

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P－AN15・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
1	離陸	1		
2	1回宙返り	3		
3	1回転ロール	3		
4	ハーフリバース キューバン8	3		
5	着陸	1		
Total K=11				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AA15ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
	離陸			
1	スクエア・ループ・オン・コーナー	3		
2	ハーフ・リバース・キューバン・エイト・ウイズ・1/2ロール	3		
3	宙返り、頂点で1回転ロール	4		
4	プル・プル・プル・ハンプティ・バンプ、上昇 1/2ロール	3		
5	1/2ロール、背面飛行、1/2ロール	4		
6	ストール・ターン	2		
7	トップ・ハット	2		
8	プル・プッシュ・プル・ハンプティ・バンプ、上昇、 降下1/4ロールズ	4		
9	垂直上昇1回転ロール	3		
	着陸			
Total K=28				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P－AB24ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
1	テイクオフ・シーケンス	1		
2	45度アップライン、45度ダウンライン	3		
3	ロール	2		
4	ストールターン	3		
5	ループ	2		
6	インバアーテッド・フライト	4		
7	ホリゾンタル エイト サークル	3		
8	ナイフエッジ フライト	4		
9	ランディング・シーケンス	1		
Total K=23				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AA上級ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
1	離陸			
2	スクエア・ループ・オン・コーナー	3		
3	キューバン・エイト	1		
4	トルクロール・ウイズ・1/2ロール	3		
5	スクエア・ループ	1		
6	コブラ・ロール・ウイズ・2/4ポイント・ロールズ	3		
7	ストールターン・ウイズ・1/2ロール	2		
8	360° ラダーターン・ウイズ・1/2ロール	3		
9	トップ・ハット・ウイズ・1/4ロールズ	2		
10	リバースループ・ウイズ・1/2ロール	3		
11	着陸			
Total K=21				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AA27ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
	離陸			
1	リバース キューバン エイト フロム トップ・ウィズ・ハーフ・ロール、ハーフ・ロール	4		
2	コーナー コンビネーション ウィズ クォーター・ロール	3		
3	水平 スクエア ウィズ ハーフ・ロール、ハーフ・ロール	4		
4	ハーフ サークル ウィズ ハーフ・ロール インテグレート	5		
5	トルク・ロール	4		
6	ハーフ アワーグラス ウィズ ハーフ・ロール、ハーフ・ロール	3		
7	ループ ウィズ ハーフ・ロール インテグレート インザ ファースト 180デグリーズ	4		
8	ダブル ハンプティ・バンプ ウィズ クォーター・ロール、クォーター・ロール	4		
9	ロール・コンビネーション・ウィズ ツー・コンセキューティブ クォーター・ロールズ、ツー・コンセキューティブ・クォータ ロールオボジット	3		
10	水平 ハーフ スクエア ウィズ ハーフ・ロール	3		
11	ストールターン ウィズ クォーター・ロール、クォーター・ロール	4		
	着陸			
Total K=41				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AP27ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
	離陸			
1	リバース キューバン・エイト フロム トップ ウィズ ハーフ・ロール、ハーフ・ロール インテグレートッド、ハーフ・ロール、ハーフ・ロール インテグレートッド	4		
2	コーナー コンビネーション ウィズ クォーター・ロール、ハーフ・ロール インテグレートッド	3		
3	ホリゾンタル スクエア ウィズ クォーター・ロール、ハーフ・ロール、ハーフ・ロール、ハーフ・ロール、クォーター・ロール	5		
4	ハーフ サークル ウィズ フォー・コンセキューティブ クォーター・ロール	4		
5	ツー コンセキューティブ ハーフ・トルク・ロールズ	5		
6	ハーフ アワーグラス ウィズ ハーフ・ロール、ツーコンセキューティブ クォーター・ロールズ、ハーフ・ロール	3		
7	ループ ウィズ クォーター・ロール・インテグレートッド、クォーター・ロール インテグレートッド	4		
8	ダブル ハンプティ・バンプ ウィズ ハーフ・ロール、ツー コンセキューティブ クォーター・ロールズ、ハーフ・ロール	4		
9	ロール・コンビネーション・ウィズ ツー・コンセキューティブ ワン エイト ロールズ、ハーフ・ロール オポジット、ツー コンセキューティブ ワン エイト ロールズ オポジットトウー ザ ハーフ・ロール	4		
10	ホリゾンタル ハーフ スクエア ウィズ インテグレートッド ハーフ・ロール、ハーフ・ロール、インテグレートッド ハーフ・ロール	3		
11	フィギュアM ウィズ クォーター・ロール、クォーター・ロール、クォーター・ロール、クォーター・ロール	5		
	着陸			
Total K=44				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AF27ルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
	離陸			
1	ホリゾンタル スクエア オン コーナー エイト ウィズ ハーフ・ロール、クォーター・ロール、クォーター・ロール、 ハーフ・ロール、クォーター・ロール、クォーター・ロール、ハーフ・ロール	4		
2	ダブル ストール・ターン ウィズ ツー コンセクティブ クォーター・ロールズ、クォーター・ロール、ハーフ・ロール、クォーター・ロール	3		
3	ローリング・サークル ローリング・ループ コンビネーション ウィズ ハーフ・ロール・インテグレートッド、ロール インテグレートッド、ハーフ・ロール インテグレートッド	6		
4	コーナー コンビネーション ウィズ ハーフ・ロール インテグレートッド、クォーター・ロール、ハーフ・ロール インテグレートッド	3		
5	プッシュド ループ・ウィズ クォーター・ロール インテグレートッド、クォーター・ロール インテグレートッド	5		
6	ハーフ・スクエア・ループ ウィズ トライアングル、 ハーフ・ロール、クォーター・ロール、クォーター・ロール	4		
7	フォーティ・ファイブ デグリー ナイフ・エッジ クロス ボックス ライン ウィズ クォーター・ロール・インテグレートッド、 ツー コンセクティブ ワン・エイト ロールズ、 ツー・コンセクティブ ワン・エイト ロールズ イン オブジット・ディレクション、クォーター・ロール インテグレートッド	3		
8	ツー ハーフ・ループス ウィズ クロスボックス ライン ウィズ ハーフ・ロール インテグレートッド、クォーター・ ロール インテグレートッド、クォーター・ロール インテグレートッド、ハーフ・ロール インテグレートッド	6		
9	スクエア・ループ・ウィズ クォーター・ロール、 スリークォーター・トルク・ロール、クォーター・ ロール、クォーター・ロール	5		
10	ダブル シャーク・フィン ウィズ クォーター・ロール、 クォーター・ロール ハーフ フォーティ・ファイブデグリー サークル、クォーター・ロール、クォーター・ロール	4		
11	ダブル キー ウィズ クォーター・ロール、クォーター・ ロール、クォーター・ロール、クォーター・ ロール	4		
	着陸			
Total K=47				

ラウンド	演技時間
選手番号	審査員

F3P-AFMルール・競技採点表

順序	演技種目	係数	採点	得点
	離陸・・・競技者は離陸後30秒以内に音楽係に音楽開始合図を送らなければならない。音楽の演奏時間は120秒プラス、マイナス5秒で無ければならない。審査開始は音楽開始と同時に開始する。			
1	演技の正確度と精度	20		
2	演技の複雑性	20		
3	音楽との調和	30		
4	飛行空域の利用	10		
5	特別演出効果	10		
	着陸・・・音楽終了と同時にまたは音楽開始から125秒経過で終了する。機体は125秒経過後速やかに着陸しなければならない。			
Total K=90				

審査注釈:

エアロ・ミュージカル (F3P=AFM)は、主に観客及びメディアに焦点を合わせている。そのためその飛行はショー的要素を取り入れた、魅力ある、卓越した飛行技行を酷使した飛行であること。

フリースタイルの審査は主観的であり、F3Pエアロバティックに適用されている減点方法は使用出来ない。フリースタイル審査方法は、特別演出効果を除く、演技の正確度と精度、演技の複雑性、音楽との調和、飛行空域の利用に対し、5点を基準にその出来栄に応じて加点、減点し審査する。

特別演出効果に対しては、飛行中に実施される1つの特別演出効果に対し、2点までを与えることができる。もし特別演出効果が飛行全体に対し実施された場合、0.5点以上与えてはならない。もし特別演出効果が失敗した場合はこの特別演出効果は0点となる。もし5個の特別演出効果が実施されたら、最高得点の10点となる。

特定な選手、機体、音楽等に好意的、また非好意的な偏見を持って審査してはならない。ジャッジは演技が行われている間、即座に鉛筆によるメモを取ることを進める。メモ内容は飛行中何時でも変更可能である。採点は全ての審査基準に従い同時、公平に行なう。

審査員はAFMの練習飛行を見て審査し、飛行の違い、レベルの違いを見極め、知ることを推奨する。

演技 スケジュール F3P-AFM

AFM1.テイクオフ・シーケンス

床に模型を置き、離陸する。

AFM2.フリースタイル

演技は、競技者が自由選択した演技を競技者自身が選択した音楽にあわせ飛行する。ショー的効果を見せることに付け加え、ルールに含致し、安全が確保されていれば、あらゆる演技の飛行ができる。各ラウンドにおいては異なる音楽、異なる演技パターンで飛行することができる。

注：世界選手権または大陸選手権ではアレンジが異なった2つの音楽を使用した飛行プログラム、スケジュール1とスケジュール2を用意することが必須となる。スケジュール1は決勝1ラウンドと3ラウンドで飛行し、スケジュール2は決勝2ラウンドと4ラウンドで飛行する。）

演技の評価は、開始から終了まで全体にわたり以下に示す評価基準で審査する。

演技の評価は以下の5つの評価基準により演技終了後評価する。この5つの評価基準は飛行全体に対して適用され、飛行の一部だけに適用されるものではない。

演技の正確度と精度…………… K-20

フリースタイル演技に対しての評価基準は、模型機がどのような姿勢であっても競技者により安全に制御されており、またその演技が競技者の思った通りの飛行であり、かつ正確にまた精度よく飛行されていることを審査員に示さなければならない。高得点を与えることができるのは、個々の演技の開始、終了での飛行方向に、また飛行姿勢に矛盾が無いこと。

演技の複雑性…………… K-20

演技の複雑性の評価基準は、演技の複雑性（難度）及び演技の多様性について審査する。大事なことは、フライトの盛り上がり部分だけを審査するのではなく、全般的な難度及び多様性を含むフライト全体を審査することである。それに加え、その機体の最大の飛行性能を引き出す、例えば低速、高速飛行、スナップ演技、ホバリング演技等の飛行、またポジティブG、ネガティブGでの自返り、ロール、スナップロール、スピン、ストールターン、テール・スライド、ホバリング、トルクロール、水平サークル、ロムチャバック、サークル等の演技について審査する。同一演技が繰り返される場合は減点する。演技位置はセーフティーラインに平行又は直角に演技すべきである。事前に計画されていない、また意図しない演技になってしまった演技は減点する。同じように魅力に欠ける演技は減点する。リスクを伴う演技は、難度が高い演技から除くべきで有り、難度についての高得点を与えるべきでないし、安全面から減点する。

音楽との調和…………… K-30

このAFMでの音楽との調和の難しさは、競技者の選んだ音楽アレンジにどれだけ融合、またリズムに合わせた飛行することである。その飛行は音楽に同調した飛行であり、バックグラウンド音楽の前で3D飛行を描くだけでの飛行ではいけない。

演技は音楽に合わせて始まり、また終了しなければならない。AFMの飛行では、音楽のリズム、変化等にあわせて飛行することが重要となる。

選択された音楽の部分、部分には繋がり有り、早い、遅い、小音量、大音量、また活動的（盛り上がり）部分が含まれること。この活動的演技と変化にとんだ演技構成は高得点取得につながる。この飛行にはいろいろなテンポの飛行が含まれなければならない。この飛行には選択された音楽のムード（内容）が反映されなければならない。これらがあまり反映されていない飛行結果は減点される。

このカテゴリーでは、その飛行について音楽の変化、リズムとの調和、音楽との協調が無い、音楽がバック・グラウンド・ミュージックになっている飛行は減点されなければならない。

飛行空域の利用…………… K-10

飛行は演技空域を全体を使用すべきである。飛行は審査員また観客に向けて披露するが、リスクを伴う審査員、観客に向けた飛行は減点となる。

特別演出効果…………… K-10

特別演出効果を取り入れた場合加点される。(審査注釈参照)

特別効果は演出効果があるものを使用し、フリースタイル飛行をより見ごたえある飛行に演出する。それは:

可変ピッチ・プロペラ

これを使用することにより、特別な演技、特別なスタイルの飛行。

リボン等

リボンはたたんで飛行中展開、切り離す事も可能である。切離した後その上、下を飛行する。

紙吹雪等

飛行中紙吹雪を投下し、演出効果を高める。

ライトを機体に仕込み、飛行中音楽に含わせて点滅させる等。

その他

パイロットの発想で新しい特別効果装置の使用、工夫。

注 :花火、発煙筒のような可燃物を使用した特別効果の使用は厳禁とする。