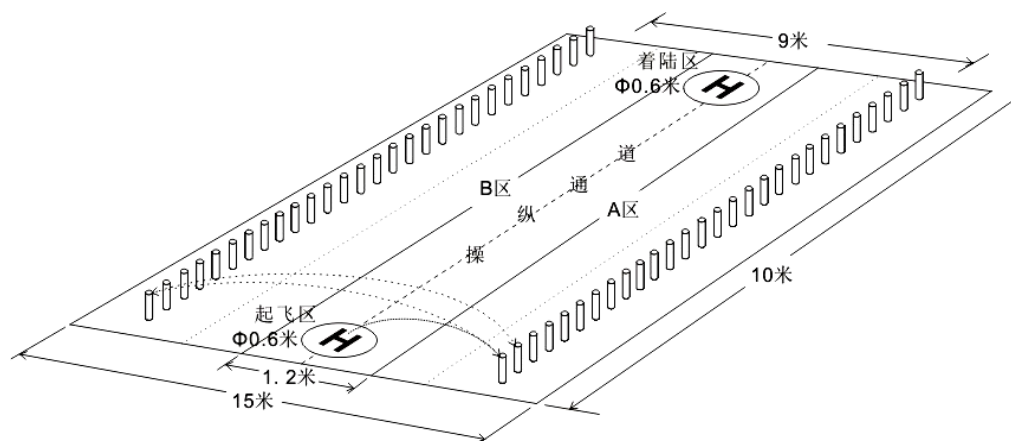
模型起落架全部在着陆区外，得 5 分。

模型着陆时翻倒，得 0 分。

5.13.7. 成绩评定

比赛成绩为击倒目标物与着陆的得分之和。

比赛进行 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式比赛成绩。若成绩相同，则以最高一轮成绩确定名次；若最高一轮成绩相同，则以两轮比赛所用时间之和确定，用时少者列前。





5.14. 遥控双机分离定点 (P3S, 双人组)

5.14.1. 定义

分别用无线电遥控设备操纵, 以内燃机或电动机为动力源的遥控模型主机搭载无动力源的遥控模型滑翔机子机, 起飞升空到一定高度, 模型主机和模型滑翔机子机分离, 分别定点着陆的模型飞机。

5.14.2. 技术要求

5.14.2.1. 两架模型飞机为一个组合, 分别为主机和子机。允许使用主机和子机各 2 架。

5.14.2.2. 主机发动机工作容积不得超过 40 级 (6.5 立方厘米) 或电动机电池标称电压不得超过 15 伏。

5.14.2.3. 主机、子机翼展均不大于 2 米, 重量和包括燃料或电池不大于 5 千克。

5.14.2.4. 主机必须使用轮式起落架滑跑方式起飞和着陆。子机搭载方式不限。

5.14.3. 助手

允许 2 名助手进场, 且不得操纵模型。

5.14.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 5 分钟。在比赛时间内须完成正式飞行的起飞、双机分离和主机、子机的定点着陆动作。

5.14.5. 正式飞行

5.14.5.1. 主机模型飞机滑跑后没有离地为试飞。

5.14.5.2. 主机模型飞机起飞离地即为正式飞行。每轮比赛只允许进行一次正式飞行。

5.14.6. 成绩评定

5.14.6.1. 模型飞机主机着陆分、子机留空时间分、子机着陆定点分之和, 再扣除主机飞行时间分为每轮运动员的正式比赛成绩。

5.14.6.2. 比赛进行 2 轮, 以 2 轮成绩之和为运动员的正式比赛成绩。若成绩相同, 则以其中较好一轮成绩评定名次; 若仍相同, 则进行附加赛, 附加赛子机的留空最长测定时间每轮递增 60 秒。

5.14.7. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

5.14.7.1. 飞行中零件掉落。

5.14.7.2. 模型空中解体。

5.14.7.3. 造成碰撞事故的责任者。

5.14.7.4. 比赛时间开始后 3 分钟内模型未起飞。

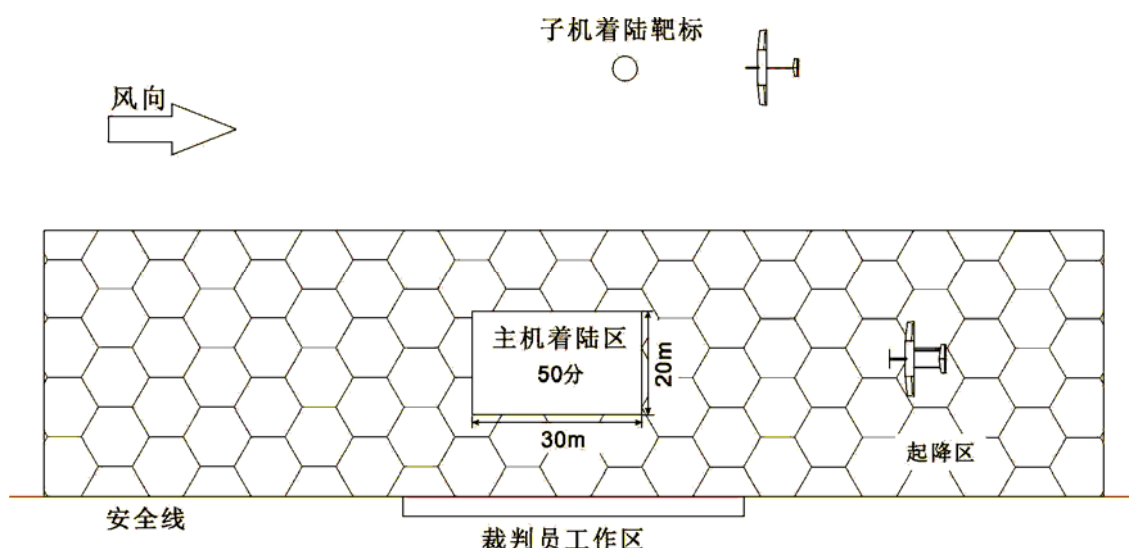
5.14.7.5. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。

5.14.7.6. 子机着陆定点距离 50 米以上时。

5.14.7.7. 主机飞入禁区。

5.14.8. 比赛方法和规定

- 5.14.8.1. 点名进场开始计 5 分钟比赛时间。由两名操纵员组成参加比赛，主机和子机的操纵员在比赛过程中不允许互换。
- 5.14.8.2. 主机、子机分离前运动员须提出分离申请，得到裁判员允许后方可进行分离作业。分离时必须有明显的信号，如施放彩带等。在比赛时间内申请分离次数不限。分离必须在起飞区上空进行。
- 5.14.8.3. 主机从起飞离地开始计时，到着陆停止前进终止计时为本次留空时间，以秒为单位。每秒换算为 1 分。
- 5.14.8.4. 主机正常触地并停止前进，着陆在 30 米 × 20 米着陆区内（见下图），方可得到主机着陆分值 50 分，模型压线视为入内。
- 5.14.8.5. 主机着陆停止前进不在指定着陆区的，主机着陆触地后发生解体的，主机着陆前未关闭动力的，该次飞行着陆定点为 0 分。
- 5.14.8.6. 子机从分离开始计时，到着陆停止前进终止计时为本次留空时间，最大测定时间为 180 秒，以秒为单位。每秒换算为 1 分。若超过最大测定时间着陆，则每超过 1 秒扣 1 分。
- 5.14.8.7. 子机着陆定点分（Y）以模型着陆停稳后机头在地面的垂足到靶心距离（X）确定。计算公式是： $Y=100-4X$ ，其中 X 以米为单位。X、Y 均保留 1 位小数。Y 最小值是零，不取负数。
- 5.14.8.8. 子机留空时间不足 30 秒时和着陆定点时模型解体的，该次飞行着陆定点分无效。
- 5.14.8.9. 模型着陆时若与运动员或其助手相碰，该次飞行着陆定点为 0 分。
- 5.14.8.10. 不计比赛时间结束后的飞行留空时间和着陆成绩。



5.15. 二对二遥控空战（P3Z-4，双人组）

5.15.1. 定义

指以内燃机为动力，由运动员在地面使用无线电遥控设备操纵固定翼

模型飞机，以缚在对方模型上的尾带为目标并竞相切断的航空模型。

5.15.2. 技术要求和场地、飞行空域

5.15.2.1. 二冲程发动机工作容积不得超过 46 级（7.5 立方厘米）。

5.15.2.2. 每名运动员必须申报频率 1、频率 2 两个不同的频率。以便在遇同频时调整使用。

5.15.2.3. 每名运动员每轮允许使用 2 架模型参赛。2 架模型使用的遥控设备频率应相同。

5.15.2.4. 每条尾带由 1 段皱纸或类似的坚韧纸带和 1 根连接线组成。长 10 米、宽 0.05 米。连接线长度不小于 15 米。尾带必须等长，由大会提供。每架模型缚 1 条尾带，分为两种颜色。

5.15.2.5. 模型不得带有任何用来切割尾带的专门装置。迎风面不得有锋利的突出物。

5.15.2.6. 比赛时，每名运动员和助手必须在模型放飞前戴好安全帽。（运动员自备安全帽）

5.15.2.7. 空战比赛须在 200 米 × 80 米的长方形场地空域中进行（见下图）安全线距边线大于 10 米。

5.15.3. 比赛方法

5.15.3.1. 比赛采用淘汰赛。根据比赛报名情况，确定采用单败淘汰制或双败淘汰制。

5.15.3.2. 比赛第一轮对阵采用计算机抽签和现场抽签的方法进行，尽量避免和本队选手编组空战。第二轮起不再考虑本队选手相遇。同时确定红方和蓝方角色。

5.15.3.3. 每名运动员允许 1 名助手进场，助手不得操纵模型。

5.15.3.4. 执行裁判宣布运动员进场后，运动员有包括起动发动机在内的 2 分钟准备时间。

5.15.3.5. 每轮比赛时间为 4 分钟，分上下半场各 2 分钟进行。比赛开始前执行裁判倒数 5 秒宣告，发出放飞信号后，运动员或助手放飞模型。起飞信号使用旗子或特殊声响。

5.15.3.6. 模型放飞形式不限。

5.15.3.7. 模型升空后，裁判发出空战信号方可进攻。空战信号使用旗子或特殊声响。空战信号的发出遵循双方位置优势均等原则。

5.15.3.8. 模型起飞后发生发动机停车、模型损坏着陆或比赛中因任何情况模型着陆者，应在 60 秒内再次起飞。允许使用备机，但比赛时间最大延长 60 秒。

5.15.3.9. 比赛抽签时，如发生遥控设备频率相同，由红方调整遥控设备频率。



5.15.3.10. 比赛时，上半场红方飞出界不扣分。下半场蓝方飞出界不扣分。但在飞出边界后都应立即返回空战区，否则视为消极。上半场从执行

裁判发出空战信号开始计时 2 分钟, 2 分钟时间到执行裁判将发出停战信号, 红、兰双方立即分开, 接着执行裁判发出下半场空战信号并开始计时 2 分钟。运动员在上场前抽签决定红方和兰方。

5.15.4. 警告

5.15.4.1. 模型整体飞出界外, 每次给以 1 次警告。警告后仍不飞回界内的, 可以连续给以警告。

5.15.4.2. 空战中飞行的高度至使无法清楚地判断是否有效进攻时, 每次给以 1 次警告。

5.15.4.3. 对消极进攻可以连续给以警告。

5.15.5. 犯规

5.15.5.1. 下列情况判犯规并给以扣 20 分处罚:

模型整体飞出边界外 1 次。

5.15.5.2. 下列情况判犯规并给以扣 50 分处罚:



(1) 消极进攻第二次警告。

(2) 模型放飞前运动员或助手未戴安全帽。

(3) 进攻信号发出前发起进攻。

(4) 模型起飞前, 运动员或助手有意弄伤、损坏尾带。

(5) 裁判员发出起飞口令后, 30 秒内组内任何一名运动员未能起飞的一方。

(6) 空战中, 任何一名运动员的模型发动机停车, 或其它因素着陆, 60 秒内复飞一次。

5.15.6. 判负

下列情况该轮判负:

5.15.6.1. 裁判点名后 2 分钟内运动员未到。

5.15.6.2. 运动员的主备机同时工作。

5.15.6.3. 比赛开始后, 本组两架模型在 60 秒内都未升空的一方; 60 秒后本组内的任何一名运动员未能升空的一方。

5.15.6.4. 模型整体先飞越安全线的一方。

5.15.6.5. 放飞和飞行中尾带未展开或整体脱落。

5.15.6.6. 模型未系尾带。

5.15.6.7. 比赛中本组任何一名运动员因任何情况着陆 60 秒未能起飞者。

5.15.6.8. 比赛未结束, 模型第二次着陆。



5.15.6.9. 比赛飞行过程中 (含起飞、着陆) 模型飞越安全线。

5.15.6.10. 消极进攻第三次警告。

5.15.7. 重飞

下列情况判重飞:

5.15.7.1. 模型起飞后尾带因质量问题发生断裂。

5.15.7.2. 成绩相同或意外原因未完成比赛。

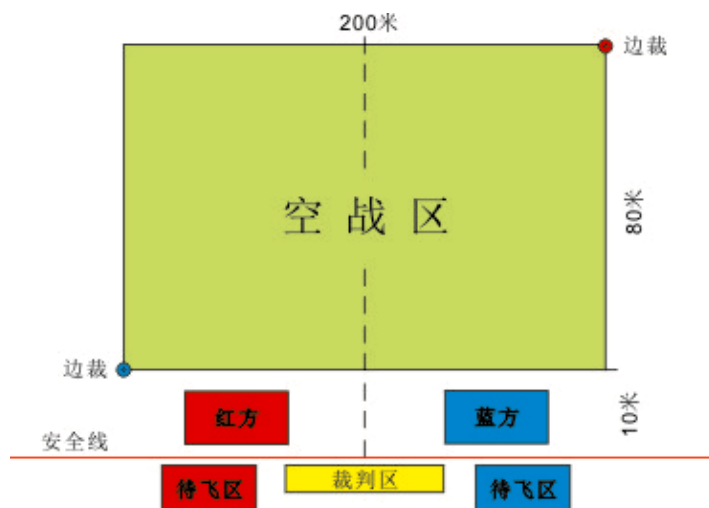
5.15.8. 成绩评定

5.15.8.1. 比赛中，模型的尾带在空中每被（己方或对方）咬掉 1 口（节），对方得 200 分。



5.15.8.2. 以空战得分减去犯规分值，为运动员该轮得分，得分高者获胜。胜一场积 2 分，负一场积 0 分，弃权不计分。以积分作为比赛成绩。

如该轮双方得分相同，则加时赛 2 分钟，不分上下半场，以先咬掉对方尾带为胜，如双方均未咬掉对方尾带，以双方犯规分值决定胜负。得分还相同重赛。



5.16. 遥控涡轮喷气特技 (F4J)

5.16.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵模型飞机舵面及其它机构，以改变飞行姿态、方向、高度和速度而进行特技飞行的固定翼模型飞机。

5.16.2. 技术要求

遥控模型飞机的动力必须是涡轮喷气发动机。

遥控模型飞机重量不能超过 20KG（不含燃料和拉烟油）。

5.16.3. 安全要求

所有参赛选手进场启动发动机时必须携带有效的灭火器。

5.16.4. 助手

只允许 2 名助手入场，助手不能操纵模型。

5.16.5. 正式飞行的定义

模型起飞离陆即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内，只准进行 1 次正式飞行。

5.16.6. 飞行时间

每轮总计 8 分钟（包括启动发动机），助手可以启动发动机，但不能操纵模型。模型飞机在 8 分钟内未能完成的动作不记分。多台发动机的模型每多一台发动机增加 1 分钟总时间。

5.16.7. 动作空域

特技动作应在裁判员正前方，垂直方向约 60 度，水平方向约 120 度，空域范围内能看清楚合理高度和一个垂直于地面的平面内进行（起飞、着陆航线及着陆除外）。动作展示面与裁判员的距离应在 100 米-150 米之间，违反规定要从严扣分。飞行动作必须按规定顺序进行，模型飞机每通过 1 次动作空域，必须按顺序完成 1 个规定动作（必须过渡的动作除外）。漏做动作，补做无效。进入每一个动作前，运动员或助手应向裁判员大声报告动作开始，动作结束后应向裁判员大声报告动作结束，不报告的动作视为漏做。

5.16.8. 裁判

比赛应有 5 名裁判员评分，其中至少有 2 名国家级以上的裁判员。

5.16.9. 成绩评定

5.16.9.1. 动作评分

采用 10 分制评分，可用 0.5 分。动作得分为： $K(\text{难度系数}) \times \text{裁判评分}$ 。每个动作舍去最高和最低的评分，再计算平均值。各动作的得分之和为该轮比赛成绩。

5.16.9.2. 外观整体评分

根据参赛模型的整体外形仿真度、制作工艺、涂装、标识和细节等进行外观评分，外观 $K=5$ ，外观评分由 5 名裁判评议，采用 10 分制评分，可用 0.5 分，舍去最高和最低的评分，再计算平均值。

5.16.9.3. 飞行进行 2 轮。以 2 轮成绩之和加上外观评分为运动员的正式比赛成绩，若成绩相同，则以较高一轮的飞行评分加上外观评分评定名次，再相同则名次并列。

5.16.10. 动作顺序、难度系数及要求

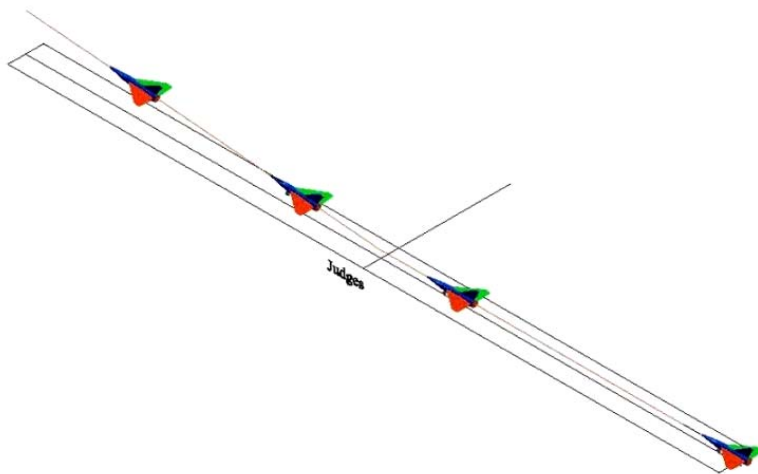
01. 起飞 $K=1$ （逆风）

模型从地面滑跑起飞，爬升到固定航向且以低角度爬升，须在 5 秒内收起落架。

扣分：

(1) 滑跑爬升时方向改变。

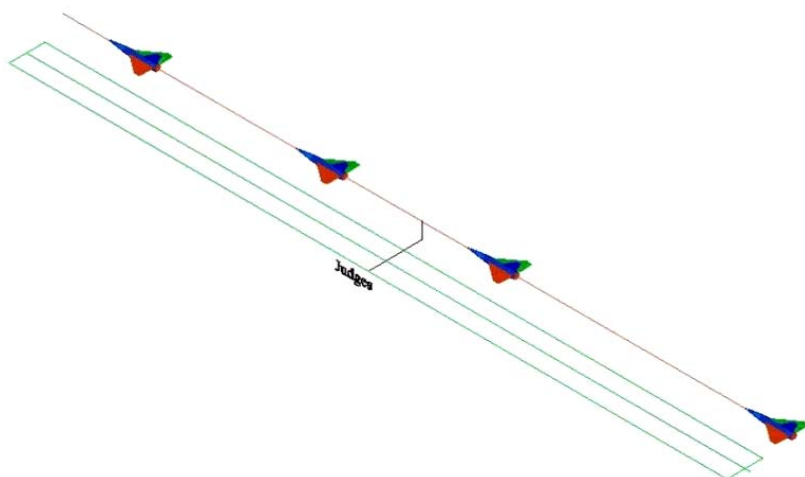
(2) 滑跑距离过短，离陆不柔和。



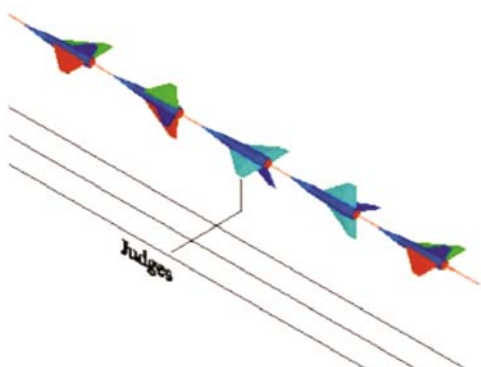
02. 低空通场航线 K=1 (逆风)

模型在跑道上
方与跑道平行低空
匀速飞过，时间
5-10 秒，高度约
10-20 米左右。

扣分：航线不
平稳，高度及速度
不一致。



03. 横滚一周 K=2 (顺风)

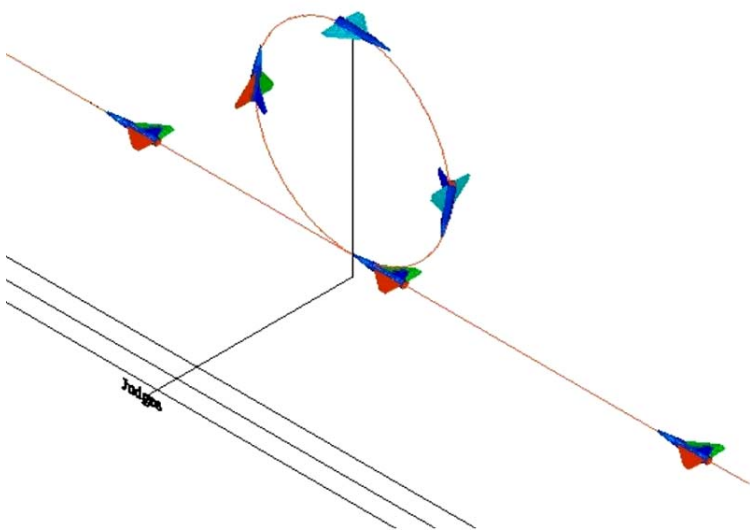


模型平飞进入，任意方向做 360 度滚
转，平飞改出。

扣分：

- (1) 航向和高度发生变化。
- (2) 滚转速度不一致。
- (3) 横滚不是 360 度。

04. 内筋斗 K=1 (逆风)



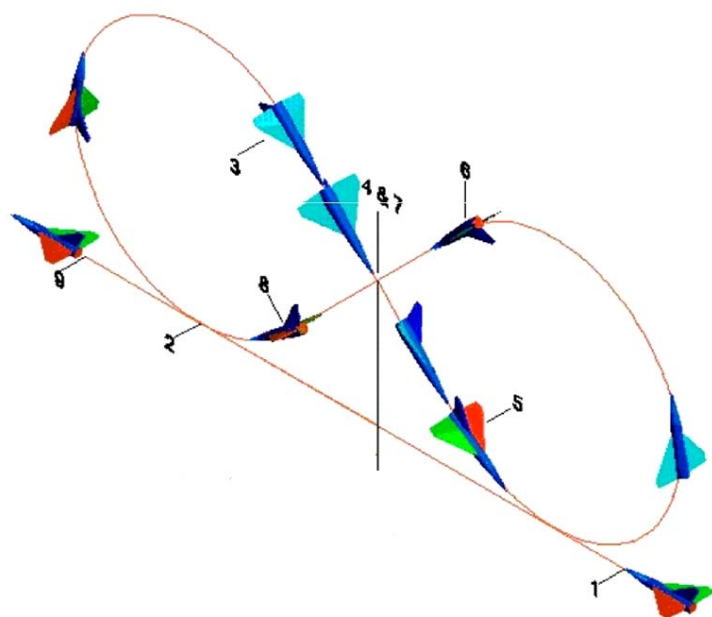
模型在裁判员正前方
平飞进入，做一个内筋
斗。筋斗应是正圆，圆平
面应与地面垂直。

扣分：

- (1) 筋斗不圆。
- (2) 筋斗中航向变化。
- (3) 筋斗中机翼倾斜。

05. 古巴8字 K=2 (顺风)

模型拉起做内筋斗，在 45 度倒飞状态时，做半滚，继续沿 45 度线飞
行，到达进入高度时拉起做第二个内筋斗，在达到 45 度倒飞状态时，做半
滚，继续沿 45 度线飞行，在进入点改为平飞。



扣分:

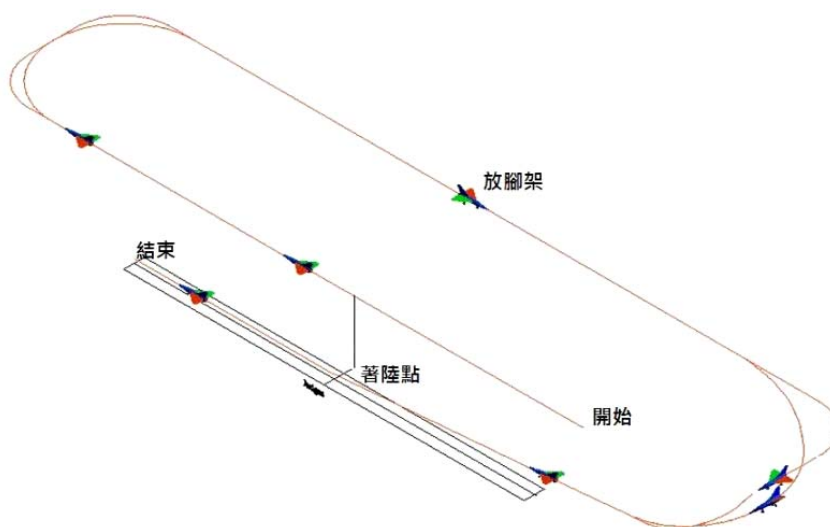
- (1) 滚转或筋斗中偏斜。
- (2) 半滚时模型不在45度倒飞状态。
- (3) 筋斗不圆。
- (4) 2个滚转点不相交。

06. 着陆 K=3 (逆风)

模型逆风按跑道方向进入着陆航线，第一边通过跑道上空。航线轨迹为矩形，转弯要柔和，半径相等。第4转弯后，模型下滑，逐渐拉平，平稳着陆。

扣分:

- (1) 下滑过程中修正粗暴。
- (2) 接地动作粗暴。
- (3) 接地后改变方向。
- (4) 速度控制不合理。



5.17. 遥控电动滑翔机 (P5B)

5.17.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵各舵面，借助电动机为动力装置升空后，空气动力作用在固定的翼面上而产生升力进行滑翔的模型飞机。

5.17.2. 技术要求

可用各种电池做动力源，最大标称电压为8.4伏。

模型的外形尺寸、重量不限。

5.17.3. 助手



允许 1 名助手入场，助手不能操纵模型。

5.17.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 7 分钟。在比赛时间内须完成正式飞行的起飞和着陆。

5.17.5. 试飞次数

比赛时间内试飞次数不限，运动员可在飞行中或模型着陆后声明该次飞行为试飞，声明为试飞的成绩无效。模型飞行过程中限用一次动力。

5.17.6. 成绩评定

5.17.6.1. 每轮飞行成绩为留空时间得分与着陆定点得分之和减去动力时间分，再代入 5.13.8(9) 条中公式的换算得分。

5.17.6.2. 比赛进行 2 轮，取 2 轮成绩之和为正式成绩。若相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。

5.17.7. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

5.17.7.1. 飞行中零件掉落。

5.17.7.2. 模型空中解体。

5.17.7.3. 开动力次数多于 1 次。

5.17.7.4. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。

5.17.7.5. 造成碰撞事故的责任者。

5.17.7.6. 着陆定点距离 50 米以上时。

5.17.8. 比赛方法和规定

5.17.8.1. 最大测量时间为 300 秒。

5.17.8.2. 赛前由抽签确定运动员的编组，每批次不少于三人。如遇频率相同，由裁判长指定运动员使用所报两个频率中的一个。

5.17.8.3. 比赛时间由执行裁判统一发出开始和结束的信号。

5.17.8.4. 从模型出手开始计飞行时间，动力结束即终止计动力时间，模型着陆停止前进终止计留空时间。以秒为单位。每 1 秒换算成 1 分，若超过最大测定时间着陆，则每超过 1 秒扣 1 分。

5.17.8.5. 着陆定点分 (Y) 以模型着陆停稳后机头在地面的垂足到靶心的距离 (X) 确定。计算公式是： $Y=100-4X$ ，其中 X 以米为单位。X、Y 均保留 1 位小数。Y 最小值是零，不取负数。

5.17.8.6. 留空时间不足 30 秒和着陆定点时模型解体的该次飞行着陆定点分无效。

5.17.8.7. 模型着陆时若与运动员或其助手相碰，则该次飞行的定点分为零分，允许声明为试飞。

5.17.8.8. 不计比赛时间结束后的飞行留空时间和着陆成绩。

5.17.8.9. 留空时间得分与定点得分之和减去动力时间分是该项目原始分。以每批次为单位按原始分比例换算为正式得分，即：每批次最高原始分换算为最高得分 1000 分，其它运动员成绩按以下公式换算得分：

换算得分 = $1000 \times (P/P_w)$

P = 留空得分与定点得分之和 (原始分)

P_w = 同批次最高原始分



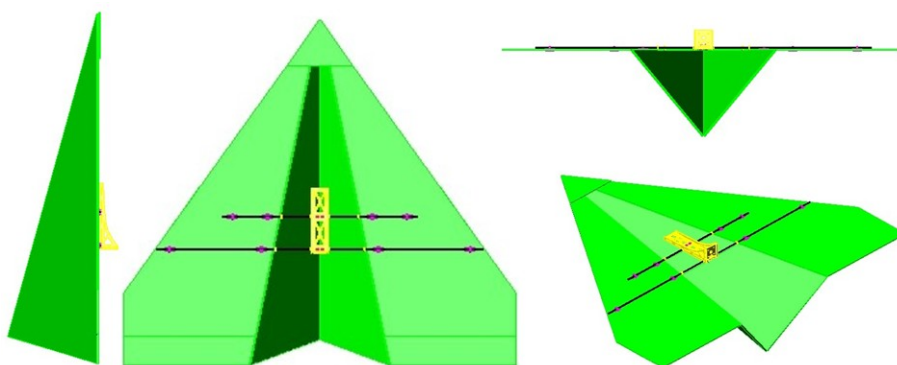
5.18. 遥控纸飞机编队飞行 (P5M-5Z, 五人组)

5.18.1. 定义

五名运动员为一组, 在地面利用遥控装置操纵各自的纸飞机, 在规定时间内配合背景音乐完成五机编队的特技飞行。

5.18.2. 技术要求

模型以电动机为动力, 电池标称电压不大于 15 伏。翼展不小于 1 米。模型主体结构材质为 KT 板, 指定机型见下图。



5.18.3. 助手

允许 5 名助手入场, 着装要求统一, 助手不得操纵模型。

5.18.4. 正式飞行的定义

模型起飞即为正式飞行。每轮比赛每名运动员在比赛时间内, 只能进行 1 次正式飞行。

5.18.5. 比赛时间

比赛时间为 4 分钟, 从第一架模型起飞离陆或离手开始开始计时, 当最后一架模型着陆停止为止。超过 4 分钟时, 评分终止。比赛时间结束后模型应立即着陆, 超过比赛时间 1 分钟后模型还未着陆者, 本轮判 0 分。

5.18.6. 比赛方法

每名选手应完成 2 个科目的飞行, 每个科目飞行一轮。

5.18.6.1. 第一轮飞行科目 A-规定动作。

5.18.6.2. 第二轮飞行科目 B-配乐的自选自编动作

这套动作给选手提供了展示飞行技术和模型飞机性能的机会。对这套动作的设计没有细节限制, 但必须保证飞行安全, 并在比赛报到时提交动作顺序图并做图解。选手应自备音乐 U 盘, 组委会根据比赛条件提供音响设备, 参赛队也可以自备音响设备。

5.18.6.3. 动作空域

距操纵者正前方的内航线上完成。两边调整航线的动作不应超出 120 米边线, 否则将根据超出程度给予扣分。

动作区域和裁判之间的距离不得少于 10 米，近于 10 米的动作被判零分。在 10 米线附近，模型不得向线内方向飞行。不允许模型在选手背后进行飞行，否则立刻结束飞行并判零分。

选手应时刻掌控模型飞机，飞行中要保证人员和设备安全。

一名裁判员站在安全线上，专门负责飞行安全。如果选手做了危险的飞行动作，他有权命令选手结束飞行，并要求选手立即降落。

5.18.6.4. 动作要求

(1) 所做动作的动作轨迹须清晰，并位于裁判能清楚观察到的空域中心区域内。

(2) 科目 A 须按指定顺序完成，科目 B 须按申报顺序完成，在每次飞行中每个特技动作只允许做一次。动作的方向由模型飞机起飞方向决定。

(3) 允许模型独立起飞或手上放飞，允许用手接方式降落。当所有飞行动作完成后，应立即降落。模型飞机着陆点应在一个直径 50 米的圆或两条相距 100 米的标记线之间（跑道宽度大于 10 米）的指定着陆区内，每架模型的第一次接地点为着陆点。

5.18.7. 裁判

比赛须有 5 名裁判评分。其中国家级裁判不少于 3 名。

裁判坐在选手（120 米区域的中点）后面 7 米之外，10 米之内的区域。

5.18.8. 评分

5.18.8.1. 科目 A: 评分分为技术和同步两部分（K 值相同），技术部分是对五名选手完成的每个动作的质量评分； K （难度系数） $\times$ 裁判评分，同步部分是对五架模型在完成的每个动作中的同步程度评分； K （同步系数） $\times$ 裁判评分。都采用 10 分制评分，可用精确到 0.1 分。五名裁判独立给运动员飞行的每个动作完美度和同步性分别给评分。每个动作的评分乘以 K 值为该动作的得分，每个动作去掉一个最高得分和一个最低得分后再计算其平均值，各动作得分的平均值之和为该轮比赛成绩。

5.18.8.2. 科目 B: 五名裁判对整套动作完成的完美度和同步性，进行技术和同步两部分（ $K=15$ 值相同）分别评分。去掉一个最高得分和一个最低得分，其余三名裁判所评得分之和的平均值为该轮成绩。

5.18.8.3. 比赛飞行中少 1 架扣总分 50%，少于 3 架（含 3 架）不评分。

5.18.8.4. 无论何种原因导致竞赛中止，已完成的动作仍然有效。

5.18.8.5. 如果不是因为选手的过错，而是因为其它原因使得裁判未能观察动作的全过程，则裁判应指出“没观察到”。在这种情况下，这名裁判对这个动作的评分记为其他裁判对这个动作评分的平均数。

5.18.8.6. 比赛采用每轮 1000 分制的方式计算。把最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的分数依照下式换算：

换算得分 = $1000 \times (P/P_w)$

P = 该名选手的得分（原始分）



P_w = 该轮中最高原始分

5.18.8.7. 每轮比赛后，公布每名裁判给每组选手的评分。

5.18.9. 成绩评定

比赛 2 轮。以 2 轮成绩之和为运动员的正式成绩，并排列名次。如成绩相同，则以其中较好一轮成绩评定名次。再相同者名次并列。

5.18.10. 规定动作图解（见下图）

01. 起飞 $K=1$

运动员举手申请起飞得到允许后 1 分钟内五机依次编队起飞。1 分钟内五机未能完成全部起飞，则得 0 分。

02. 环形编队 $K=3$

五架模型依次跟随同向同步平飞进入，低空水平同步飞行 3 个环

03. 横滚 $K=4$

五架模型同向同步平飞进入动作空域中心，依次做 360 度横滚，正飞水平直线改出。

扣分：

- (8) 航向改变。
- (9) 高度改变。
- (10) 横滚不是 360 度。
- (11) 五机横滚速率不一致。

04. 正筋斗 $K=3$

五架模型同向同步平飞进入水平直线飞行后，当第三架模型飞越动作空域中心时同时做二个正筋斗，完成后改为水平直线飞行。

扣分：

- (5) 航向改变。
- (6) 高度改变。
- (7) 筋斗不圆。
- (8) 五机不同步。

05. 垂直上升，倒转带滚 $K=3$

五架模型同向同步平飞进入水平直线飞行后，当第三架模型飞越动作空域中心时同时做 1/8 内筋斗到垂直上升直线，接 1/2 外筋斗到

形航线（体育场环形跑道），完成动作。水平直线飞行应在 4 秒以上。

扣分：

- (6) 航向改变。
- (7) 高度改变。
- (8) 五机不同步。
- (9) 直线飞行不足 4 秒。

垂直下降直线，直线中进行三个连续的 360 横滚，1/8 内筋斗正飞改出。

扣分：

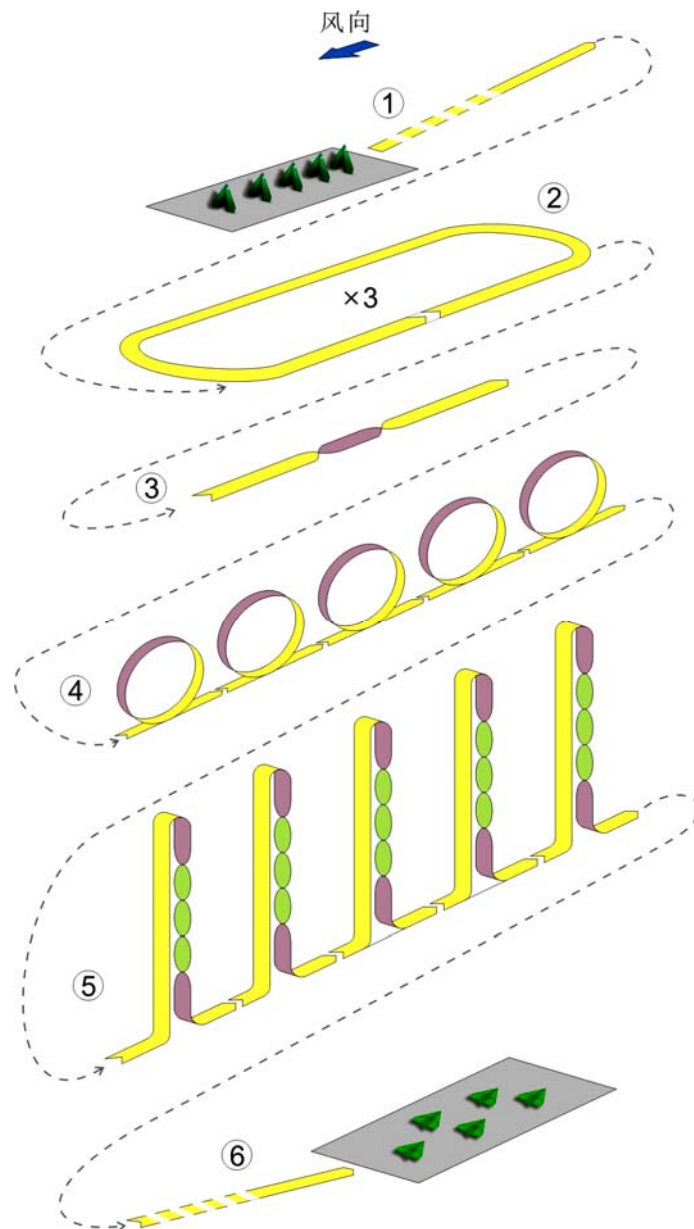
- (6) 垂直航线偏航。
- (7) 滚转速率不一致。
- (8) 滚转偏航。
- (9) 横滚角度不准确。
- (10) 五机不同步。

06. 着陆程序 $K=1$

五架模型先后依次进入着陆航线完成着陆；一架模型先进入着陆航线完成着陆，同时其他模型做环形平飞，直至最后一架模型进入着陆航线完成着陆。

- (1) 五机都在比赛时间内按次序安全着陆在指定区域得 10 分。没能着陆在区域内的，一架扣 2 分。
- (2) 着陆时出现模型严重损坏（主体部件）得 0 分。

$K_{总}=15$



第六章 航天项目竞赛规则

6.1. 总定义

6.1.1. 航天模型定义

航天模型其起飞上升阶段是不利用空气动力产生的升力去克服重力，而是靠模型火箭发动机推进升空的一种航空模型；它装有能使之安全返回地面，以便再次飞行的回收装置，它由非金属部件构成。

6.1.2. 模型火箭发动机定义

模型火箭发动机是指一种固体推进剂火箭反作用式发动机，其中所有可燃烧性质的化学成分均已预先混合好，随时可供使用。

6.1.3. 航天模型的分类



- S3 伞降火箭
- S4 火箭推进滑翔机
- S6 带降火箭
- S7 花样仿真火箭
- S8 遥控火箭推进滑翔机
- S9 自旋转翼火箭

6.2. 航天模型的技术要求

模型火箭在发射、操纵和飞行之前，必须符合下列要求：

6.2.1. 重量

总重量或最大重量，包括模型火箭发动机(1 个或多个)在内，不得超过 1500 克(S7 花样类除外)。规则中对不同的级别分别有限定。

6.2.2. 推进剂

发射瞬间的模型火箭发动机(1 个或多个)所含推进剂材料的重量不得超过 200 克，总冲不得超过 160 牛·秒。

6.2.3. 工作级

6.2.3.1. 工作级不得超过 3 级。如模型火箭的某一部分含有 1 个或几个模型火箭发动机，在设计时就考虑到该部分在飞行中将与模型火箭分离，实际飞行也如此，则称之为 1 级。没有动力的模型组成部分不能作为 1 级，模型的布局形式根据模型在发射前的第一个操作时刻的状态确定。如几个发动机同时点火，不论有多少分离部件，均作为 1 级。

6.2.3.2. 出于安全的考虑，较低级别发动机的总冲要大于或等于较高级别发动机的总冲，推进力也必须大于或等于较高级别的推进力，但不涉及在助推阶段同时点火的捆绑在一起的助推器。

6.2.4. 结构要求

6.2.4.1. 模型火箭的结构应具有多次飞行的能力，并应含有下降着陆时能减速的装置，以便其结构不致有实质性的损坏，也不会对地面人员和财物造成危害。

6.2.4.2. 允许模型火箭在飞行过程中抛出其发动机(1 个或多个)，但要保证其安全性。在火箭推进模型滑翔机(S4)上，其发动机壳体脱离发动机舱，下降时必须连有一条展开尺寸不小于 25×300 毫米的飘带或面积不小于 4 平方分米的降落伞。

遥控火箭推进滑翔机(S8)不得在飞行过程中抛出发动机壳体。

多级模型的下面级允许没有回收装置而采用翻转回收，但应具备；

- (1) 下面级有 3 个以上的尾翼。
- (2) 长度不大于发动机长度的 1.5 倍。
- (3) 竞赛裁判长认为下降是安全的。

6.2.4.3. 结构中应采用木材、纸张、橡胶、易脆塑料或类似材料，而没有实质性的金属部件。S3、S6、S9、至少有 50%的机身段的最小直径为 40 毫

米，包括其后段。不满足这一要求就不得使用尾锥或减少机身直径。

6.2.4.4. 设计和制作应包括提供气动稳定和所需恢复力的安定面，以维持基本正确的和可预计的飞行轨迹。如果竞赛裁判长要求，模型制作者必须给出有关模型的重心位置、压心位置、总重量、推进剂燃烧后的重量和飞行性能的计算或测量数据。

6.2.4.5. 模型火箭不应含有任何爆炸性或烟火类载荷(S7类除外)。

6.2.4.6. 依靠气动力面克服重力进行稳定滑翔飞行而后返回地面的模型(S4、S8)，其最小总发射重量(包括发动机和发动机舱)不应小于该类模型最大规定重量的30%。

6.3. 模型火箭发动机说明

模型火箭发动机应是固体推进剂反作用发动机，其所有推进剂成分预先装进壳体内，不易被取出。延时剂和弹射剂可以预先混合，并分开装填，但此附属件应为一个预先装好的单件，并包含其余的燃烧成分。在竞赛中不允许对比赛使用的发动机进行任何形式的改动。

6.4. 竞赛总则

6.4.1. 分级技术要求

项目	S3A/2	S4A/2	S6A/2	S9A/2	S8D/P
级别	1/2A	1/2A	1/2A	1/2A	D
总冲(牛·秒)	0.83~ 1.25	0.83~ 1.25	0.83~ 1.25	0.83~ 1.25	10.01~ 20.00
数量(枚)	2	2	2	2	2
最小直径 (毫米)	40	--	40	40	--
最小全长 (毫米)	500	--	500	500	--
最大重量(克)	50	50	50	50	300
最小翼展 (毫米)	--	--	--	--	950
最大计时(秒)	120	90	60	60	360

6.4.1.1. S7类发动机除外。

6.4.1.2. 对于S3、S4、S6、S9类，如出现加时赛时，可以增加1枚(架)模型并应根据竞赛安排于当日飞行。

6.4.2. 发射

6.4.2.1. 组织

在与模型火箭发射和飞行有关的所有操作过程中，飞行场地上的一切关于操作的安全和实施的权力应授予一名竞赛裁判长。竞赛裁判长要提供足够的机会和设施，以便让参加每个项目的运动员，在裁判员的监督下，在比赛时可以同时获得发动机并准备他们的模型飞行。竞赛场地内只准1名参赛运动员进入，由运动员本人完成发射前的准备工作(S8项目可有1名助手帮助完成发射前的准备工作)。

6.4.2.2. 飞行许可

飞行场地上所有提交操作的模型火箭，应由竞赛裁判长或裁判员，根据模型在飞行时是否安全，作出同意或不同意飞行的决定。

6.4.2.3. 发射装置

必须采用能限制模型火箭在水平方向运动，并能获得足够的、可预计达到相当安全飞行速度的发射装置或机构。必须采用与水平夹角大于 60 度的发射角发射。

6.4.2.4. 助推发射

发射架不得给模型火箭以任何速度或改变其动量，这些只能由模型中的模型火箭发动机来完成。不允许在发射架中设置机械装置进行助推发射。

6.4.2.5. 发射程序

点火发射必须由离开模型至少 5 米的电气装置进行，全部发射程序必须由运动员操纵（S8 项目除外）。运动员应按裁判员的要求控制点火装置的安全销，它可以阻止模型被点火和发射，只有安全销插入点火装置才能有效点火。当确认模型处于安全和满意状态可以点火和发射时，运动员才能把安全销插入点火装置，以举手示意向裁判员申请点火和发射。在模型火箭可以点火和发射前，竞赛裁判长必须将预备发射的信息通知发射点附近的所有人员，并且在模型火箭点火和发射前给出最少 5 秒钟的倒计时。

6.4.2.6. 气象条件

风速应小于 10 米 / 秒，能见度必须大于 500 米。

6.4.2.7. 热气流的产生和探测

不允许以机械的或扰动的方法产生热上升气流（挥动外衣、发散反射片、热空气鼓风机、摩托车等）。

只要不影响比赛的进行，允许采用地面的或系留的方法探测暖气流。

6.4.3. 正式报名

6.4.3.1. 审核

比赛之前，模型必须进行审核并作标记。同一模型不可同时在两个或两个以上比赛项目中飞行。

6.4.3.2. 模型标记和识别

每枚参赛模型应在其箭体、尾翼或其它外部部件上，明显地以字母和数字标出运动员的会员号码，字高约 10 毫米。

6.4.4. 正式飞行

6.4.4.1. 一次正式飞行的定义

点火后，模型或它的任何部分离开发射架或已升空，就认为是一次正式飞行。

6.4.4.2. 飞行次数

每一项目的比赛进行 2 轮正式飞行。



6.4.4.3. 重新发射

经认定发射时发动机没有点燃，模型在发射架上没有动作，允许重新发射。如果模型或模型的任何一部分离开发射架，有以下情况之一发生，允许重新发射。

- (1) 模型在飞行期间和另外的一个模型碰撞。
- (2) 经证明为无线电干扰。

发动机点燃，模型离开发射架后，发动机产生的其它故障不能作为重新飞行的依据。

6.4.5. 取消比赛资格

6.4.5.1. 裁判员可在任何时候，对他们认为不符合比赛规则的任何模型，或者认为操纵时不太安全的任何模型，经竞赛裁判长同意可取消其比赛资格。

6.4.5.2. 由于飞行特性的原因，可取消该模型的某次飞行资格，但不取消全部比赛资格。

6.4.6. 火箭助推遥控滑翔机

6.4.6.1. 至少在运动员进入起飞区前 5 分钟点名。

6.4.6.2. 选手必须能用至少两个频率飞行。

6.4.7. 计时和评分

6.4.7.1. 总的飞行时间从模型在发射架上第一个动作开始，直到该次飞行结束。模型留空每 1 整秒得 1 分。

6.4.7.2. 每名运动员两轮飞行有效成绩的总和作为最终成绩。第一轮比赛时间为 8 分钟，第二轮比赛时间为 5 分钟；两轮均测定比赛时间内模型有效飞行时间，且第二轮最大测定时长为最大计时限，比赛时间到，即终止计时。两轮飞行时间均达到计时最大限时，以第一轮超出计时最大限以外的时间评定个人名次，飞行时间长者名次列前。

6.5. 伞降 / 带降火箭 (S3 和 S6 类)

6.5.1. 概述

伞降或带降火箭留空比赛，飞行过程中，除降落伞和飘带保护罩或填料外，不允许有模型部件分离或抛弃。

6.5.2. 技术要求

6.5.2.1. 伞降火箭

伞降火箭留空比赛是指模型是单级的，由单个模型火箭发动机推动，含有 1 顶或多顶供回收的降落伞。降落伞 (1 顶或多顶) 必须装有最少 3 根伞绳。比赛过程中，运动员可在任何时间更换模型内的降落伞。

6.5.2.2. 带降火箭

带降火箭留空比赛是指模型是单级的，由单个模型火箭发动机推动，含有 1 条用于回收的飘带。飘带必须是单一的、均质的、无穿孔的、矩形柔软材料，即最小长宽比为 10:1 的纤维织物、薄纸或塑料薄膜，在最大

横截面为 2 毫米 × 2 毫米的刚性支撑的两端，各以一线圈连到一起，可用来将飘带系到模型的 1 根伞绳上。飞行过程中飘带应展开，如有增加气动支撑面形状的为失败。在比赛过程中，运动员可于任何时间更换飘带。

6.5.3. 计时和评分

本项比赛采用计时评分规则（6.4.7 条）

6.6. 助推滑翔机火箭(S4 类)

6.6.1. 定义 / 说明

这类比赛由以下内容组成：任何升空的模型，都没有利用升力面来克服重力，而是由其模型火箭发动机的推力来支持并加速的；模型回收时，其滑翔机部分由气动升力面克服重力，而平稳滑翔着陆。这类比赛的意图是为模型火箭的滑翔回收设立一项比赛项目。在火箭动力作用下，依靠机翼旋转升空的模型航空器不应有参加这类比赛的资格；在该项比赛中，虽然模型推进部分的降落伞回收装置不认为是气动支撑面，但是，降落伞可用于参赛模型其它部分的有效回收。

任何柔性翼模型不得参加本项目比赛。

6.6.2. 比赛的目的

比赛的目的是要确定模型在动力作用下，在垂直于发射架呈 60 度角的锥体内，利用垂直的或近乎垂直的自由弹道飞行形式，以及稳定的气动滑翔回收，从而取得最佳的飞行时间。每一模型的记录时间，从模型在发射架上的第一个动作开始，直至滑翔部分触地为止。

6.6.3. 计时和评分

计时和评分规则（6.4.7 条）。

6.7. 仿真火箭(S7 类)

6.7.1. 定义

像真比赛是一单项比赛，并且限于飞行的模型是现有的或历史上有过的导弹、运载火箭或宇宙飞船等航天器的真实缩比模型。

6.7.2. 多级原型

如果参赛的是多级火箭的像真模型，其上面级的一级或多级可以设计成无动力的模型。但是，没有可工作的下面级，则多级火箭的上面级不可参赛和飞行，除非向裁判员提供专门资料，证明上面级结构设计时就考虑为作为单独飞行的运载工具，或已经飞行过。

6.7.3. 原型的选择

运动员必须对一特定系列编号的原型进行仿制，除非该原型是大量生产的，没有一个单独运载工具可以挑选出来作为仿制的原型。但是，运动员应尽力尝试按一个特定原型进行仿制。

6.7.4. 像真的证明

运动员必须提供缩比资料来证明其模型符合尺寸比例、形状、颜色和图案。最低限度的资料包含原型的长度、直径和尾翼尺寸，以及一张照片。

当然资料越多越好。如杂志、书本、制造厂说明书或数据表等。任何来源的照片均可接受。所有提供的资料应适用于参赛模型的特定原型。裁判员可以对不正确的资料扣分。

6.7.5. 套材

像真模型火箭套材可作为设计、材料等的一个来源，如果附带的像真证明资料与套材所含的，或从套材制造厂得到的资料不同，也可以接受该套材制作的模型参赛，但运动员应负责确认该套材的正确像真品质，并且必须提交令人满意的资料来证明该套材模型像真的正确性。

6.7.6. 稳定尾翼

没有稳定尾翼的火箭、导弹或宇宙飞船的像真模型，可以加上透明塑料尾翼，以便模型稳定飞行，但要稍微降低模型的像真品质。

6.7.7. 塑料模型套材部件

塑料模型套材的部件可用于提交的仿真模型火箭上。在评判仿真品质时，应在随同模型呈交的资料中予以指明。

6.7.8. 评判模型的条件

模型将在飞行条件下评判像真品质，但模型火箭发动机除外。像真评判时，所有透明的尾翼、发射管、连接件和其它附件必须安装上。在进行像真评判和飞行过程中，除模型火箭发动机和回收装置外，模型不可以增加或减少任何东西。

6.7.9. 最大重量和总冲

允许的最大发射重量限制在 1600 克以内(含花样器材)。

允许的最大总冲为 160 牛·秒。单个发动机的允许最大总冲为 80 牛·秒。

6.7.10. 飞行次数

每个参赛模型必须进行一次稳定飞行，若时间和天气许可，运动员将得到两次放飞机会。

6.7.11. 像真评判

按下述程序评判每个参赛模型的像真品质分。

6.7.11.1. 运动员提交下列正确技术资料，将被评为最高分 50 分。

(1) 原型的真实的并经过核准的图纸，至少有 10 个尺寸和 3 个剖面图，以及规定剖面图的颜色及其标记方面的资料。

(2) 比例为 1:1 的像真模型工作图。

(3) 至少一张整个原型的彩色照片，能清楚地看到颜色和标记的细节。

(4) 至少 3 张零件和组合件的照片。

(5) 一根能直接比较仿真模型和原型图纸的比例尺。

6.7.11.2. 像真精确度

满分 250 分。被认为是像真模型的尺寸，包括箭体直径、总长、翼展(如无尾翼，用箭体长度)，不应超出比例的 10%，否则取消模型的资格。

评判范围应分为三个方面：(1)箭体(筒段)和头锥，满分 125 分；(2)尾翼，满分为 75 分；(3)颜色和标记，满分为 50 分。本规则不适用于小于 5 毫米的尺寸。

6.7.11.3. 工艺技巧

满分 350 分。判整洁程度、结构细致程度和完美程度。从以下两个方面来评分：头锥，箭体(筒段)，尾翼的工艺技巧和细致程度，满分为 200 分；头锥，箭体(筒段)，尾翼的完美程度满分 150 分。有良好的工艺技巧有时也会导致失真，例如像真原型本应粗糙、模糊的表面却处理得十分光滑，这种情况将被扣分。

6.7.11.4. 难度

满分 200 分。评判模型结构方面的难度。考虑的因素包括模型的对称性、外部件的数量、彩绘图案的复杂程度、细致程度，满分 100 分；模型适应飞行条件的难度，满分 100 分。

6.7.11.5. 飞行特性

(1) 满分 250 分。评判发射、飞行稳定性，满分 100 分；分级(如果有)100 分；回收，满分 50 分。运动员必须说明其模型在飞行中完成的动作(例如各级的分离、无线电控制弹道、有效载荷的抛射等)。

(2) 分离抛射回收的每个部分必须符合 6.2.4.2 条要求。

(3) 发射的模型搭载物需通过事先的审核。

(4) 发射现场将对模型的起飞重量进行审核。

(5) 模型安全性的审核，各参赛队在 S7 项目审核时必须提供参赛运动员和模型的试飞视频资料，作为评估模型发射安全性的参考。

(6) 如果模型在两次正式飞行中都被取消资格，运动员将不能进入最后评分。

6.7.11.6. 花样方式

满分 200 分。评判在 2 级发射过程中，采用拉烟飞行，满分 20 分；采用条幅、彩旗方式回收，满分 40 分；搭载柔性翼滑翔机飞行，满分 60 分；采用遥控降落回收指定区域，满分 80 分。以上花样没有装载或搭载失败得 0 分。

6.7.11.7. 缩比模型的尺寸偏差应由比赛主办方批准的独立合格的测量小组进行测量。将测量的尺寸提交像真评分裁判员核实并计入像真评判成绩。

6.7.12. 如果模型发生无法抗拒的失败，不能进行附加飞行(见 6.4.6.2 条)，又没有飞行特性分，则运动员的静态像真分将作为最后评分。

6.8. 火箭助进遥控滑翔机(S8 类)

6.8.1. 概述

遥控火箭推进滑翔机留空比赛由以下内容组成：任一单级模型火箭升空后，靠气动升力面克服重力，通过无线电遥控进行稳定滑翔飞行，然后返回地面。模型必须采用垂直或接近垂直的弹道起飞，而后转入稳定的气



动滑翔回收，且没有任何物体分离或抛弃发动机壳体（一个或多个）。

任何柔性翼模型不得参加本项目比赛。

6.8.2. 目的

本项比赛的目的是获得最长的飞行留空时间。模型计时应从其在发射架上的第一个运动开始到模型触地为止。

6.8.3. 取消比赛资格

6.8.3.1. 任何模型，在任何情况下或以任何方式，分离成两个或多个不相连的物体，或抛弃发动机，将被取消比赛资格。

6.8.3.2. 任何模型都必须在发动机的推动作用下，爬升轨迹接近垂直或处于 60 度的圆锥体范围内，否则将被取消比赛资格。

6.8.3.3. 任何以降落伞和（或）飘带回收的模型，将被取消比赛资格。

6.8.3.4. 在动力飞行阶段，只允许参赛模型绕纵轴滚转，否则将被取消比赛资格。

6.8.4. 计时和评分

见 6.4.7 条

根据气象和场地条件，裁判有权决定加时赛的竞赛时间（最大不能超过 30 分钟）。但必须在比赛开始前公布。

6.8.5. S8D/P 火箭助推遥控滑翔机。

6.8.5.1. 目的

竞赛的目的在于尽可能精确地完成 360 秒的飞行，且准确着陆在半径 10 米的指定区域内。

6.8.5.2. 技术要求

遥控设备符合国家信息产业部指定的要求，提倡使用 2.4G。

6.8.5.3. 着陆区

组织者应在每轮比赛开始以前提供：

(1) 测量工具以米为单位，没有伸长性。测量工具的最大量程要能满足模型飞行的最远距离。

(2) 着陆区是由数个 10 米半径的圆组成，排列与风向垂直，并标示不同落地分值。比赛裁判负责确定风向和着陆区的布局。在一轮比赛中不允许改变着陆区，着陆区必须是一个对人无危险的地方。

6.8.5.4. 计时和评分

(1) 模型计时应从其在发射架上的第一个动作开始到模型触地为止。

(2) 飞行期间裁判员应在距离选手 10 米的范围内相互对立地计时。裁判员还将测量模型着陆静止后机头在地面的垂足到靶心的距离，按照：着陆区圆心为 100 分，每远离圆心 1 米减 10 分，如果模型机头压在标志线上，按较低分值记分，确定选手的着陆加分。

(3) 模型留空每 1 整秒得 1 分，最多为 360 分（即 360 秒）。飞行超过 360 秒，则每多 1 整秒减 1 分。

(4) 模型飞行时间超过 390 秒，模型着陆于指定着陆区外，模型碰撞到选手或助手（本队人员），或选手阻止模型，着陆定点分为零。

(5) 每轮飞行成绩为留空时间得分与着陆定点得分之和。

(6) 在每组中成绩最高者换算为 1000 分，其他选手的成绩如下：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

P = 留空得分与定点得分之和（原始分）

P_w = 同批次最高原始分



(7) 进行 2 轮比赛。最终排名由每名选手所有换算得分之和决定。如成绩相同，则以其中较高一轮成绩评定名次。

6.8.5.5. 比赛程序

(1) 选手按照频率抽签分组，要尽可能确保更多的选手同组飞行。每组至少 3 名选手。抽签时尽量避免同队选手分在一组。不同组的飞行顺序也由抽签决定。每轮比赛顺序要不同。

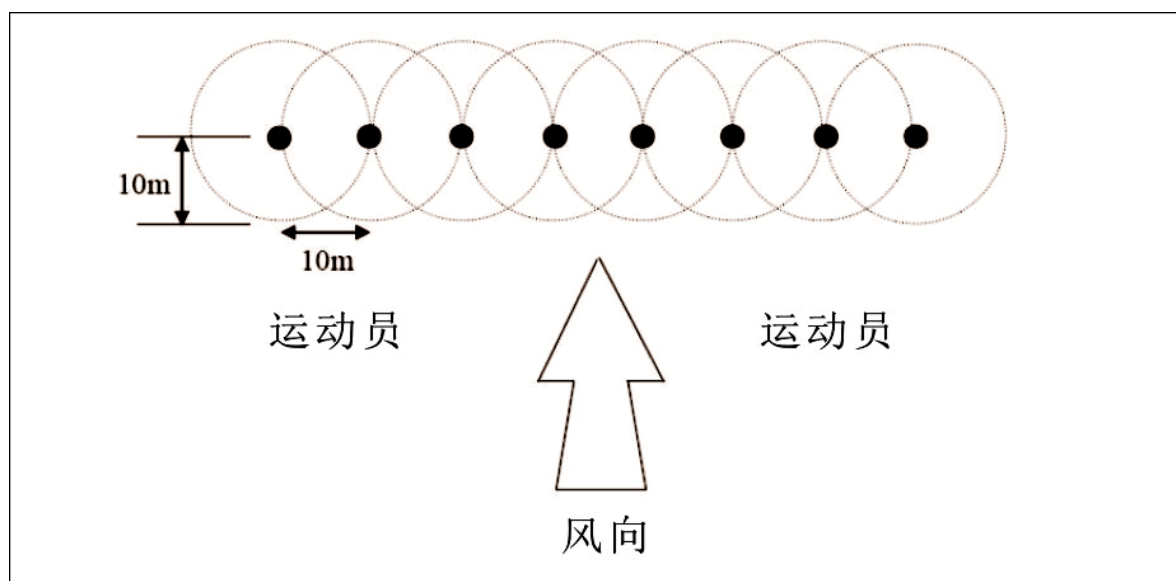
(2) 在每轮比赛时间开始前，每组有 3 分钟准备时间。

(3) 每组选手均有 14 分钟比赛时间，包括自电台管理处领取发射机、完成正式飞行、交还发射机。超过比赛时间（延迟归还发射器），则该选手该轮成绩为零分。

(4) 注意：如有任何不可预测和控制的情况发生（如频率干扰），比赛时间可在裁判长同意的情况下，在该轮比赛后马上重新开始。

(5) 同组选手的起飞顺序由该组选手向现场裁判申请起飞的顺序决定。如果发射点火不成功，则该选手只有在与他同时申请发射的其他选手发射后，重新申请发射。

S8D/P 着陆区场地图：



如图着陆区是相互重叠着的。训练时的着陆区圆心间距最小为 5 米，比赛时应为 10 米。



6.9. 自旋转翼火箭 (S9 类)

6.9.1. 定义

任何采取自旋作为唯一回收的单级模型火箭均可参加自旋转翼模型火箭留空时间比赛。

6.9.2. 目的

利用自旋转回收系统，使模型火箭取得最大留空时间。

6.9.3. 要求

所有参赛模型下降时，自旋转回收系统展开由其自身的自旋转回收系统减速。自旋转围绕模型的纵轴进行。

回收系统不能单独或部分由软质材料和缆绳制成(例如类似降落伞和飘带，或在硬质折叠旋翼间使用软性材料)。如果模型的回收系统是用类似降落伞，或硬质的倒置碗状物，或其他类似技术，则严禁参赛。

模型禁止分成 2 个或多个互不相连的部分，否则取消比赛资格。

6.9.4. 计时及比赛方式与其它留空项目相同。