

全国青少年航空航天模型锦标赛  
竞赛规则

(2018 版)



**ASFC**

AERO SPORTS FEDERATION OF CHINA

**中国航空运动协会**


国家体育总局审定

二〇一八年一月

# 目 录

<b>第一章 总 则</b> .....	1
1.1. 比赛项目的分类与分级.....	1
1.2. 竞赛的一般规定.....	2
1.3. 本规则的修改、补充、解释权属国家体育总局。.....	3
<b>第二章 自由飞行项目类</b> .....	3
2.1. 竞时项目的一般规定.....	3
2.2. 牵引滑翔机 (F1H).....	3
2.3. 二级牵引滑翔机 (P1A-2).....	4
2.4. 二级橡筋动力飞机 (P1B-2).....	5
2.5. 橡筋动力室内飞机 (P1D-P).....	5
2.6. 活塞式发动机动力飞机 (F1P).....	6
<b>第三章 线操纵项目类</b> .....	7
3.1. 线操纵特技 (P2B).....	7
3.2. 三级线操纵特技 (P2B-3).....	12
3.3. 二级线操纵特技 (P2B-P, 室内).....	14
3.4. 线操纵特技编队飞行 (P2B-D, 双人组).....	16
3.5. 室内线操纵特技编队飞行 (P2B-D/P, 双人组).....	17
3.6. 电动线操纵编组竞速 (P2C, 双人组).....	19
3.7. U12 电动线操纵编组竞速 (P2C-U12, 双人组).....	23
3.8. 电动线操纵空战 (P2D).....	24
3.9. U12 电动线操纵空战 (P2D-U12).....	26
3.10. 室内电动线操纵空战 (P2D-P).....	26
3.11. U12 室内电动线操纵空战 (P2D-P/U12).....	29
<b>第四章 遥控项目类</b> .....	29
4.1. 国际级遥控特技 (F3A).....	29
4.2. 遥控特技 (P3A).....	34

4.3.	三级遥控特技 (P3A-3)	36
4.4.	遥控牵引滑翔机 (P3B)	39
4.5.	国际级遥控直升机特技 (F3C)	40
4.6.	二级遥控直升机特技 (P3C-2)	46
4.7.	遥控手掷滑翔机 (F3K)	50
4.8.	遥控留空时间滑翔机 (P3K-U12)	52
4.9.	遥控直升机任务飞行 (P3R-T)	52
4.10.	<u>遥控双机分离定点 (P3S, 双人组)</u>	53
4.11.	遥控弹射滑翔机 (P3T)	55
4.11.	遥控电动绕标竞速 (P3U-P)	57
4.12.	二对二遥控空战 (P3Z-4, 双人组)	58
4.13.	遥控电动滑翔机 (P5B)	60
4.14.	遥控纸飞机编队飞行 (P5M-3Z, 三人组)	61
<b>第五章 航天项目类</b>		<b>64</b>
5.1.	总定义	64
5.2.	航天模型的技术要求	65
5.3.	模型火箭发动机说明	66
5.4.	竞赛总则	66
5.5.	高度火箭 (S1 类)	69
5.6.	伞降 / 带降火箭 (S3 和 S6 类)	69
5.7.	助推滑翔机火箭 (S4 类)	70
5.8.	仿真高度火箭 (S5 类)	70
5.9.	火箭助推遥控滑翔机 (S8 类)	72
5.10.	自旋转翼火箭 (S9 类)	74

★ 规则中 “ ” 标志和加下划线的文字是指与 2017 年相比有改变，请留意。

## 第一章 总 则

### 1.1. 比赛项目的分类与分级

#### 1.1.1. 自由飞行模型类 (F1、P1 类)

- (1) 牵引滑翔机 (F1H)
- (2) 二级牵引滑翔机 (P1A-2)
- (3) 二级橡筋动力飞机 (P1B-2)
- (4) 橡筋动力室内飞机 (P1D-P)
- (5) 活塞式发动机动力飞机 (F1P)

#### 1.1.2. 线操纵模型类 (P2 类)

- (1) 线操纵特技 (P2B)
- (2) 三级线操纵特技 (P2B-3)
- (3) 二级线操纵特技 (P2B-P, 室内)
- (4) 线操纵特技编队飞行 (P2B-D, 双人组)
- (5) 室内电动线操纵编队飞行 (P2B-D/P, 双人组)
- (6) 电动线操纵编组竞速 (P2C, 双人组)
- (7) U12 电动线操纵编组竞速 (P2C-U12, 双人组)
- (8) 电动线操纵空战 (P2D)
- (9) U12 电动线操纵空战 (P2D-U12)
- (10) 室内电动线操纵空战 (P2D-P)
- (11) U12 室内电动线操纵空战 (P2D-P/U12)

#### 1.1.3. 无线电遥控模型类 (P3、P5 类)

- (1) 国际级遥控特技 (F3A)
- (2) 遥控特技 (P3A)
- (3) 三级遥控特技 (P3A-3)
- (4) 遥控牵引滑翔机 (P3B)
- (5) 国际级遥控直升机特技 (F3C)
- (6) 二级遥控直升机特技 (P3C-2)
- (7) 遥控手掷滑翔机 (F3K)
- (8) 遥控留空时间滑翔机 (P3K-U12)
- (9) 遥控直升机任务飞行 (P3R-T)
- (10) 遥控双机分离定点 (P3S, 双人组)
- (11) 遥控弹射滑翔机 (P3T)
- (12) 遥控电动绕标竞速 (P3U-P)
- (13) 二对二遥控空战 (P3Z-4, 双人组)
- (14) 遥控电动滑翔机 (P5B)
- (15) 遥控纸飞机编队飞行 (P5M-3Z, 三人组)



#### 1.1.4. 航天模型类 (S 类)

- (1) 高度火箭 (S1A/2)

- (2) 伞降火箭 (S3A/2)
- (3) 助推滑翔机火箭 (S4A/2)
- (4) 仿真高度火箭 (S5B)
- (5) 带降火箭 (S6A/2)
- (6) 火箭助推遥控滑翔机 (S8D/P)
- (7) 自旋转翼火箭 (S9A/2)

## 1.2. 竞赛的一般规定

1.2.1. 各级竞赛可按年龄段、学龄段、性别分组进行。可以进行个人、单项团体、综合团体赛。

1.2.2. 参加比赛的模型必须符合技术要求。可以采用自审和抽审的方法审核模型，合格后做上标记。取得名次的模型要进行复审，复审不合格者成绩无效。

1.2.3. 每架模型只能由一名运动员用来参加比赛。

1.2.4. 每名运动员在比赛中可以用 2 架模型 (特别规定的项目除外)。除机翼、机身和尾翼外，备用零件数量不限，并且可以互换，但更换后仍需符合要求。

1.2.5. 禁止使用金属螺旋桨。凡是危及安全、妨碍比赛的模型或装置，裁判长有权禁止使用。

1.2.6. 比赛开始前 15 分钟静场、净空。同时在待飞区开始检录，隔 1 分钟点名 1 次，核对运动员和模型；3 次点名不到者，该轮比赛成绩作弃权论。

1.2.7. 参赛运动员必须在比赛开始 15 分钟前，将无线电遥控设备交到电台管理处。没有按时交设备者，除该轮比赛成绩作弃权论外，还要追究其延误比赛的责任。对态度恶劣者，裁判长有权取消其比赛资格。

1.2.8. 按项目规定入场的助手只限于做协助工作。

1.2.9. 裁判员的视力或矫正视力不低于 1.0。

1.2.10. 以下情况该轮判为零分：声明弃权、检录三次点名或入场点名未到达规则规定应判为零分的情况。

1.2.11. 排列个人名次时，若无具体规定，成绩相同者名次并列。团体赛记分和名次排列方法按规程执行。

### 1.2.12. 无线电遥控评分类项目的成绩评定

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

1.2.12.2. 比赛采用千分制的方式计算。把每轮最高得分选手的总分记为 1000 分。其余选手的得分数依照下式换算：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

$$P = \text{该名选手的得分 (原始分)}$$

$$P_w = \text{该轮中最高原始分}$$

1.2.12.3. 自选自编动作飞行科目规定比赛时间超出，本轮得分扣减 10 分。

1.2.13. 总裁判长可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。

1.2.14. 运动队应遵守比赛纪律、尊重裁判、服从裁判，不得影响裁判工作，对有上述情况者的运动员或运动队，竞赛组织者可视情节予以批评、警告直至取消比赛资格等处分。

1.2.15. 运动员对裁判工作有异议时，有权通过领队以书面方式向大会提出。对成绩名次评定有异议时，应在公布成绩后 1 小时内以书面形式提出。

1.3. 本规则的修改、补充、解释权属国家体育总局。

## 第二章 自由飞行项目类

### 2.1. 竞时项目的一般规定

2.1.1. 运动员放飞或脱钩时，可以助跑和跳跃，但不得在台、架、建筑物上放飞或脱钩。

2.1.2. 在比赛时间内起飞、脱钩的飞行均为正式飞行。比赛时间内的留空时间为模型有效飞行时间。

2.1.3. 模型飞行过程中解体或脱落零件，其中任何一个零件先触地即终止计时。

2.1.4. 模型碰到障碍物后下坠，落到地面终止计时。

2.1.5. 模型飞行过程中，在障碍物上停止前进运动或飞出视线，应停止计时。如 10 秒内继续飞行并重新看见，应连续计时，中断时间应包括在留空时间之内。

2.1.6. 模型飞行过程中与其他模型或牵引线相碰，运动员可以认可该次飞行成绩，也可以申请重飞，重飞应在该轮比赛时间内进行。如比赛时间已到，可以延长 1 分钟。

2.1.7. 留空时间的计时单位为秒，保留 1 位小数。

2.1.8. 每次比赛飞行 2 轮，以每轮成绩之和为正式比赛成绩；成绩之和相同，则以最高 1 轮成绩确定名次，若再相同则名次并列。

2.1.9. 为了跟踪比赛模型，计时员必须熟记参加比赛的模型颜色和形状，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。

### 2.2. 牵引滑翔机 (F1H)

#### 2.2.1. 定义

指运动员通过牵引线牵引使模型升空，由空气动力作用在保持不变的翼面上而产生升力的航空模型。



### 2.2.2. 技术要求

最大升力面积 18 平方分米；最小飞行重量 220 克。

### 2.2.3. 牵引线

牵引线末端应有能清楚判断脱钩的小旗。

加 20 牛顿拉力后的最大长度为 50 米。

### 2.2.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 10 分钟。

### 2.2.5. 留空时间

每轮最长测定时间为 120 秒，每名运动员的每轮飞行时间的总和作为他的最终成绩。每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。每轮飞行时间均达到计时最大限时，以第一轮超出计时最大时限以外的时间评定名次，飞行时间长者名次列前。

自模型脱钩开始计时，模型着陆停止前进终止计时。无法准确判断脱钩时判为重飞。脱钩时允许抛出牵引线，但不允许抛出线盘，违者该轮判为 0 分。模型带线飞行允许起飞备机。

### 2.2.6. 助手

允许 1 名助手入场。助手不得牵引和调整模型。

## 2.3. 二级牵引滑翔机 (P1A-2)

### 2.3.1. 定义

指运动员通过牵引线牵引使模型升空，由空气动力作用在保持不变的翼面上而产生升力的航空模型。

### 2.3.2. 技术要求

最大升力面积 14 平方分米；最小飞行重量 80 克。

### 2.3.3. 牵引线

牵引线末端应有能清楚判断脱钩的小旗。

加 10 牛顿拉力后的最大长度为 35 米。

### 2.3.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 10 分钟。

### 2.3.5. 正式飞行

模型脱钩即为正式飞行。

### 2.3.6. 留空时间

每轮最长测定时间为 120 秒，每名运动员的每轮飞行时间的总和作为他的最终成绩。每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。每轮飞行时间均达到计时最大限时，以第一轮超出计时最大时限以外的时间评定名次，飞行时间长者名次列前。

自模型脱钩开始计时，模型着陆停止前进终止计时。无法准确判断脱钩时判为重飞。脱钩时允许抛出牵引线，但不允许抛出线盘，违者该轮判为 0 分。模型带线飞行允许起飞备机。

### 2.3.7. 助手

允许 1 名助手入场。助手不得牵引和调整模型。

## 2.4. 二级橡筋动力飞机 (P1B-2)

### 2.4.1. 定义

指以橡筋材料提供动力，由空气动力作用在保持不变的翼面上而产生升力的航空模型。

### 2.4.2. 技术要求

最小飞行重量 80 克；动力橡筋最大重量 8 克。

### 2.4.3. 比赛时间

每轮比赛时间为 10 分钟。

### 2.4.4. 正式飞行

模型出手即为正式飞行。

### 2.4.5. 留空时间

每轮最长测定时间为 120 秒，每名运动员的每轮飞行时间的总和作为他的最终成绩。每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。每轮飞行时间均达到计时最大限时，以第一轮超出计时最大时限以外的时间评定名次，飞行时间长者名次列前。

自模型离手开始计时，模型着陆停止前进终止计时。

## 2.5. 橡筋动力室内飞机 (P1D-P)

### 2.5.1. 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。

### 2.5.2. 技术要求

翼展不大于..... 300 毫米

不含橡筋的模型重量不小于..... 8 克

橡筋加润滑剂后的最大重量 ..... 2 克

### 2.5.3. 比赛时间

每轮比赛时间为 7 分钟。

### 2.5.4. 比赛轮次

比赛进行两轮

### 2.5.5. 正式飞行



模型出手满 10 秒即为正式飞行，不满 10 秒的只有一次试飞机会。

#### 2.5.6. 留空时间、名次排列

每轮均测定比赛时间内模型有效最大计时。自模型离手开始计时，模型着陆停止前进终止计时。比赛时间到，即终止计时。

取飞行成绩高的一轮评定名次，飞行时间长者名次列前。如有成绩相同者按另一轮成绩名次列前，如成绩再相同按轮次先飞到者为胜，再同则名次并列。

#### 2.5.7. 重飞定义

模型放飞后，和另一架飞行中的模型发生相碰，该次飞行可重新进行。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。

#### 2.5.8. 助手

在起飞点处运动员可有一名助手。

#### 2.5.9. 放飞方式

运动员在地面上用手放飞。

每名运动员必须自己绕橡筋和放出模型。

### 2.6. 活塞式发动机动力飞机（F1P）

#### 2.6.1. 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。

#### 2.6.2. 技术要求

发动机最大工作容积 1 立方厘米；发动机排气口处不允许有任何延长物。

翼展不大于 1.5 米，最小面积 26 平方分米，重量不小于 250 克。

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。

#### 2.6.3. 比赛时间

每轮比赛时间为 10 分钟。

#### 2.6.4. 试飞失败的定义

模型出手发动机工作时间超过 5 秒钟者，只有一次试飞机会。

#### 2.6.5. 留空时间

每轮最长测定时间为 120 秒，每名运动员的每轮飞行时间的总和作为他

的最终成绩。每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。每轮飞行时间均达到计时最大限时，以第一轮超出计时最大时限以外的时间评定名次，飞行时间长者名次列前。

自模型出手开始计时，模型着陆停止前进终止计时。

#### 2.6.6. 助手

助手允许 1 名助手入场，助手不得启动发动机和调整模型。

### 第三章 线操纵项目类

#### 3.1. 线操纵特技 (P2B)

##### 3.1.1. 定义

指以活塞式发动机或电动机作为推进的动力，以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面（操纵面除外）上而产生升力并在一个半球面上完成特技动作的航空模型。

##### 3.1.2. 技术要求

发动机最大工作容积及电动机空载标称电压最大值。

10 毫升，四行程 12 毫升。电压最大为 24 伏特。

##### 3.1.3. 操纵线

长度不大于 21 米。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纵向中心线的距离。

飞行前要对模型操纵系统进行相当于模型飞行重量 15 倍的拉力试验。

##### 3.1.4. 一次试飞的定义

如模型在起飞信号发出后 3 分钟内仍未升空，或运动员在点名后 1 分钟内仍未进入场地者，均作为 1 次试飞。

##### 3.1.5. 试飞次数

每名运动员在每次正式飞行中有权进行 2 次试飞。在第一次的试飞后，运动员有权立即进行第二次试飞，或将该次试飞移到 3 名运动员以后进行。

##### 3.1.6. 一次正式飞行的定义

模型起飞离地后即作为正式飞行。

##### 3.1.7. 飞行次数

比赛进行 2 轮正式飞行。

##### 3.1.8. 成绩判 0 分

如果正式飞行中模型脱落零件、空中解体，则该次正式飞行的成绩判为 0 分。但模型坠地除外。

##### 3.1.9. 助手

每名运动员可以有 2 名助手，但助手不得操纵模型。

##### 3.1.10. 动作的完成

动作必须按照规定顺序完成。在相接的动作之间至少平飞 2 圈。

运动员应在 7 分钟内完成全部飞行动作（包括起飞和着陆）。7 分钟计时在运动员举手申请起动发动机时开始。运动员入场后 3 分钟内必须申请起飞。

### 3.1.11. 计分

飞行中，每名裁判员对每个动作按 10 分制评分，允许 0.1 分。这些分数要乘以动作难度系数。一个不按顺序做的动作不予计分。漏做的动作不予计分，可接着按正常顺序完成剩余的动作，算作按顺序进行。

### 3.1.12. 裁判员和计时员

#### (1) 裁判员

比赛组织者应指定 5 名裁判员评分，其中至少应有 2 名国家级及以上的裁判员。比赛成绩以所有裁判的单一总成绩去掉最高、最低分后的 3 名裁判员评分总和确定。

#### (2) 计时员

计时员 1 名，从运动员举手申请起飞开始，每过 1 分钟、3 分钟、7 分钟都要发出清晰可见的信号。

### 3.1.13. 成绩评定

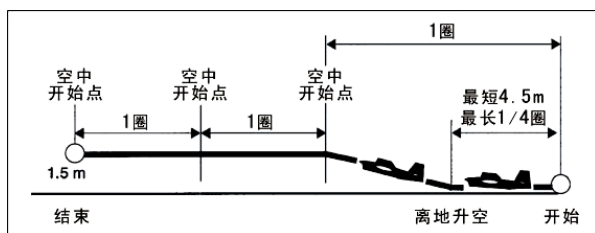
(1) 个人名次：以 2 轮成绩之和确定。如果成绩相同则以较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。

(2) 以 3 名运动员名次之和确定。如名次和相同，则以个人最好名次评定。

### 3.1.14. P2B 特技动作图示

#### 01. 起动 K=1

在运动员举手申请起动发动机后 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。1 分钟内起飞获 10 分。



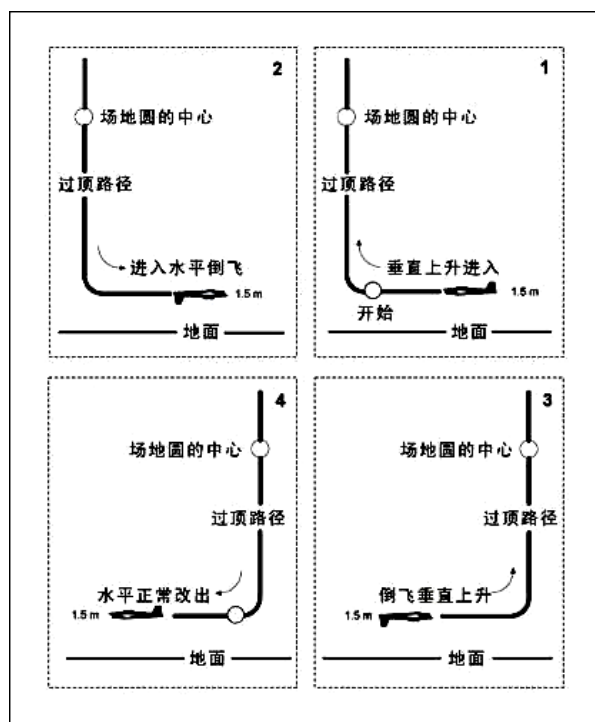
#### 02. 起飞 K=2

模型平稳滑跑不短于 4.5 米，1 圈内上升到正常高度。平飞 2 圈。

#### 03. 双过顶，1 个 K=8

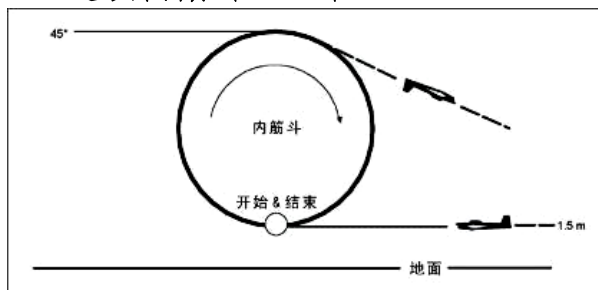
从正常平飞高度开始，进入垂直上升和俯冲，飞越动员头顶正上方，将底圆一分为二，在正常平飞高度改为

倒飞。模型继续倒飞半圈至动作开始



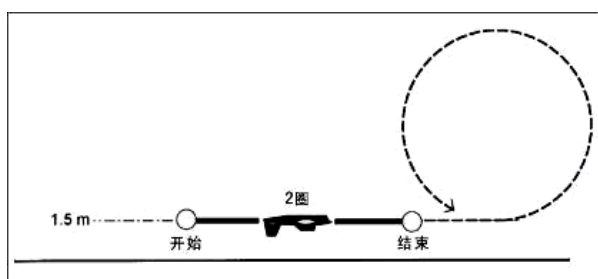
点，再从倒飞进入垂直上升和俯冲，经过圆心正上方，在正常平飞高度改为平飞。

#### 04. 连续内筋斗，3个 K=6



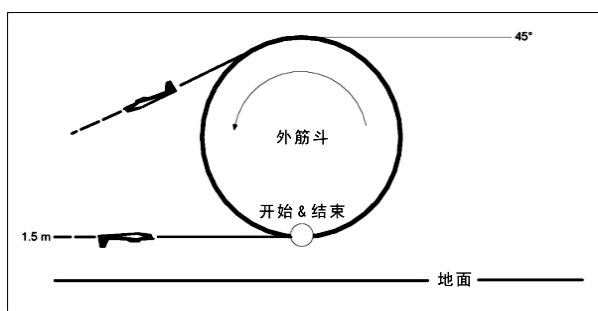
从正常平飞高度开始，在同一位置连续做3个圆滑而柔和的筋斗。筋斗底部在正常平飞高度，顶部在45度仰角线上。然后继续做半个筋斗改成倒飞，并降到正常平飞高度。

#### 05. 倒飞，2圈 K=2



在正常平飞高度柔和而平稳地倒飞2圈。

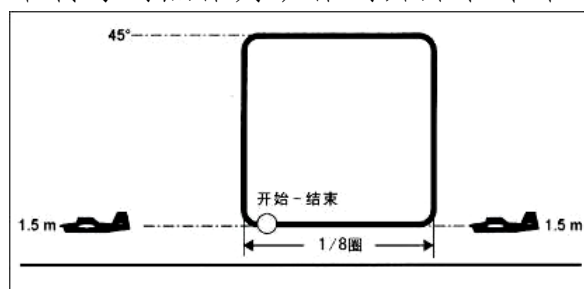
#### 06. 连续外筋斗，3个 K=6



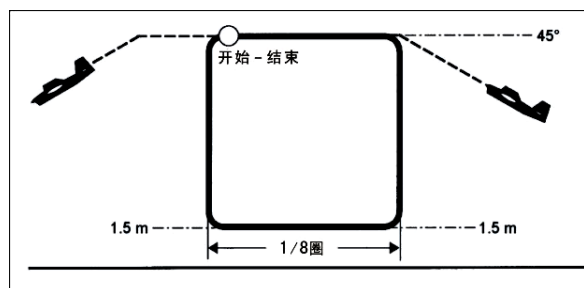
从正常平飞高度的倒飞开始，在同一位置上做3个圆滑而柔和的筋斗，筋斗底部在正常平飞高度，顶部在45度仰角线上。然后继续做半个筋斗改成平飞，并降到正常平飞高度。

#### 07. 连续内方筋斗，2个 K=12

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度仰角线上的倒飞。底部、顶部两转角分别相等。动作以模型从平飞进入第1个转弯的点作为动作的开始和结束。

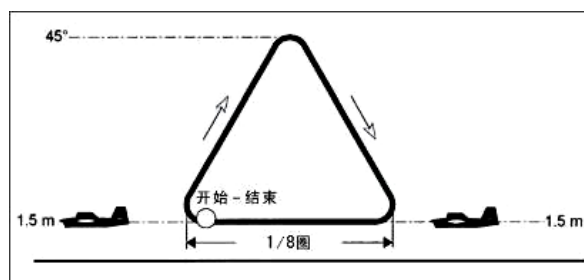


#### 08. 连续外方筋斗，2个 K=12



模型从45度仰角线上的平飞开始，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、顶部两转角分别相等。动作以模型从平飞进入第1个转弯的点作为动作的开始和结束。

#### 09. 连续内三角筋斗，2个 K=14

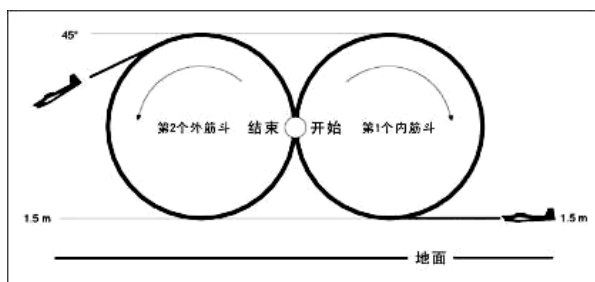


模型从正常平飞高度进入，做三角形的航线，以底边开始和结束。3条



边要等长，3个转角要相同。顶角必须位于45度仰角线上。2个三角筋斗的轨迹必须重合。所有转角要相同。顶角必须位于45度仰角线上。2个三角筋斗的轨迹必须重合。所有转角必须柔和、精确，半径约为1.5米。

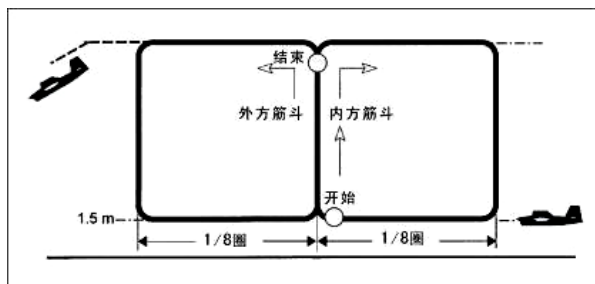
### 10. 横8字，2个 K=7



横8字由2圆切点开始并结束。先做内筋斗。模型做2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2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。

### 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个方8字后，由同样方向改出。

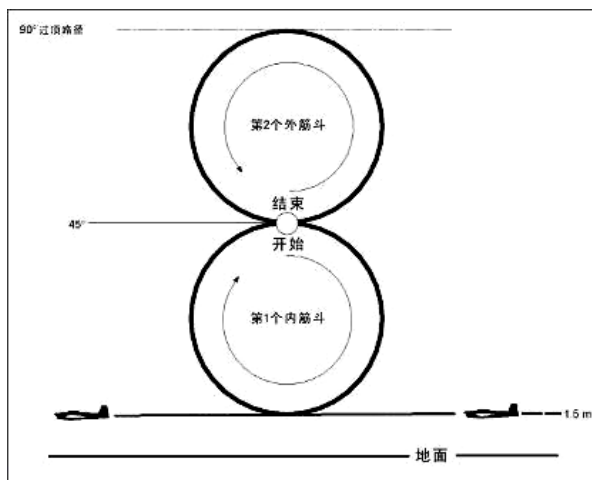


必须先做内方筋斗。模型从垂直上升开始，先做1个内方筋斗，接着做1个外方筋斗，再在同一点做垂直上升而结束。筋斗的上升边要呈垂直状态，2个筋斗即以此边相切。在进入上升和从上升改出时的转角都应为90度。顶边比其它边稍短，其它边的长度均相等。重复动作以组成2个

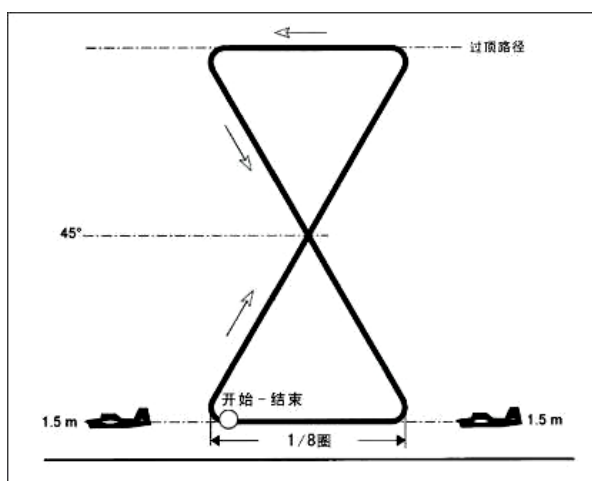
8字。筋斗顶边必须在45度仰角线上，筋斗底边在正常平飞高度线上。所有的转角必须圆滑和精确，半径约为1.5米。

### 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。模型做2个8字，每个8字由2个同样大小、彼此相切并在一条垂直线上的圆筋斗组成，模型在两圆切点处必须呈水平状态。8字必须对称。8字最高点在运动员头顶正上方90度点，8字的最低点在正常平飞高度线上。



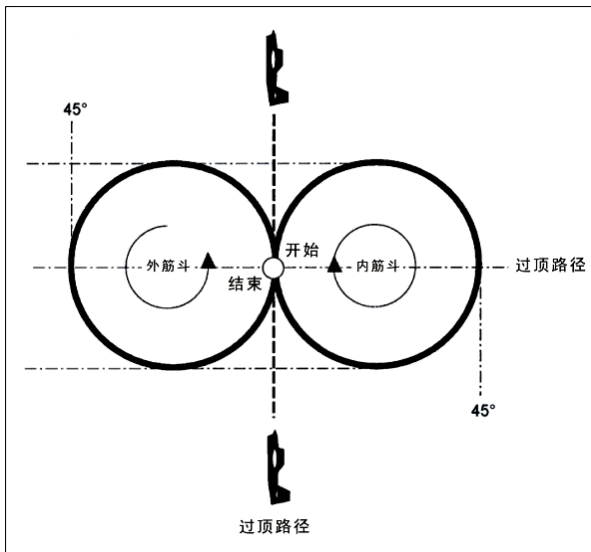
### 13. 竖三角8字，1个 K=10



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度仰角线。4个转角的半径约1.5米。整个飞行航线形成2个等边三角形，其大小相等，顶角对着顶角，一上一下地位于一条垂直线上。

14. 头顶8字，2个 K=10

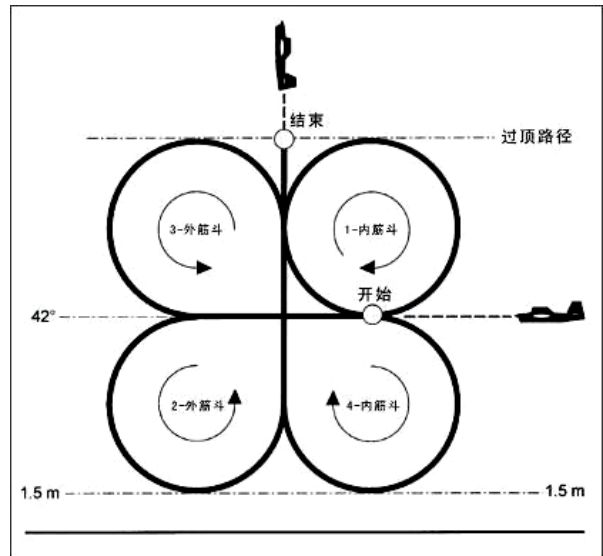


头顶8字在运动员头顶正上方、两圆交点处进入和完成，并从此点改出。必须先做内筋斗。模型做2个8字，每个8字由2个同样大小、相切点在操纵者头顶正上方的圆组成。模型必须垂直上升通过头顶正上方进入8字，并须在8字中点一直保持这个方向。8字必须对称。模型在每个圆的最低点时必须位于45度仰角线上。

15. 四叶玫瑰，1个 K=8

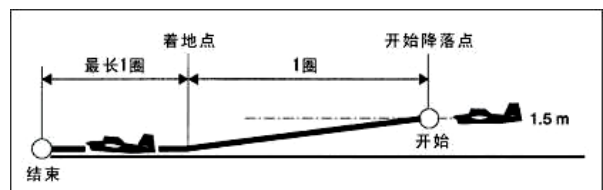
模型要在大约38度仰角线处平飞进入，包括1个完整的内筋斗，平飞，3/4个外筋斗，水平倒飞，3/4个内筋斗和垂直上升。右侧的筋斗要沿着通过四叶玫瑰中心的垂直的对称面和左侧的筋斗相切，下方的

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1.5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1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。



16. 着陆 K=5

从正常平飞高度开始，柔和地下降着陆。模型除起落外，任何部分都没有与地面接触。模型从触地点起1圈内应停止滑行。



$K_{总} = 131$



### 3.2. 三级线操纵特技 (P2B-3)

#### 3.2.1. 技术要求

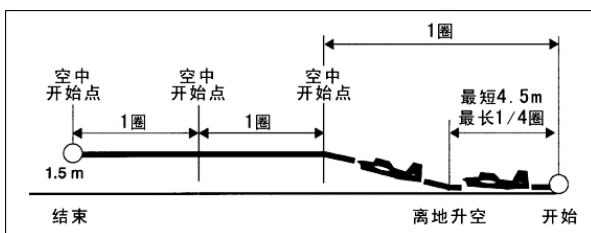
- 3.2.1.1. 发动机最大工作容积及电动机空载标称电压最大值。  
7.5 毫升，四行程 10 毫升。电压最大为 18 伏特。
- 3.2.1.2. 活塞式发动机必须配备有效的消音器。
- 3.2.1.3. 发动机可使用任何方式起动。
- 3.2.1.4. 模型飞机必须从地面起飞。
- 3.2.1.5. 运动员都必须使用手腕与操纵手柄间连接的安全带。
- 3.2.2. 该项目规则中未提及部分依照线操纵特技 (P2B)。

#### 3.2.3. P2B-3 特技动作图示

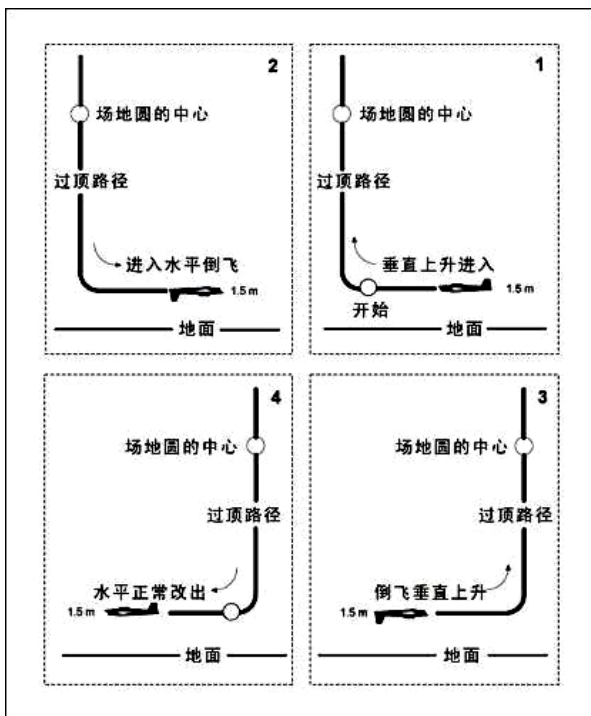
##### 01. 起动 K=1

在运动员举手申请起动发动机后 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。1 分钟内起飞获 10 分。

##### 02. 起飞 K=2



模型平稳滑跑不短于 4.5 米，1 圈内上升到正常高度。平飞 2 圈。

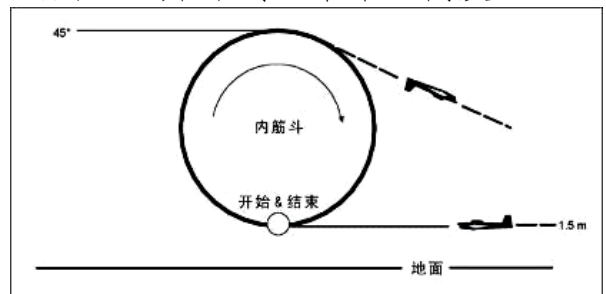


##### 03. 双过顶, 1 个 K=8

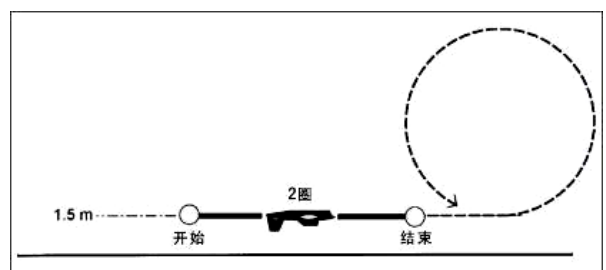
从正常平飞高度开始，进入垂直上升和俯冲，飞越动员头顶正上方，将底圆一分为二，在正常平飞高度改为倒飞。模型继续倒飞半圈至动作开始点，再从倒飞进入垂直上升和俯冲，经过圆心正上方，在正常平飞高度改为平飞。

##### 04. 连续内筋斗, 3 个 K=6

从正常平飞高度开始，在同一位置连续做 3 个圆滑而柔和的筋斗。筋斗底部在正常平飞高度，顶部在 45 度仰角线上。然后继续做半个筋斗改成倒飞，并降到正常平飞高度。



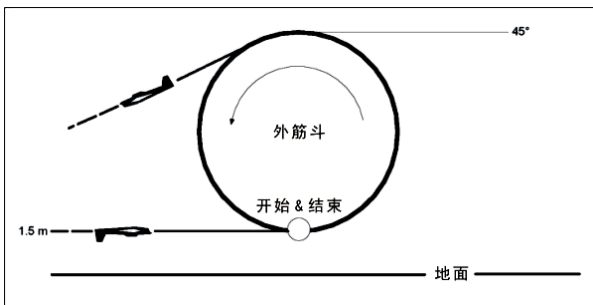
##### 05. 倒飞, 2 圈 K=2



在正常平飞高度柔和而平稳地倒

飞 2 圈。

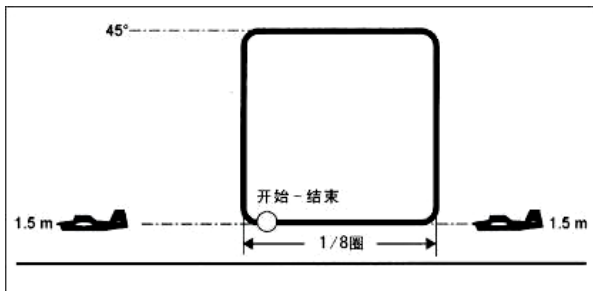
### 06. 连续外筋斗, 3 个 K=6



从正常平飞高度的倒飞开始, 在同一位置上做 3 个圆滑而柔和的筋斗, 筋斗底部在正常平飞高度, 顶部在 45 度仰角线上。然后继续做半个筋斗改成平飞, 并降到正常平飞高度。

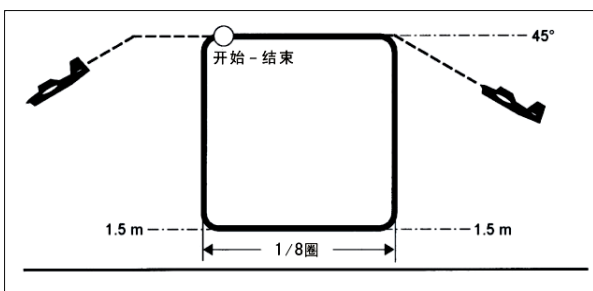
### 07. 连续内方筋斗, 2 个 K=12

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 4 个转弯半径约 1.5 米, 4 边笔直且等长, 顶



边是 45 度仰角线上的倒飞。底部、顶部两转角分别相等。动作以模型从平飞进入第 1 个转弯的点作为动作的开始和结束。

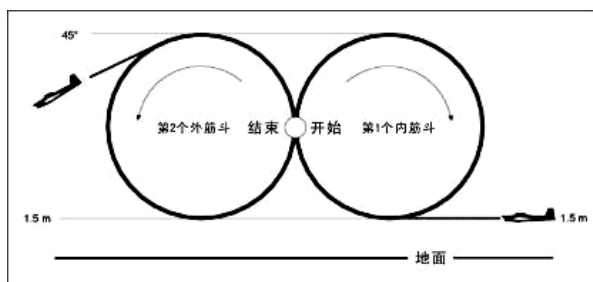
### 08. 连续外方筋斗, 2 个 K=12



模型从 45 度仰角线上的平飞开始, 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、顶部两转角分别相等。动作以模型从平飞进入第 1 个转弯的点作为动作的开始和结束。

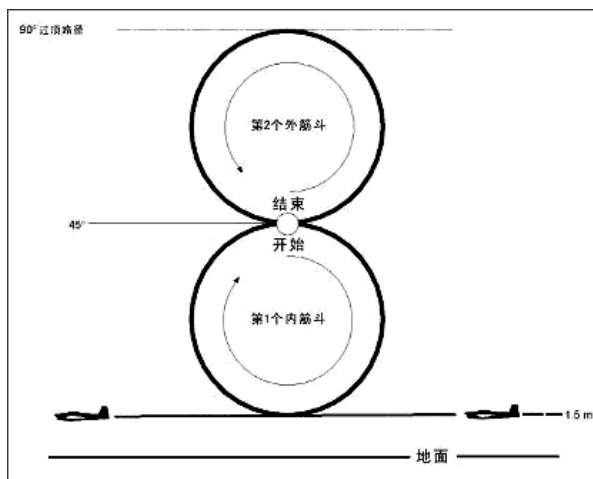
### 09. 横 8 字, 2 个 K=7



横 8 字由 2 圆切点开始并结束。先做内筋斗。模型做 2 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 2 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。

### 10. 竖 8 字, 2 个 K=10

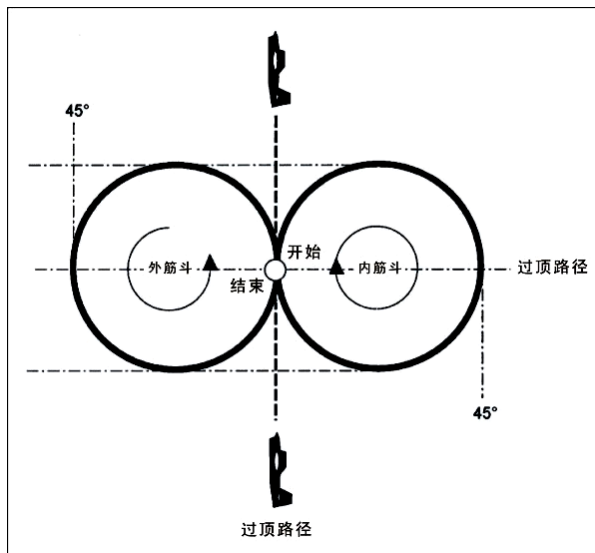
竖 8 字从 45 度仰角线开始进入, 并以倒飞状态在进入点结束。必须先



做内筋斗。模型做 2 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

圆切点处必须呈水平状态。8字必须对称。8字最高点在运动员头顶正上方90度点，8字的最低点在正常平飞高度线上。

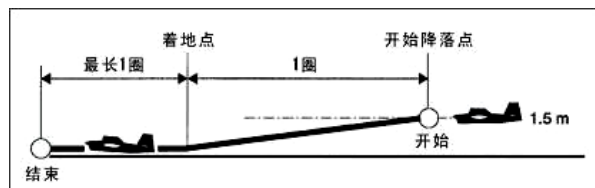
### 11. 头顶8字，2个 K=10



头顶8字在运动员头顶正上方、两圆交点处进入和完成，并从此点改

出。必须先做内筋斗。模型做2个8字，每个8字由2个同样大小、相切点在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度仰角线上。

### 12. 着陆 K=5



从正常平飞高度开始，柔和地下降着陆。模型除起落外，任何部分都没有与地面接触。模型从触地点起1圈内应停止滑行。

$$K_{总} = 81$$

## 3.3. 二级线操纵特技 (P2B-P, 室内)

### 3.3.1. 定义

运动员在室内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。

### 3.3.2. 技术要求

3.3.2.1. 以电动机为动力，最大标称电压12.6伏(锂聚合物电池3S)。最大飞行重量400克。操纵线最大长度7.5米。

3.3.2.2. 可以在飞机系统中使用无线遥控功能，无线遥控只能控制电机的开和关。

### 3.3.3. 操纵线的检验

3.3.3.1. 每次飞行前应检验操纵线长度。测量线的长度是从操纵手把中心线到单电机模型的纵向中心线，或多电机模型的对称中心线的距离。

3.3.3.2. 每次在竞赛飞行前15到30分钟内对连接后的操纵手柄、操纵线和不带电池的模型要加以2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。

3.3.3.3. 如果参赛选手未能在第2条规定的时间内完成拉力测试，则被视作一次试飞。

3.3.3.4. 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。

### 3.3.4. 助手定义和数量

每位选手在飞行时允许有 1 名助手。助手只能为选手放飞模型，模型出手后立即退出比赛场地。

### 3.3.5. 场地

室内场地建议约：长：20 米；宽：20 米；高：9-12 米。

### 3.3.6. 比赛方法

比赛进行两轮飞行，由一轮 P2B-3 的规定动作和一轮配乐自选动作组成。

运动员比赛顺序由计算机随机排列；同队的选手之间至少相隔 1 名选手。飞行顺序确定后，第二轮比赛将从第一轮比赛顺序的 1/2 处开始。

选手点名进场后有 1 分钟准备时间，模型离陆则视为正式飞行。

裁判员认为不安全的飞行，可指令模型立即着陆。

### 3.3.7. 规定动作比赛

参照 P2B-3 规则

### 3.3.8. 配乐自选动作比赛

#### 3.3.8.1. 比赛规定

比赛时间 2 分钟，模型须在音乐停止时或 30 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）

#### 3.3.8.2. 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，应该是精彩、壮观、安全的娱乐表演。

裁判以模型飞行整体的飞行风格、艺术质量和总体印象评分。

飞行风格：K=6

选手应根据自己的飞行风格对动作的难度，动作的位置，动作的多样性进行合理性的编排。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、飞行动作应与音乐的节奏、情绪、同步合拍。

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，形成一个连续与流畅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。

#### 3.3.8.3. 评分方式



至少由 5 名裁判员且须有 3 名国家级以上的裁判员进行评分。每个裁判给选手的每个动作单独打分，采用 10 分制评分，可精确到 0.1 分。动作未完成为 0 分。若有 1 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 F2B。

规定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。

### 3.3.8.4. 成绩评定

动作得分为： $K$  (难度系数)  $\times$  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。

以两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。

## 3.4. 线操纵特技编队飞行 (P2B-D, 双人组)

### 3.4.1. 定义

指以活塞式发动机或电动为动力，以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面（操纵面除外）上而产生升力的航空模型，且由两名运动员为一组，在规定时间内完成线操纵双机编队特技飞行的动作。

### 3.4.2. 技术要求

3.4.2.1. 发动机最大工作容积为两行程 4.2 毫升，四行程 6.5 毫升。电动机空载标称电压最大值为 18 伏特。

3.4.2.2. 运动员必须使用手腕与操纵手柄间连接的安全索。

### 3.4.3. 操纵线

3.4.3.1. 长度大于 14 米小于 21 米，线径不小于 0.4 毫米。

3.4.3.2. 两架模型的操纵线长度误差小于 50 毫米。

### 3.4.4. 比赛时间

比赛时间为 4 分钟，从任一运动员申请起飞开始到着陆滑跑停止为止。

### 3.4.5. 飘带

每架模型在飞行时必须悬挂彩色飘带，飘带长 1.3 米，宽 0.5 厘米，用韧性纸做成，尾带连接线长 1 米。

### 3.4.6. 比赛办法

3.4.6.1. 必须使用相同尺寸或同型号模型。

3.4.6.2. 操纵手及助手必须统一着装。

3.4.6.3. 必须按照动作的规定顺序同步编队飞行，每个动作只有一次完成机会。

### 3.4.7. 评分

飞行中，以每个动作完成的技术质量和同步度进行综合评分。（ $K$  值相同）按 10 分制，允许 0.1 分，这些分数要乘以动作的难度系数。每个动作

之间至少相隔 2 圈，漏做和补做动作不予计分，按正常顺序完成，剩余的动作给予评分。

### 3.4.8. 成绩评定

#### 3.4.8.1. 个人名次

以 2 轮成绩之和确定，如果成绩相同，则以较高一轮成绩评定名次，在相同则名次并列。

#### 3.4.8.2. 团体成绩

每队可报 3 组编队，以 3 组编队各组名次之和评定团体成绩。2 组编队团体名次排在 3 组编队之后。弃权者不计入单项团体成绩。

#### 3.4.8.3. P2B-D 编队动作顺序表

##### 01. 起动 K=1

在任一运动员举手申请起动发动机后 1 分钟内两组模型起飞即获得满分。

##### 02. 起飞 K=2

两架模型起飞点至少相隔 1/4 圈，模型平稳滑跑不短于 4.5 米，1 圈内上升至正常高度。

##### 03. 平飞 2 圈 K=3

两架模型呈前后飞行状态同时保持在 1.5 米平飞高度且尽可能相距最小间距（从前机飘带尾部算起）。

##### 04. 空中飘舞一圈 K=8

两架模型呈前后飞行状态从正常平飞高度开始，同时进行连续的波状飞行，最高点 3 米，要求模型的动作幅度一致。

##### 05. 空中加油一圈 K=10

两架模型呈上下飞行状态保持在

1.5 米到 2 米的高度之间，且两架模型尽可能保持最小高度差。

##### 06. 空中彩虹一个 K=12

两架模型以前后飞行状态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。

##### 07. 正筋斗两个 K=16

两架模型以前后飞行状态从 1.5 米平飞高度开始，在相同位置连续做 2 个正筋斗。要求动作低边在 1.5 米，最高点在 45 度线。

##### 08. 着陆 K=8

从正常平飞高度开始，柔和的下降着陆。模型除起落架外，任何部分都没有与地面接触。模型从触地点起 1 圈内应停止滑行。

$K_{\text{总}} = 60$

#### 3.4.8.4. 扣分

在正式飞行过程中，飘带损坏或掉落，在评分总分中扣除 50 分。本规则中未规定的条款参照 P2B-2 规则实行。

### 3.5. 室内线操纵特技编队飞行（P2B-D/P, 双人组）

#### 3.5.1. 定义

指以电动为动力，以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面（操纵面除外）上而产生升力的航空模型，且由两名运动员为一组，在规定时间内完成线操纵双机编队特技飞行的动作。



### 3.5.2. 技术要求

3.5.2.1. 电动机空载标称电压最大值为 12.6 伏特。

3.5.2.2. 运动员必须使用手腕与操纵手柄间连接的安全索。

### 3.5.3. 操纵线

3.5.3.1. 长度大于 5 米小于 7.5 米，线径不小于 0.3 毫米。

3.5.3.2. 两架模型的操纵线长度误差小于 50 毫米。

### 3.5.4. 比赛时间

比赛时间为 4 分钟，从任一运动员申请起飞开始到着陆滑跑停止为止。

### 3.5.5. 飘带

每架模型在飞行时必须悬挂彩色飘带，飘带长 1 米，宽 0.3 厘米，用韧性纸做成，尾带连接线长 0.5 米。

### 3.5.6. 比赛办法

3.5.6.1. 必须使用相同尺寸或同型号模型。

3.5.6.2. 操纵手及助手必须统一着装。

3.5.6.3. 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），同时录入开始前统一标准的 3 秒准备信号。模型须在音乐停止时 15 秒内着陆。

3.5.6.4. 必须按照动作的规定顺序同步编队飞行，每个动作只有一次完成机会。

### 3.5.7. 评分

飞行中，以每个动作完成的技术质量和同步度进行综合评分。（K 值相同）按 10 分制，允许 0.1 分，这些分数要乘以动作的难度系数。每个动作之间至少相隔 2 圈，漏做和补做动作不予计分，按正常顺序完成，剩余的动作给予评分。

### 3.5.8. 成绩评定

#### 3.5.8.1. 个人名次

以 2 轮成绩之和确定，如果成绩相同，则以较高一轮成绩评定名次，在相同则名次并列。

#### 3.5.8.2. 团体成绩

每队可报 3 组编队，以 3 组编队各组名次之和评定团体成绩。2 组编队团体名次排在 3 组编队之后。弃权者不计入单项团体成绩。

#### 3.5.8.3. P2B-D/P 编队动作顺序表

##### 01. 起动 K=1

在任一运动员举手申请起动发动机后 1 分钟内两组模型起飞即获得满分。

##### 02. 起飞 K=2

两架模型起飞点至少相隔 1/4 圈，

模型平稳滑跑不短于 4.5 米，1 圈内上升至正常高度。

##### 03. 平飞 2 圈 K=3

两架模型呈前后飞行状态同时保持在 1.5 米平飞高度且尽可能相距最小间距（从前机飘带尾部算起）。

#### 04. 空中飘舞一圈 K=8

两架模型呈前后飞行状态从正常平飞高度开始,同时进行连续的波状飞行,最高点3米,要求模型的动作幅度一致。

#### 05. 空中加油一圈 K=10

两架模型呈上下飞行状态保持在1.5米到2米的高度之间,且两架模型尽可能保持最小高度差。

#### 06. 空中彩虹一个 K=12

两架模型以前后飞行状态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。

#### 07. 正筋斗两个 K=16

两架模型以前后飞行状态从1.5米平飞高度开始,在相同位置连续做2个正筋斗。要求动作低边在1.5米,最高点在45度线。

#### 08. 着陆 K=8

从正常平飞高度开始,柔和的下降着陆。模型除起落架外,任何部分都没有与地面接触。模型从触地点起1圈内应停止滑行。

$K_{总} = 60$

### 3.5.8.4. 扣分

在正式飞行过程中,飘带损坏或掉落,在评分总分中扣除50分。

本规则中未规定的条款参照P2B-2规则实行。在正式飞行过程中,飘带损坏或掉落,在评分总分中扣除50分。

本规则中未规定的条款参照P2B-2规则实行。

## 3.6. 电动线操纵编组竞速(P2C, 双人组)

### 3.6.1. 模型定义

指以电动机为动力,以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面(操纵面除外)上而产生升力的航空模型。模型必须是半像真式。比赛以编组同场地同时飞行的方式,测定完成预定距离所用飞行时间。

### 3.6.2. 项目定义

3.6.2.1. 编组竞速项目比赛包括预赛(2轮)和决赛。比赛时,三架模型在一个圆圈内同时飞行,每架模型由一名操纵员和一名机械员组成一个小组参加。在特殊情况下,一场飞行可有两个小组。

3.6.2.2. 一个小组的成员不得兼任另一小组的成员。

3.6.2.3. 每一次飞行在飞完规定距离的圈数中,至少应有二次更换电池、重新起飞的着陆。依次使用和更换分别标有红、黄、绿颜色标记(标记宽度>5毫米)的3组电源。

3.6.2.4. 预定飞行距离

3.6.2.5. 预赛要飞完70圈;决赛要飞完140圈。每次起飞、着陆最多飞行圈数:预赛35圈;决赛60圈。。

3.6.2.6. 飞行中,操纵员要留在操纵圈中间,他们的唯一任务是操纵模型。机械员站在安全圈外,他们的任务是启动电机、放飞模型、在模型着地后更换电源以及有助于模型比赛的其它工作。

3.6.2.7. 比赛中，机械员必须戴上连有下颏护带的安全盔，其强度应能经受一架飞行中的小组竞速模型的撞击。操纵手把必须有安全索与运动员腕部连接。

### 3.6.3. 模型技术要求

3.6.3.1. 最小升力面积：13 平方分米。

3.6.3.2. 操纵线长度：14.0 米 ± 20 毫米；最小直径为 0.4 毫米 ± 0.02 毫米。测量线的长度是从操纵手柄的中心线到模型飞机的纵向中轴线的距离。

3.6.3.3. 在每次飞行前，对模型操纵系统进行相当于模型重量 15 倍的拉力试验。

3.6.3.4. 电源最大标称电压 12 伏特，不得使用交流电源，电源可以外接。

3.6.3.5. 必须有可靠的停车装置。可以使用附加的线控或遥控电源开关停车，遥控开关频率建议使用 2.4GHz 设备，抽签分在同组比赛运动员的遥控开关发生干扰，则不得使用。

3.6.3.6. 在模型尾部须制作一用于系挂飘带的小尾钩。

3.6.3.7. 模型必须按反时针方向飞行。

### 3.6.4. 场地（见示意图）

一个编组竞速场地必须由在地面上作出标记的二个同心圆组成。

3.6.4.1. 飞行圈：18 米，等分成 6 个 60° 的扇形。在每个扇形区，靠飞行圈外侧，画出一个长 1 米的维护区。供机械员使用。

3.6.4.2. 中心圈：半径 3 米，圈中心应画有直径至少为 0.1 米的白点。供操纵员使用。

### 3.6.5. 飞行的组织

3.6.5.1. 按抽签次序将三个小组编在一起比赛。组织抽签时要注意尽量使每队只有一个小组参加同一编组的预赛飞行。

3.6.5.2. 参加这次飞行的每架模型各占据一个维护区。抽签时第一个抽到的小组可以先选择位置，其余小组按照抽签次序选择剩下的维护区中的一个。决赛时，根据预赛的成绩选择起飞点。飞得最快的小组先选，其次是稍慢的小组选择，依次类推。如有同分情况，按预赛中该小组第二个最快成绩的高低来决定选择次序。已选定的维护区占用到比赛结束。在准备阶段开始后不许更换维护区。

### 3.6.6. 飞行过程

3.6.6.1. 每个小组指定有二名计时计圈裁判员，裁判员站在飞行圈外面，靠近他们所负责的模型的维护区，进行该小组的记时和计算飞行圈数。

3.6.6.2. 点名后一分钟内按抽签顺序入场，选择起飞点。裁判长出第 1 次信号后，有 10 秒时间供最后准备，其中最后 5 秒钟由裁判长用倒数方法宣告。允许一名教练员入场，限口头指导。

3.6.6.3. 开始信号由裁判长用小旗和哨音发出。在该时刻，机械员必须站在他的模型旁边，操纵员必须蹲在操纵圈的边缘，操纵把放在地面。开始

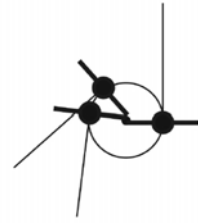
信号必须“短促明显”，以利准确计时。

3.6.6.4. 开始信号发出后，机械员起动电机在起飞线后放飞模型。起动电动机必须由机械员完成。

3.6.6.5. 如在开始信号前，裁判员正在倒数时即起动电机，要罚5秒钟。

3.6.6.6. 模型正常飞行高度必须在2 - 3米之间，超越、起飞和着陆时除外。

3.6.6.7. 操纵员应在半径为3米的中心圈中间做绕圈运动。操纵员应使操纵把手保持在身体的中心线上，允许在这条线上以不超过胸部30厘米的范围作垂直运动或在试图超越其他模型时拉过头顶。起飞和着陆时，允许有3圈例外。



3.6.6.8. 操纵线应垂直于操纵员双肩并通过身体的中心线。当操纵员正确站位时，操纵线应相切于操纵员运动时中心线形成的圆圈（见右图）。

3.6.6.9. 超越动作必须由上方进行。超越时，在任何情况下模型的飞行高度不得超过6米。被超越的操纵员不得用任何动作去妨碍正在进行超越的操纵员，并且必须给超越者让位直到超越完成。

3.6.6.10. 允许模型在电机不工作时最多飞行两圈。

3.6.6.11. 机械员必须在电机停车和模型触地后才可去抓模型。

3.6.6.12. 只有在机械员抓住模型后，才允许操纵员将一只脚踏到操纵圈外面。

3.6.6.13. 在中途更换电源和起动电机，直到模型出手的阶段中，机械员必须使模型至少有一个点触地，并使模型的中心线在飞行圈外面。在此期间，操纵员必须在操纵圈内蹲下或坐下，并保持操纵把和线放在地上，直到模型重新起飞。

3.6.6.14. 如所有模型均已飞完规定距离所需的圈数；无法继续比赛；被取消比赛资格，或者已到了限定时间，这场比赛即算结束。

3.6.6.15. 限制时间为：预赛 - 10分钟；决赛 - 15分钟。

3.6.6.16. 若模型已完成比赛，或中途落地后不能继续飞行，该操纵员必须在操纵圈外坐下或蹲下，直到其他选手都完成比赛。除非经裁判长同意才可提前离开圆圈。

3.6.6.17. 如一组无法完成比赛且模型处于可能妨碍其它组的位置，操纵员需立即清理模型到不妨碍的位置。

3.6.6.18. 在着陆过程中，正在着陆的模型具有优先权。

### 3.6.7. 一次正式飞行的定义

每个运动员在任何比赛中，如没有被判为试飞，即作为一次正式飞行。

下列情况作为试飞：

3.6.7.1. 在预赛中，任何小组由于不是本身的责任而发生的障碍或相撞造成停飞者，作为一次试飞。



3.6.7.2. 在预赛中，如参加比赛的任何一组均未完成 30 圈以前，只有一个组保持单独飞行，这场比赛无效，留下的小组可作为一次试飞。

3.6.7.3. 决赛中，如在任何一组完成 60 圈之前，由于障碍或相撞造成停飞时，应停止决赛（除了在停止前已被取消资格者外），所有运动员均作为一次试飞。

被判为试飞的小组可参加另一场比赛。

### 3.6.8. 警告 - 取消资格

3.6.8.1. 下列情况应给小组警告：

(1) 操纵员在操纵圈内的动作干扰或阻碍其他操纵员，或利用自己模型做动作阻碍其它模型正常飞行或着陆。

(2) 操纵员不是绕着圆中心走步，而是原地转圈或向后倒退，或是连续地将圆中心点放在他本人和模型之间。

(3) 操纵员的飞行姿势不符合 3.2.6.5 至 3.2.6.8 条要求。

(4) 操纵员在正式飞行时对模型施加外力以提高速度。

(5) 飞行高度超过规则要求。

(6) 在比赛开始或中途着陆后时，操纵把、操纵线和模型不是放在地上，而且（或）模型的中心线在飞行圈内。

(7) 机械员维护模型时，没有使模型至少有一个点触地。

(8) 机械员单脚进入飞行圈。

3.6.8.2. 下列情况应取消该小组比赛资格：

(1) 操纵员在机械员抓住着陆的模型之前踏到飞行圈的外面。

(2) 模型降落在飞行圈外。

(3) 机械员双脚都踏进飞行圈内。

(4) 操纵员在慢模型的下方进行超越；在他的模型被超越时做出阻碍超越者的动作。

(5) 发生掉落零件或模型不符合技术要求。

(6) 电机尚在工作或是电机已停车但模型未触地时，模型就被抓住。

(7) 起动电动机不是由机械员完成。每次起飞、着陆超过最多飞行圈数。

(8) 在模型飞行时未带保险索或与手臂脱离。

(9) 其它恶性犯规。

### 3.6.9. 小组成绩评定

3.6.9.1. 每架模型从发出开始信号后飞完规定距离的时间为该小组成绩。

3.6.9.2. 参加决赛的小组，由预赛中成绩最好的三个小组选出。如排名相同造成入选决赛的组数超出时，采用下面的方法。

对于预赛最好成绩相同的组用第二最好成绩决定排名。如仍有一些组排名相同，将进行附加赛决定参加决赛小组。这时，飞行次序另行抽签决定。

3.6.9.3. 参加决赛的小组在赛后重新复审模型以后，按照决赛飞行成绩排列前三名。其他小组按照预赛最佳一轮成绩排名，没有在规定时间内完成比

赛但未被取消资格的小组按照最大圈数排名。

3.6.9.4. 如决赛中有多于一个的组被取消资格，则根据完成圈数排名取消资格的组总是排在未被取消资格的组之后。

注：裁判组取消资格的判罚必须与圈数统计员联系记下有效的圈数。

### 3.6.10. 团体成绩

团体成绩根据各参赛队二组运动员的排名之和决定。排名之和最小的队排在前，两组的队排在一组的队之前。如两队排名相同，由其中组的最好排名决定。

### 3.6.11. 裁判和计时员

3.6.11.1. 在比赛时，必须指定至少二名属于不同省、市的裁判员，观察比赛中每个小组的行动。利用看得见的信号告知犯规的小组。

利用扩音器宣布及三种颜色的信号向每个小组发出警告和取消资格的信号：

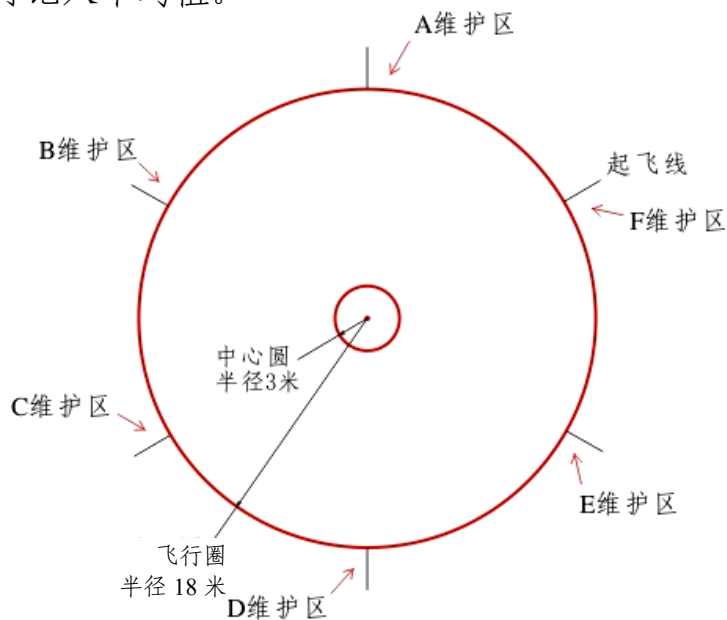
绿色 - 第1次警告；

橙黄色 - 第2次警告；

红色 - 第3次警告，取消比赛资格。

3.6.11.2. 每个小组配备三名计时员，使用精度至少为 1/100 秒和最短记录时间至少为 15 分钟的秒表。

3.6.11.3. 取秒表读数平均值作为飞行成绩。成绩记到 1/10 秒，不到 1/10 秒者也按 1/10 秒计入。秒表间的最大允许误差为 0.18 秒，超过此值的单个秒表读数不再记入平均值。



电动线操纵编组竞速飞机场地示意图

## 3.7. U12 电动线操纵编组竞速 (P2C-U12, 双人组)

规则同 3.6. 条。(限 12 岁以下参加)



### 3.8. 电动线操纵空战 (P2D)

#### 3.8.1. 定义

指以电动机为动力,以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面(操纵面除外)上而产生升力的航空模型。比赛时 2 架模型在规定时间内于同一个圆圈内同时飞行,目的是切断缚在对方模型上的尾带并争取最长的留空时间。

#### 3.8.2. 技术要求和场地

3.8.2.1. 最小升力面积: 18 平方分米。

3.8.2.2. 模型不得带有专为切断纸条的装置。

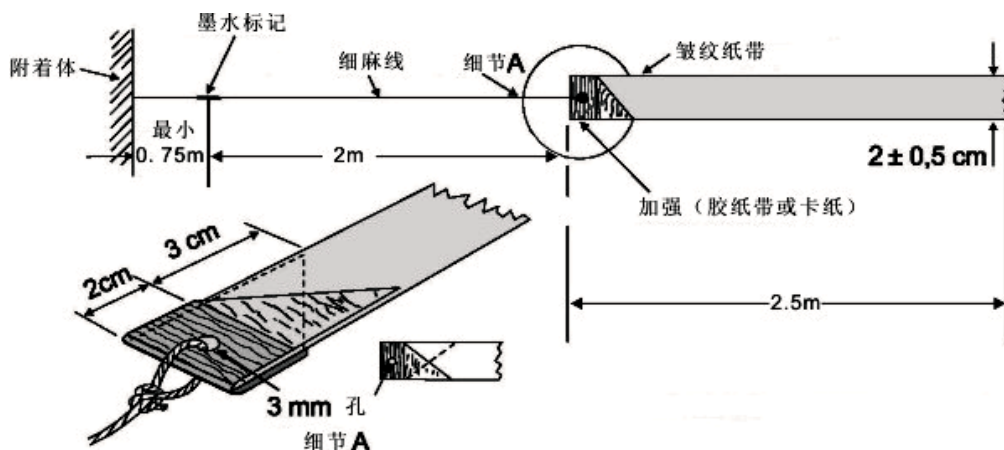
3.8.2.3. 操纵线长度: 14 米  $\pm$  20 毫米。最小直径为 0.4 毫米  $\pm$  0.02 毫米。

3.8.2.4. 操纵手把必须有安全索与运动员腕部连接。

3.8.2.5. 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。测量线的长度是从操纵手柄的中心线到模型飞机的纵向中心线的距离。应对该场比赛中的模型操纵系统进行相当于模型飞行重量 15 倍的拉力试验。

3.8.2.6. 每名运动员每轮比赛只允许有 2 架模型飞机。

3.8.2.7. 尾带长 2.5 米,宽  $2 \pm 0.5$  厘米,用韧性纸做成,尾带连接线 2 米(见下图)。



3.8.2.8. 场地由半径 2 米操纵圈和半径 18 米飞行圈两个同心圆组成。

3.8.2.9. 电源最大标称电压 12 伏特。电源可以外接,不得使用交流电源。内置电源的,可以使用附加的线控或遥控电源开关。

#### 3.8.3. 比赛实施

3.8.3.1. 每名运动员可有 2 名助手同时入场。助手可以启动电动机、拴挂尾带和维护模型。助手必须戴安全帽,运动员离开操纵圈后也必须戴安全帽。

3.8.3.2. 运动员每场比赛前有 2 分钟的准备时间。

3.8.3.3. 运动员入场有 1 分钟准备时间。双方起飞位置至少相隔 1/4 圈,红方先选起飞点。

3.8.3.4. 每场空战开始前,启动电动机时间为 10 秒。最后 5 秒钟裁判员用

倒数宣告。起飞信号(使用旗子和特殊音响)发出后,即开始记空战时间。

3.8.3.5. 模型起飞后运动员立即进入操纵圈,当双方模型飞行相距半圈时,裁判员发出交战信号,双方开始空战。每场空战时间为3分钟,尽可能多次切断对方的尾带。

3.8.3.6. 每切断对方尾带1次记100分。起飞后留空时间每1秒记1分(秒以下舍弃)。切断尾带和留空时间得分之和为运动员1场空战得分,得分多者为胜方。

3.8.3.7. 当双方的尾带线都被切除后,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。

3.8.3.8. 在空战过程中,如有一方模型着陆:

(1) 模型触地即暂停该方留空时间计时。

(2) 继续飞行的模型必须在2米以上高度逆时针平飞。

(3) 助手拾取模型必须沿半径方向直线进入飞行圈,维护模型必须在飞行圈外进行。更换模型后,必须装上剩余的尾带或连接线才可起飞。

(4) 如助手损坏尾带或模型切断了自己的尾带,助手必须用新尾带代替,否则扣罚100分,并且模型在空中每飞行1秒扣1分。

#### 3.8.4. 犯规

下列情况判为犯规给予警告并扣40分:

3.8.4.1. 抢先起飞者。

3.8.4.2. 飞行中运动员单脚跨出操纵圈。

3.8.4.3. 助手斜向进入或直接越过飞行圈取模型。

3.8.4.4. 模型落地后,没有立即将模型先拉出飞行圈,再进行维护者。

3.8.4.5. 运动员有意碰撞、妨碍对方操纵。

#### 3.8.5. 判负

下列情况该场判负:

3.8.5.1. 未在指定飞行时间报到者(得到裁判长同意者除外)。

3.8.5.2. 模型在放飞信号发出后2分钟仍未起飞者。

3.8.5.3. 试图放飞一架在起飞时已存在安全隐患的模型,如操纵系统已不能可靠工作、没有牢固的电动机安装结构、或者电动机没有工作等。

3.8.5.4. 裁判长未发出开始空战信号进攻对方模型的纸带者。

3.8.5.5. 干扰对方或强迫对方离开操纵圈者。

3.8.5.6. 有意进行危险飞行动作者。

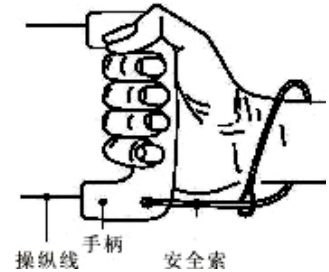
3.8.5.7. 将当时不飞的模型操纵线或其它部件放在操纵圈内者。

3.8.5.8. 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)。

3.8.5.9. 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。

3.8.5.10. 不戴安全帽而离开操纵圈。

- 3.8.5.11. 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。
- 3.8.5.12. 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。
- 3.8.5.13. 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)。
- 3.8.5.14. 不管任何理由，在模型飞行时保险索与手臂脱离；放掉手把者(安全索的系法见右图)。
- 3.8.5.15. 操纵员或助手跨越对方的操纵线或模型者。
- 3.8.5.16. 有意攻击和干扰对方已无剩余尾带的平飞的模型者。
- 3.8.5.17. 任何其它公然破坏规则的行为。



### 3.8.6. 消极

空战信号发出后，运动员应积极主动进攻，对采取消极战术的一方，裁判长有权给予处罚，直至判负。

### 3.8.7. 重飞

下列情况判为重飞：

- 3.8.7.1. 尾带未完全展开或由于质量原因空中断缺。
- 3.8.7.2. 成绩相同或意外原因未完成比赛。
- 3.8.7.3. 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。

### 3.8.8. 分组

比赛采取抽签分组、累计记分、负 2 场淘汰的办法逐轮进行。

抽签时应注意：

- 3.8.8.1. 曾经轮空的运动员以后比赛中尽量不再轮空。
- 3.8.8.2. 从第三轮开始不考虑相遇对手问题。

### 3.8.9. 成绩评定

空战胜一场积 2 分，负一场计 0 分。以积分作为比赛成绩，高者名次列前。积分相同时按双方之间的胜负、净胜小分排列名次。

3.8.10. 本节中未明确规定的內容，由裁判委员会参照全国锦标赛规则有关条款执行。

## 3.9. U12 电动线操纵空战 (P2D-U12)

规则同 3.8. 条。(限 12 岁以下参加)

## 3.10. 室内电动线操纵空战 (P2D-P)

### 3.10.1. 定义

指以电动机为动力，以双线操纵并由空气动力作用在飞行中保持不变的翼面(操纵面除外)上而产生升力的航空模型。比赛时 2 架模型在规定时间内于同一个圆圈内同时飞行，目的是切断缚在对方模型上的尾带并争取最长的留空时间。

### 3.10.2. 技术要求和场地

3.10.2.1. 模型不得带有专为切断纸条的装置。

3.10.2.2. 操纵线长度：7.5 米 ± 20 毫米。最小直径为 0.3 毫米。

3.10.2.3. 操纵手把必须有安全索与运动员腕部连接。

3.10.2.4. 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。测量线的长度是从操纵手柄的中心线到模型飞机的纵向中心线的距离。应对该场比赛中的模型操纵系统进行相当于模型飞行重量 15 倍的拉力试验。

3.10.2.5. 每名运动员每轮比赛只允许有 2 架模型飞机。

3.10.2.6. 尾带长 2 米，宽 2 厘米，用韧性纸做成，尾带连接线 1.5 米。

3.10.2.7. 场地由半径 2 米操纵圈和半径 11 米飞行圈两个同心圆组成。

3.10.2.8. 电动机转子最大外部直径小于 30 毫米，长度小于 25 毫米，电源最大标称电压 7.4 伏特。电源可以外接，不得使用交流电源。内置电源的，可以使用附加的线控或遥控电源开关。

### 3.10.3. 比赛实施

3.10.3.1. 每名运动员可有 2 名助手同时入场。助手可以启动电动机、拴挂尾带和维护模型。助手必须戴安全帽，运动员离开操纵圈后也必须戴安全帽。

3.10.3.2. 运动员每场比赛前有 2 分钟的准备时间。

3.10.3.3. 运动员入场有 1 分钟准备时间。双方起飞位置至少相隔 1/4 圈，红方先选起飞点。

3.10.3.4. 每场空战开始前，启动电动机时间为 10 秒。最后 5 秒钟裁判员用倒数宣告。起飞信号(使用旗子和特殊音响)发出后，即开始记空战时间。

3.10.3.5. 模型起飞后运动员立即进入操纵圈，当双方模型飞行相距半圈时，裁判员发出交战信号，双方开始空战。每场空战时间为 3 分钟，尽可能多次切断对方的尾带。

3.10.3.6. 每切断对方尾带 1 次记 100 分。起飞后留空时间每 1 秒记 1 分(秒以下舍弃)。切断尾带和留空时间得分之和为运动员 1 场空战得分，得分多者为胜方。

3.10.3.7. 当双方的尾带线都被切除后，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。

3.10.3.8. 在空战过程中，如有一方模型着陆：

(1) 模型触地即暂停该方留空时间计时。



(2) 继续飞行的模型必须在 2 米以上高度逆时针平飞。

(3) 助手拾取模型必须沿半径方向直线进入飞行圈，维护模型必须在飞行圈外进行。更换模型后，必须装上剩余的尾带或连接线才可起飞。

(4) 如助手损坏尾带或模型切断了自已的尾带，助手必须用新尾带代替，否则扣罚 100 分，并且模型在空中每飞行 1 秒扣 1 分。

### 3.10.4. 犯规

下列情况判为犯规给予警告并扣 40 分：

3.10.4.1. 抢先起飞者。

3.10.4.2. 飞行中运动员单脚跨出操纵圈。

3.10.4.3. 助手斜向进入或直接越过飞行圈取模型。

3.10.4.4. 模型落地后，没有立即将模型先拉出飞行圈，再进行维护者。

3.10.4.5. 运动员有意碰撞、妨碍对方操纵。

### 3.10.5. 判负

下列情况该场判负：

3.10.5.1. 未在指定飞行时间报到者（得到裁判长同意者除外）。

3.10.5.2. 模型在放飞信号发出后 2 分钟仍未起飞者。

3.10.5.3. 试图放飞一架在起飞时已存在安全隐患的模型，如操纵系统已不能可靠工作、没有牢固的电动机安装结构、或者电动机没有工作等。

3.10.5.4. 裁判长未发出开始空战信号进攻对方模型的纸带者。

3.10.5.5. 干扰对方或强迫对方离开操纵圈者。

3.10.5.6. 有意进行危险飞行动作者。

3.10.5.7. 将当时不飞的模型操纵线或其它部件放在操纵圈内者。

3.10.5.8. 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）。

3.10.5.9. 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。

3.10.5.10. 不戴安全帽而离开操纵圈。

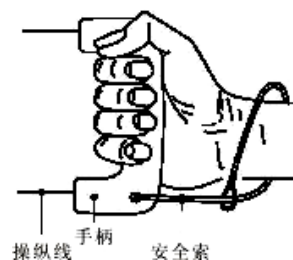
3.10.5.11. 操纵飞行时的姿态已形成阻止对手或对方的助手清除缠线者。

3.10.5.12. 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。

3.10.5.13. 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）。

3.10.5.14. 不管任何理由，在模型飞行时保险索与手臂脱离；放掉手把者（安全索的系法见右图）。

3.10.5.15. 操纵员或助手跨越对方的操纵线或模型者。





3.10.5.16. 有意攻击和干扰对方已无剩余尾带的平飞的模型者。

3.10.5.17. 任何其它公然破坏规则的行为。

### 3.10.6. 消极

空战信号发出后，运动员应积极主动进攻，对采取消极战术的一方，裁判员有权给予处罚，直至判负。

### 3.10.7. 重飞

下列情况判为重飞：

3.10.7.1. 尾带未完全展开或由于质量原因空中断缺。

3.10.7.2. 成绩相同或意外原因未完成比赛。

3.10.7.3. 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。

### 3.10.8. 分组

比赛采取抽签分组、累计记分、负 2 场淘汰的办法逐轮进行。

抽签时应注意：

3.10.8.1. 曾经轮空的运动员以后比赛中尽量不再轮空。

3.10.8.2. 从第三轮开始不考虑相遇对手问题。

### 3.10.9. 成绩评定

空战胜一场积 2 分，负一场计 0 分。以积分作为比赛成绩，高者名次列前。积分相同时按双方之间的胜负、净胜小分排列名次。

3.10.10. 本节中未明确规定的內容，由裁判委员会参照全国锦标赛规则有关条款执行。

## 3.11. U12 室内电动线操纵空战 (P2D-P/U12)

规则同 3.10. 条。(限 12 岁以下参加)

## 第四章 遥控项目类

### 4.1. 国际级遥控特技 (F3A)

#### 4.1.1. 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。

#### 4.1.2. 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。电动模型飞机最大标称电压小于 42.56 伏 (锂聚合物电池 10S)。

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。

#### 4.1.3. 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。

#### 4.1.4. 飞行次数

所有选手的飞行轮数必须相同，计分才有效。

#### 4.1.5. 一次试飞的定义

当选手接到起动作指令时，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。

#### 4.1.6. 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，则可在此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。

#### 4.1.7. 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。

#### 4.1.8. 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，可用0.5分。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。

#### 4.1.9. 名次评定

4.1.9.1. 采用 1.2.12. (1、2) 条。

4.1.9.2. 比赛进行 2 轮 P-19 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。

#### 4.1.10. 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 名国家级的裁判员。

#### 4.1.11. 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。

#### 4.1.12. 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。

#### 4.1.13. 动作要求

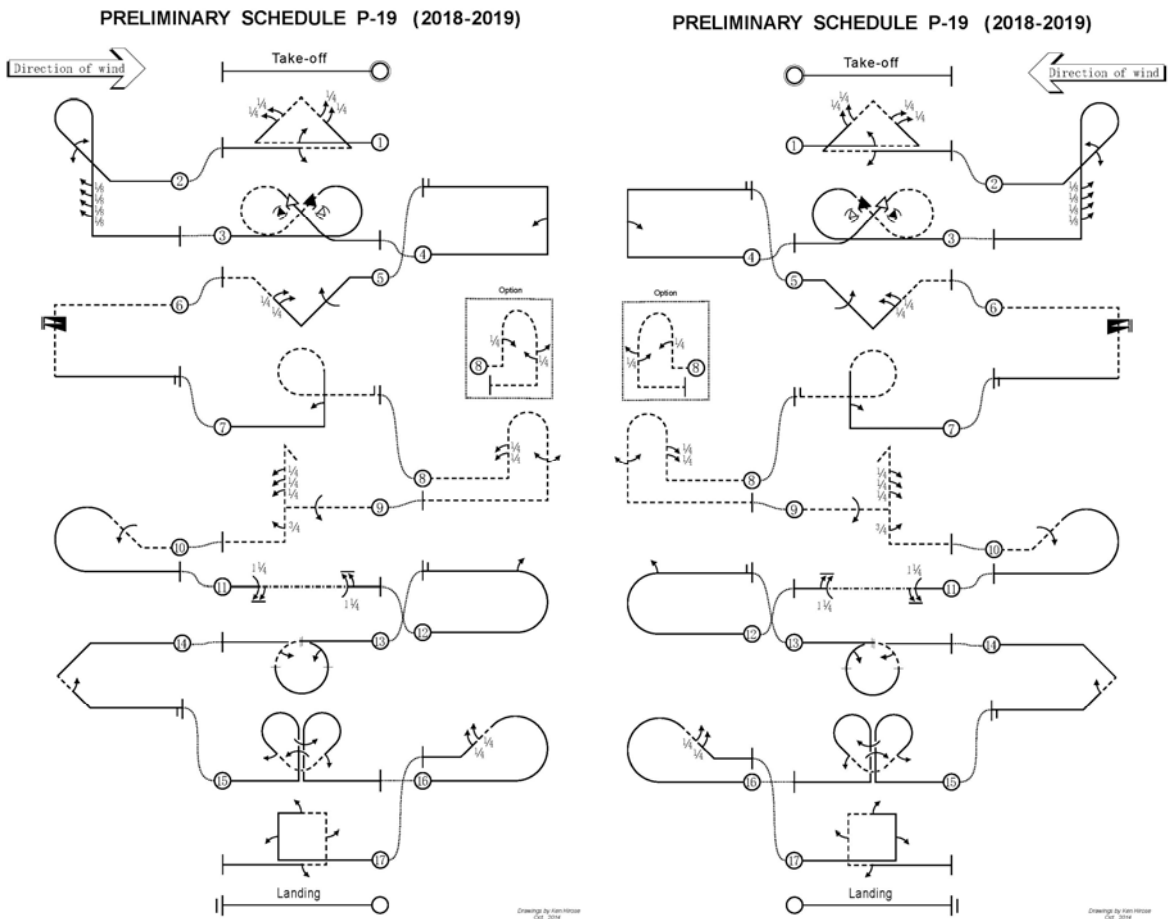
模型飞机必须自行起飞或降落，无辅助措施，不能手上起飞。如果飞行中任何部分脱落，评分终止，选手必须在裁判的指示下降落。

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。

4.1.14. F3A 动作 P-19 图解



P-19.01 三角筋斗加 1/2 滚，连续的两个 1/4 滚，连续的两个 1/4 滚，1/2 滚 K=3

正飞进入，在中间做 1/2 滚，推 3/8 筋斗进入 45 度爬升，做两个连

续的 1/4 滚，拉 1/4 筋斗进入 45 度下降，做两个连续的 1/4 滚，推 3/8 筋斗，在中间做 1/2 滚，正飞结束。

P-19.02 水滴加两个连续的反向 1/2 滚，连续的 4 个 1/8 滚 K=3



正飞进入，拉起 1/8 筋斗进入 45 度爬升，做两个连续的反向 1/2 滚，拉 5/8 筋斗进入垂直下降，做 4 个连续的 1/8 滚，拉 1/4 筋斗，正飞结束。

#### **P-19.03 古巴 8 字带快滚 K=5**

正飞进入，拉 5/8 筋斗进入 45 度下降，做一个快滚，推 3/4 筋斗进入 45 度下降，做一个快滚，拉 1/8 筋斗，正飞结束。

#### **P-19.04 半方筋斗加 1/2 滚 K=2**

正飞姿态进入，拉起 1/4 筋斗进入垂直爬升，做 1/2 滚，推起 1/4 筋斗，正飞姿态结束。

#### **P-19.05 倒眼镜蛇带一周滚，连续的两个 1/4 滚 K=4**

正飞进入，推 1/8 筋斗进入 45 度俯冲，做一周横滚，拉 1/4 筋斗进入 45 度爬升，做两个连续的 1/4 滚，拉 1/8 筋斗，倒飞结束。

#### **P-19.06 倒飞失速螺旋两周 K=3**

倒飞进入，完成倒飞螺旋两周，接垂直下降，拉 1/4 筋斗，正飞结束。

#### **P-19.07 9 字加 1/2 滚 K=3**

正飞进入，拉起一个 1/4 筋斗进入垂直爬升，做 1/2 滚，推 3/4 筋斗，倒飞结束。

#### **P-19.08 推杆驼峰组合滚（可选做：加 1/4 滚，连续的 1/2 滚，反向 1/4 滚，1/4 滚）K=4**

倒飞进入，推 1/4 筋斗进入垂直爬升，做两个连续的 1/4 滚，推 1/2 筋斗进入垂直下降，做两个连续的反向 1/2 滚，推 1/4 筋斗，倒飞结束。（可选做：倒飞进入，推 1/4 筋斗进入垂直爬升，做一个 1/4 滚，推 1/2 筋斗进入垂直下降，做连续

的 1/2 滚接反向 1/4 滚，推 1/4 筋斗，倒飞结束）。

#### **P-19.09 失速倒转加横滚，连续三个 1/4 滚，3/4 滚 K=5**

倒飞进入，做横滚一周，推 1/4 筋斗进入垂直爬升，做连续三个 1/4 滚，做一个失速倒转进入垂直下降，做 3/4 滚，推 1/4 筋斗，倒飞结束。

#### **P-19.10 1/2 倒古巴 8 字加横滚 K=3**

倒飞进入，推起 1/8 筋斗进入 45 度爬升，做横滚一周，拉 5/8 筋斗，正飞结束。

#### **P-19.11 侧飞加 1/4 滚，1/4 滚 K=4**

正飞进入，做 1/4 滚，侧飞，做一个 1/4 滚，正飞结束。

#### **P-19.12 殷麦曼加 1/2 滚 K=2**

正飞进入，拉起 1/2 筋斗，紧接着做 1/2 滚，正飞结束。

#### **P-19.13 筋斗加两个 1/2 同步滚 K=5**

正飞进入，向下完成一个筋斗的同时在筋斗的第一段 90 度圆弧上同步做 1/2 滚，在最后 90 度圆弧上同步做另一个 1/2 滚，正飞结束。

#### **P-19.14 半斜方筋斗加 1/2 滚 K=2**

正飞进入，推 1/8 筋斗进入 45 度下降，推 1/4 筋斗进入 45 度下降，做 1/2 滚，拉 1/8 筋斗，正飞结束。

#### **P-19.15 双钥（1/2 四叶玫瑰）加横滚，1/2 滚，1/2 滚，横滚 K=5**

正飞进入，拉 1/4 筋斗进入垂直爬升，做一周横滚，拉 5/8 筋斗进入 45 度下降，做 1/2 滚，推 1/4 筋斗进入 45 度爬升，做 1/2 滚，拉 5/8 筋斗进入垂直下降，做一周横滚，拉 1/4 筋斗，正飞结束。

### P-19.16 半古巴 8 字加两个连续的 1/4 滚 K=3

正飞进入，拉 5/8 筋斗进入 45 度下降，做两个连续的 1/4 滚，正飞结束。

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。

### P-19.17 方筋斗加 4 个 1/2 滚 K=4

正飞进入，做一个方筋斗，在每一边做一个 1/2 滚，正飞结束。

K=60

## 4.2. 遥控特技 (P3A)

### 4.2.1. 技术要求

最大机翼翼展 1.8 米 (1800 毫米)。

### 4.2.2. 比赛时间

每名运动员每轮比赛时间：为 7 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。

### 4.2.3. 该项目规则中未提及部分依照遥控特技 (P3A-3)

### 4.2.4. 遥控特技 (P3A) 动作图解

#### 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：

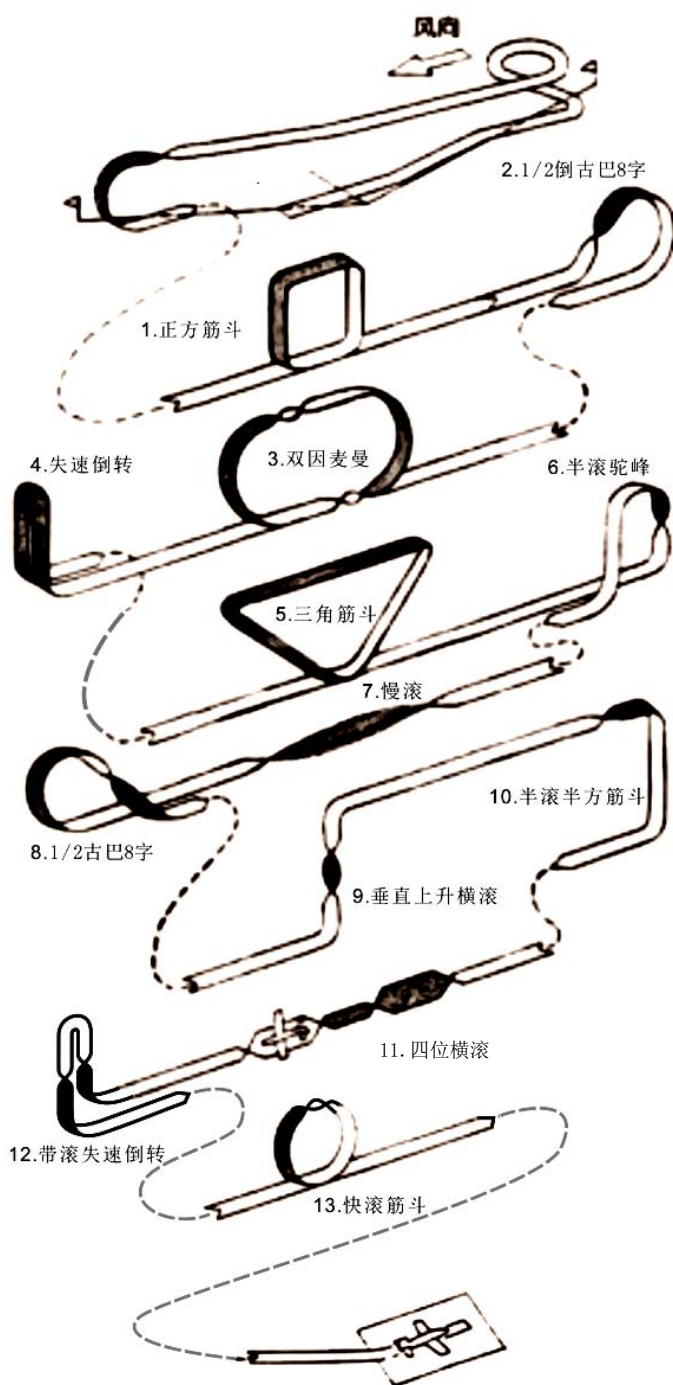
- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 滚转速率不一致。
- (4) 不是准确地滚转 360 度。

### 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。

扣分：

(1) 在半滚或半方筋斗中航向改变。

(2) 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<sub>总</sub> = 35**

### 4.3. 三级遥控特技 (P3A-3)

#### 4.3.1. 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。

#### 4.3.2. 技术要求

最大机翼翼展 1.6 米 (1600 毫米)。

#### 4.3.3. 助手

只允许 1 名助手入场，助手不能操纵模型。

#### 4.3.4. 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，只准进行 1 次正式飞行。

#### 4.3.5. 比赛时间

4.3.5.1. 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。

4.3.5.2. 每名运动员每轮比赛时间：为 6 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。

#### 4.3.6. 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 90 度（P3A 为 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。P3A 两边的动作须在 120 度空域内，动作部分出空域扣分，全部出空域零分。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，不报告的动作视为漏做（P3A 除外）。

#### 4.3.7. 裁判

比赛应有 5 名裁判员评分，其中至少有 2 名国家级及以上的裁判员。

#### 4.3.8. 成绩评定

4.3.8.1. 采用 1.2.12. (1、2) 条。

4.3.8.2. 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，则以较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。

#### 4.3.9. 动作顺序、难度系数及要求

##### 4.3.9.1. 遥控特技（P3A-3）动作图解

风向



01. 起飞程序



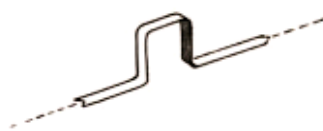
02. 因麦曼



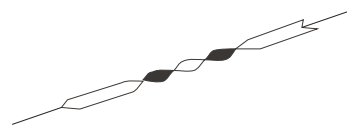
03. 内筋斗



04. 倒飞直线



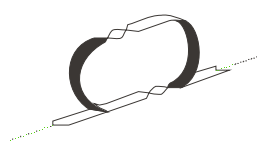
05. 礼帽



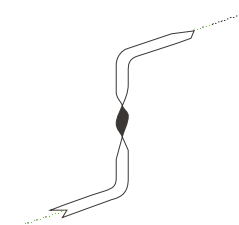
06. 双向横滚



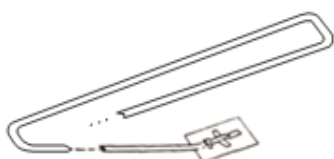
07. 眼镜蛇横滚



08 双因麦曼



09 垂直上升横滚



10. 着陆程序

### 01. 起飞程序 K=2

模型直线滑跑 5 米以上，柔和离陆，以小角度爬升到约 50 米的高度做 90 度转弯，接着向反方向做 270 度转弯进入直线飞行。

扣分：

- (1) 滑跑爬升时方向改变。
- (2) 滑跑距离过短，离陆不柔和。
- (3) 不是 90 度和 270 度的标准转弯。

### 02. 因麦曼 K=1

模型拉起做半个内筋斗，紧接着做半滚后平飞改出。

扣分：

- (1) 在半筋斗或半滚时偏斜。
- (2) 半筋斗后未立即做半滚。
- (3) 进入和改出时不是平飞状态。

### 03. 内筋斗 3 个 K=3

在裁判员正前方平飞进入，连续做内筋斗 3 个。筋斗应是 3 个重合的正圆，圆平面应与地面垂直。

扣分：

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

### 04. 倒飞直线 K=2

做半滚后进入倒飞水平直线飞行，飞越动作空域中心后在与进入点对应处半滚改为平飞。

扣分：

- (1) 高度改变。
- (2) 航向改变。
- (3) 机翼倾斜。
- (4) 倒飞直线不足 3 秒。

### 05. 礼帽 K=2

模型平飞以 1/4 内筋斗进入，垂直上升，推杆后水平飞直线飞行，然后推杆进入垂直俯冲，在与进入同高度处以 1/4 内筋斗改为平飞。

扣分：

- (1) 高度变化。
- (2) 航向改变。
- (3) 机翼倾斜。
- (4) 3 边长度不等。
- (5) 各边不在垂直或水平状态。
- (6) 4 个 90 度弧不等。

### 06. 双向横滚 K=3

平飞进入，模型向任一方向进入滚转 360 度，紧接着反向滚转 360 度。

扣分：

- (1) 高度改变。
- (2) 航向变化。
- (3) 横滚不是准确 360 度。
- (4) 横滚速度不均。
- (5) 反向点不在中心线。

### 07. 眼镜蛇横滚 K=3

模型拉起做 45 度爬升，在爬升过程中点做半滚，然后爬升至顶点后做 1/4 内筋斗进入 45 度倒飞俯冲，在俯冲过程中点做半滚，到进入高度时平飞改出。

扣分：

- (1) 爬升或俯冲过程不是 45 度。
- (2) 顶点转角不是 90 度。
- (3) 半滚时机翼倾斜。
- (4) 两个半滚点不对称。

### 08. 双因麦曼 K=3

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

#### 09. 垂直上升横滚 K=2

模型由平飞进入90度上升,做360度滚转,在顶部改出平飞。

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) 滚转不在上升直线段中间。

#### 10. 着陆程序 K=3

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。着陆区为半径50米的圆圈或100米长的跑道。在着陆区外接地或模型翻倒、损坏判为0分。

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) 矩形航线的转弯、下滑质量。

$K_{总} = 24$

### 4.4. 遥控牵引滑翔机 (P3B)

#### 4.4.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵控制的,借助地面人力牵引升空后,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。

#### 4.4.2. 技术要求

4.4.2.1. 模型最大翼展2米;可操纵多个舵面,不允许有其他操纵机构。牵引线长在20牛顿的拉力时,最大长度80米。

4.4.2.2. 牵引线连接模型牵引钩一端,应系有能清楚判断脱钩的标帜旗。

4.4.2.3. 模型机头前端最小半径不小于7.5毫米。

#### 4.4.3. 助手

允许3名助手入场,助手不能操纵模型。

#### 4.4.4. 比赛时间



每名运动员每轮比赛时间为4分钟。在比赛时间内须完成正式飞行的起飞脱钩和着陆。每轮每批次比赛开始前,各队助手有2分钟进场布线时间;该批次比赛结束后,各队助手须在2分钟时间内将本队所有的牵引线及相关设备清理离场。

#### 4.4.5. 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。

#### 4.4.6. 起飞方式

只允许单人手牵引或单人手动滑轮牵引起飞。滑轮牵引起飞时一端必须牢固地固定在地面上。牵引起飞须在指定的区域内进行。放飞须在离起飞

点 5 米内进行。完成牵引后，须立即回收牵引线，不得影响他人起飞。

#### 4.4.7. 成绩评定

4.4.7.1. 每轮飞行成绩为留空时间得分与着陆定点得分之和。

4.4.7.2. 比赛进行 2 轮，以 2 轮成绩之和为比赛正式成绩。若遇成绩相同，则以其中较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。

#### 4.4.8. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

4.4.8.1. 飞行中零件掉落。

4.4.8.2. 模型空中解体。

4.4.8.3. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。

4.4.8.4. 造成碰撞事故的责任者。

4.4.8.5. 着陆定点距离 50 米以上时。

#### 4.4.9. 比赛方法和规定

4.4.9.1. 最大测定时间为 180 秒。

4.4.9.2. 赛前由抽签确定运动员的编组，每批次不少于 3 人。比赛时间由执行裁判统一发出开始和结束的信号。

4.4.9.3. 从模型脱钩开始计飞行时间，模型着陆停止前进终止计时。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。

4.4.9.4. 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 为米为单位。X、Y 均保留 1 位小数。Y 最小值是零，不取负数。

4.4.9.5. 留空时间不足 30 秒时和着陆定点时模型解体则该次飞行着陆定点分无效。

4.4.9.6. 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。

4.4.9.7. 比赛时间结束后不计飞行留空时间和着陆成绩。

4.4.9.8. 留空时间得分与定点得分之和是该轮原始分。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，其他成绩按以下公式：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

$$P = \text{留空得分与定点得分之和 (原始分)}$$

$$P_w = \text{同批次最高原始分}$$

#### 4.4.10. 取消比赛资格

牵引过程中，滑轮固定端脱出或抛出线盘，则取消该运动员比赛资格。

### 4.5. 国际级遥控直升机特技 (F3C)

#### 4.5.1. 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下偏转而飞翔的飞行器不算直升机。

#### 4.5.2. 模型飞机的制作者

不要求运动员是模型飞机的制作者。

#### 4.5.3. 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浆。

尾浆必须由主浆带动而不能由另一个发动机或马达带动。

#### 4.5.4. 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。

#### 4.5.5. 助手

每个运动员只能有 1 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。

#### 4.5.6. 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。

#### 4.5.7. 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。

#### 4.5.8. 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，下列情况裁判员可酌情给予重飞。

(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。

#### 4.5.9. 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。

#### 4.5.10. 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）。

#### 4.5.11. 成绩评定

(1) 采用 1.2.12.(1、2) 条。

(2) 比赛进行 2 轮 P 组动作，两轮成绩之和为最终成绩，评定名次。如成绩相同，则以较高一轮动作成绩排定名次。

#### 4.5.12. 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。

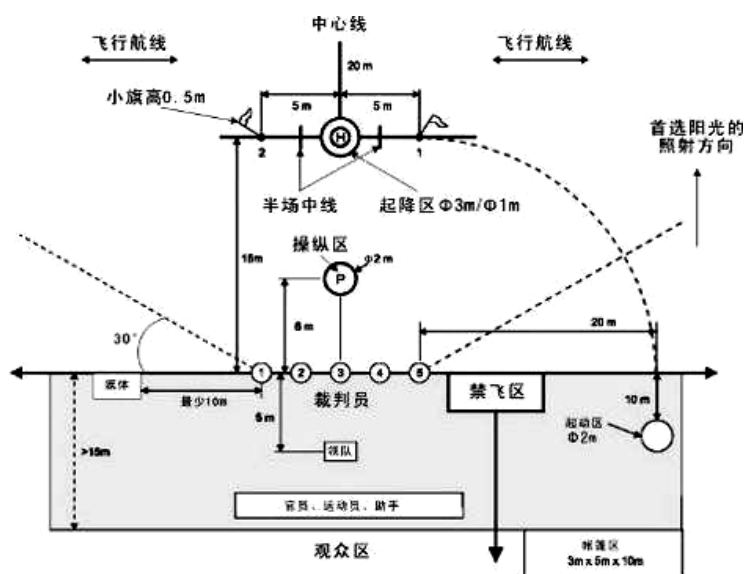
(1) 在比赛之前，将会为每位裁判员安排具有评估环节的训练飞行（裁判实习）。

(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。

#### 4.5.13. 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 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。

#### 4.5.14. 动作

##### 飞行程序

飞行程序见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(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。

#### 4.5.15. 动作描述和图解

(1) 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。

## （2）F3C 组动作图示（2017 动作）

### P1. 花瓣 (UU) K=1.5

模型从起降区垂直起飞至 2 米高度悬停至少 2 秒，以 1/4 半径 5 米圆为轨迹后退上升，停于 1（或 2）号旗上方悬停至少 2 秒，以 1/2 个半径 5 米圆为轨迹飞行同时完成任意方向 360 度旋转最终停止与 2（或 1）号旗上方悬停至少 2 秒，以 1/4 半径 5 米圆为轨迹后退下降，停于起降区上方悬停至少两秒，垂直下降并着陆在起降区。

### P2. 酒杯 (UU) K=1.5

模型从起降区垂直起飞同时做 180 度旋转至 2 米高度悬停至少 2 秒，以 1/4 个半径 5 米圆为轨迹飞行同时做任意方向 180 度旋转停止于 1（或 2）号旗上方 7 米高度悬停至少 2 秒，后退水平飞行同时做两个相反方向的 360 度旋转至 2（或 1）号旗上方悬停至少 2 秒，（两个反向旋转的变化点应位于中心线位置）以 1/4 个半径 5 米圆为轨迹飞行同时做任意方向 180 度旋转停止起降区上方 2 米高度悬停至少 2 秒，模型垂直下降并做任意方向 180 度旋转着陆在起降区。

### P3. 双蜡烛翻落 (DD) K=1.0

模型水平直线飞行至少 10 米拉起并垂直爬升到达失速点后，模型垂直后退飞行至少 2 米，完成后退行进中的翻滚（拉杆）后垂直下降至少 2 米，紧接着模型拉起做 1/2 内筋斗并垂直爬升到达失速点后，模型垂直后退飞行至少 2 米，完成后退行进中的翻滚（拉杆）后垂直下降至少 2 米，模型拉起改出并水平飞行至少 10 米结束动作。

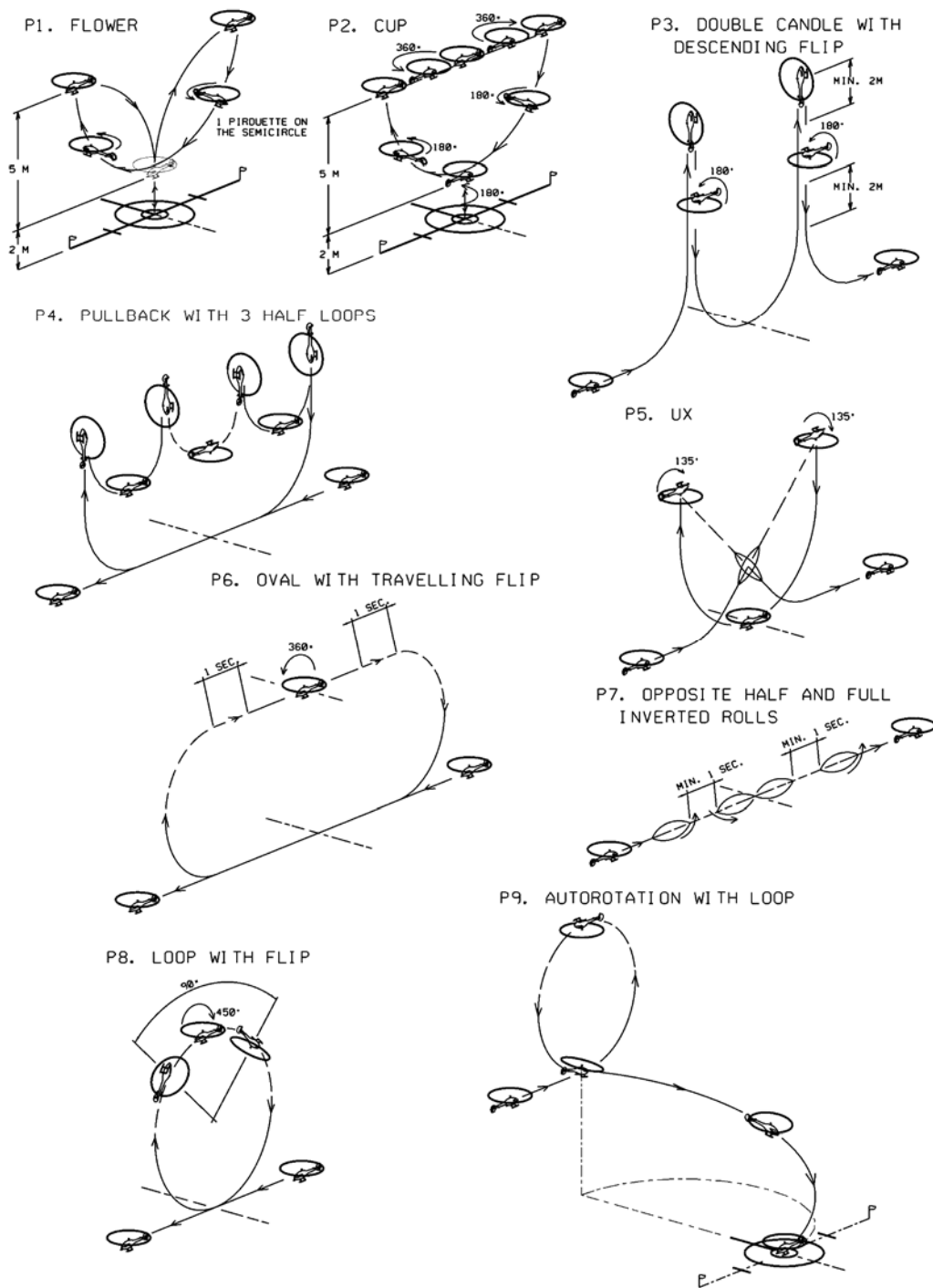
注：1. 1/2 内筋斗需位于航线居中位置。2. 2 个后退翻滚必须在相同高度进行。

### P4. 后退 3 半筋斗 (UU) K=1.0

模型水平直线飞行至少 10 米拉起垂直爬升到达失速点后完成后退半筋斗，当模型尾部向上到达失速点后在航线居中位置完成倒飞半筋斗，当模型机头向上到达失速点后，完成后退半筋斗，当模型尾部向上达到失速点后垂直下降拉起改出并水平直线飞行至少 10 米结束。

注：3 个半筋斗高度和半径必须一致。





### P5. UX (DD) K=1.0

模型水平直线飞行至少10米拉起至45度爬升并在航线居中位置半滚到达失速点后完成135度拉起翻滚，在整个航线居中位置完成U型飞行轨迹，当模型向上达到失速点后完成135度拉起翻滚45度下降并在航

线居中位置半滚，模型拉起改出并水平飞行至少10米结束。

注意事项：U型的底部必须居中。

### P6. 椭圆行进翻 (UU) K=1.0

模型水平直线飞行至少10米拉起完成1/2内筋斗倒飞至少1秒，在航线居中位置完成行进中360度推起

空翻，倒飞至少1秒拉起完成1/2内筋斗模型改出并水平飞行至少10米结束。

注：动作须对称居中。

#### **P7. 半滚加反向一周滚 (DD) K=1.0**

模型水平直线飞行至少10米，任意方向1/2滚转进入倒飞保持1秒以上时间的倒飞水平直线飞行，反向360度滚转进入倒飞保持1秒以上时间的倒飞水平直线飞行，与第一个1/2滚转相同的方向进行1/2滚转改出并水平飞行至少10米结束。

注：动作须对称居中。

#### **P8. 内筋斗空翻 (UU) K=1.0**

模型水平直线飞行至少10米拉起做内筋斗，在内筋斗顶部1/4圆范围

内做360度空翻（拉杆）在动作进入高度改出并水平飞行至少10米结束。

注：1. 空翻必须在内筋斗轨迹下完成。2. 空翻必须在内筋斗顶部1/4圆轨迹范围完成。

#### **P9. 内筋斗自旋 (DU) K=1.0**

模型水平直线飞行至少10米拉起做内筋斗，在进入内筋斗顶部中线假想垂直平面位置时关闭动力处于自旋状态下完成内筋斗，在中线假想垂直平面位置进入180度转弯并下降，迎风降落在起降区。

注：1. 过高的进入高度会有1分的扣分。2. 内筋斗结束后的转弯和下降速率须保持恒定。3. 从上空看转弯和下降的轨迹必须为一个半圆。

### **4.6. 二级遥控直升机特技 (P3C-2)**

#### **4.6.1. 定义**

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。

二级无线电遥控模型直升机 (P3C-2)

简称：二级遥控直升机。

#### **4.6.2. 技术要求**

可使用活塞式和电动发动机，模型以电动机为动力时，电池电压不大于51伏(12S)。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），旋翼直径小于等于1500毫米，其余须符合航空模型总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。场地同国际级遥控直升机特技 (F3C)。

#### **4.6.3. 助手**

允许1名助手入场，助手不得启动发动机和操纵模型。

#### **4.6.4. 正式飞行定义**

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

#### **4.6.5. 比赛时间**

每轮比赛时间为6分钟。进场后有1分钟准备时间，1分钟后即开始计比赛时间，超过规定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，不报告的动作视为漏做。

#### 4.6.6. 裁判

可由 3-5 名裁判员给运动员评分。全国比赛应由 5 名裁判员评分。

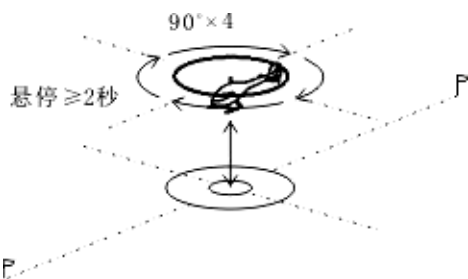
#### 4.6.7. 成绩评定

##### 4.6.7.1. 采用 1.2.12. (1、2) 条

4.6.7.2. 比赛进行 2 轮，以 2 轮成绩之和为运动员的比赛成绩，若成绩相同，则以较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。

动作顺序和要求(加 1 个静动作，静动作难易系数为 1.5)

#### 01. 四位悬停 (逆/逆风) K=1.5



模型机头向前，由起降区垂直起飞，上升至目视高度悬停两秒，机体向同方向依次作四个 90 度缓慢自转并在每个 90 度位置悬停 2 秒以上；然后降落在起降区内。

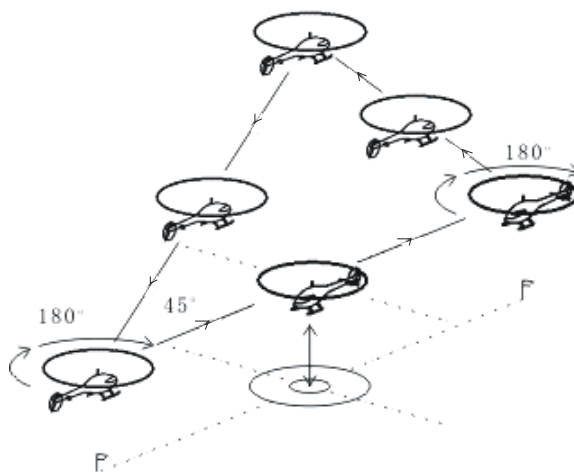
扣分:

- (1) 模型上升、下降的过程中出现转动或位移。
- (2) 自转不是 90 度。
- (3) 每次悬停时间不足 2 秒钟。
- (4) 模型悬停、自转过程中出现位移和高度变化。
- (5) 模型着陆粗暴或未落在起降区内。

#### 02. 垂直三角形带 180 度自转 (逆/逆风) K=1.5

模型从起降区起飞至目视高度停悬，水平匀速后退至 1 号 (2 号) 旗正上方悬停，自转 (方向不限) 180 度后悬停，向后沿 45 度角上升至起降区正上方处悬停，以 45 度角下降至 2 号 (1 号) 旗的正上方悬停，旋

转 180 度后悬停，水平后退至起降区上方悬停，然后垂直降落在起降区内。



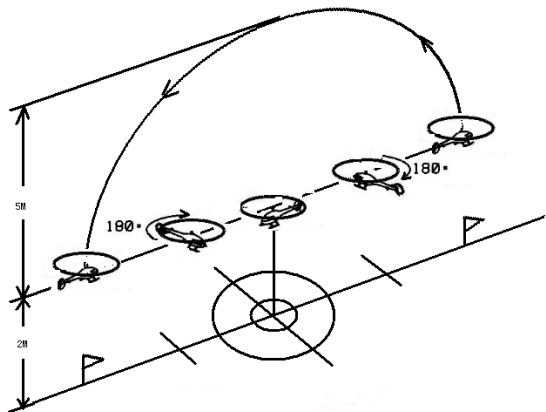
扣分:

- (1) 模型上升、下降的过程中出现位移。
- (2) 模型每处悬停不足 2 秒。
- (3) 模型悬停、自转、行进过程中出现位移或高度变化。
- (4) 模型着陆粗暴或未落在起降区内。

#### 03. 半圆 (逆/逆风) K=1.5

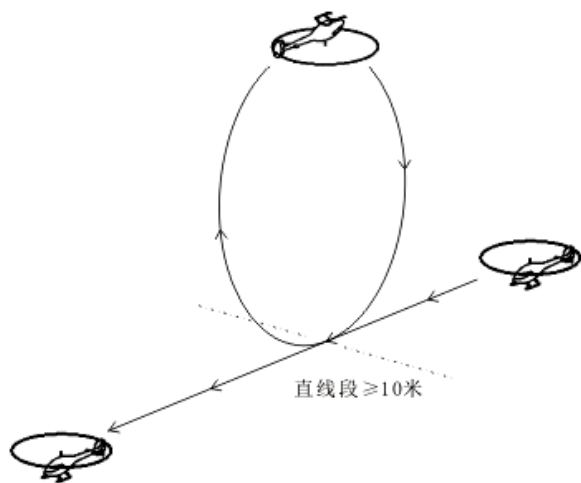
模型从起降区垂直起飞至 2 米高度悬停至少 2 秒，模型后退飞行同时完成任意方向自转 180 度，停止于 1 (或 2) 号旗上方悬停至少 2 秒，模型以 1/2 半径 5M 圆为轨迹后退上升、下降飞行，停止与 2 (或 1) 号

旗上方悬停至少 2 秒，模型前进飞行同时并完成任意方向自转 180 度，停于起降区上方悬停至少 2 秒，垂直下降并着陆在起降区。



#### 04. 正筋斗 (逆/逆风)

模型在约 15 米高度航线上水平直线飞行至少 10 米，做一个适当大小、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。

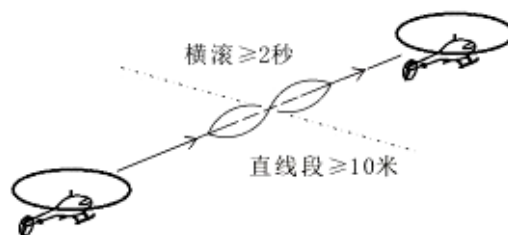


扣分:

- (1) 进入、改出时航向或高度不一致。
- (2) 筋斗不圆滑、不是等半径。
- (3) 动作未在裁判员正前方适当空域进行。
- (4) 没有 10 米水平直线段。

#### 05. 水平横滚一周 (顺风/顺风)

模型在航线上水平直线飞行至少

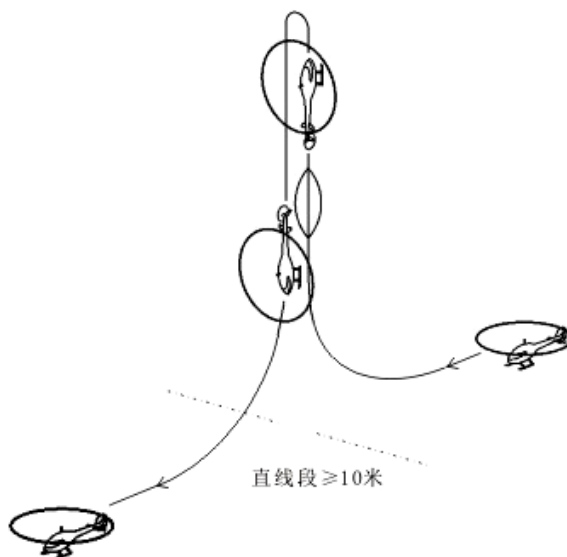


10 米进入，在适当的空域做一个至少 2 秒的一周横滚，滚转过程中模型直升机纵轴始终与飞行方向保持一致，改出后，水平直线飞行至少 10 米结束动作。

扣分:

- (1) 横滚不是 1 周。
- (2) 横滚不足 2 秒。
- (3) 滚转过程中模型高度、方向改变。
- (4) 进入和改出没有 10 米的水平直线飞行段。

#### 06. 半滚失速倒转 (逆/逆风)



模型在约 15 米高度的航线上，水平直线飞行至少 10 米，在空域中线处拉起作 1/4 筋斗进入垂直上升，垂直爬升中做任意方向的半滚，半滚完成后模型至少还要向上飞行一个机身以上的长度；在上升结束时



模型作 180 度自转，使机头垂直向下，在进入的高度以 1/4 内筋斗改出并保持 10 米以上水平直线飞行。

扣分：

- (1) 模型上升、下降不是 90 度。
- (2) 半滚不准确。
- (3) 模型进入、改出时，高度、航向不一致。
- (4) 空域偏离空域中线。
- (5) 进入和改出没有 10 米的水平直线飞行段。

### 07. 45 度自旋降落（逆风）

航线高度在 15 米以上，开始进入熄火降落，保持均匀且稳定的下降速度，以 45 度航线向直径 1 米的圆形降落区降落。降落时脚架应完全落在圆形的降落区内。

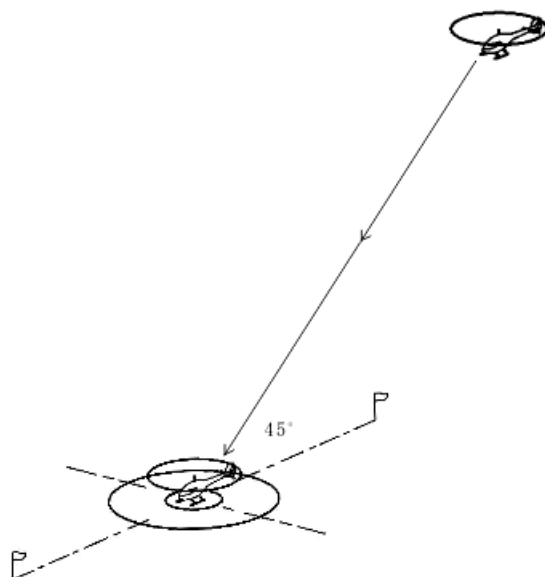
扣分：

- (1) 模型进入时发动机未熄火（电机未断电）。

(2) 下降不是 45 度，航向不稳定。

(3) 模型接地粗暴或未落在降落区内。

(4) 降落在 1 米圆圈内最高得 10 分；3 米圆圈内最高得 8 分；3 米圆圈外最高得 6 分。



### 附录：F3C、P3C 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。

## 4.7. 遥控手掷滑翔机 (F3K)

### 4.7.1. 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。

#### 4.7.2. 技术要求

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。

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，长度不大于半个翼展，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。

#### 4.7.3. 比赛方法

每名选手应完成 A 和 B 两个科目的飞行，每个科目飞行一轮。

4.7.3.1. 第一轮飞行科目 A，比赛需完成 3 次正式飞行，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 180 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）。本次飞行最大测定时间结束信号响起同时开始计 30 秒准备时间，30 秒后开始第二次飞行，再接第三次飞行，方法相同。

4.7.3.2. 第二轮飞行科目 B，每名运动员在 7 分钟比赛时间内飞行数量不限，但只记录最后一次飞行的成绩。最大飞行时间限制为 300 秒，每秒换算为 1 分。任何一次模型的起飞，都将撤销前一次的飞行成绩。

4.7.3.3. 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。

4.7.3.4. 允许有 1 名助手进场，但不能操纵和接触模型。

#### 4.7.4. 起飞、降落方式

所有运动员起飞，降落必须在指定的（50 米 × 50 米）起降区域内。需在起飞号位起飞，飞行中可以离开起飞号位。模型着陆静止后至少有任何一部分在起降区域内或与起降区域边界线重叠，允许运动员双脚在起降区域内进行捕获降落模型，否则为模型降落在起降区域外处理。

#### 4.7.5. 成绩评定

4.7.5.1. 科目 A 成绩为 3 次飞行留空时间得分之和。

科目 B 成绩为最后一次飞行的得分。

4.7.5.2. 以 2 轮换算得分成绩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。

4.7.5.3. 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

#### 4.7.6. 下述情况该次飞行成绩为 0 分

- 4.7.6.1. 飞行中零件掉落。
- 4.7.6.2. 模型空中或着陆时解体。
- 4.7.6.3. 科目 A 时发出的开始音响信号后 5 秒内未起飞。
- 4.7.6.4. 模型降落在着陆区域外。
- 4.7.6.5. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。
- 4.7.6.6. 模型着陆时与本队运动员或其助手相碰。

#### 4.8. 遥控留空时间滑翔机 (P3K-U12)

- 4.8.1. **技术要求:** 翼展不大于 1000 毫米, 重量不大于 300 克, 机头前端半径不小于 5 毫米。
- 4.8.2. **比赛方法:** 第二轮飞行科目 B, 每名运动员在 5 分钟比赛时间内飞行数量不限, 但只记录最后一次飞行的成绩。最大飞行时间限制为 180 秒, 每秒换算为 1 分。任何一次模型的起飞, 都将撤销前一次的飞行成绩。
- 4.8.3. 其他规则同 4.7 条。(限 12 岁以下参加)

#### 4.9. 遥控直升机任务飞行 (P3R-T)

##### 4.9.1. 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。其目的是以最短的时间按规定顺序完成全部科目。

##### 4.9.2. 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 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。

##### 4.9.3. 比赛方法

4.9.3.1. 依场地布置示意图按顺序在飞行中击倒目标物, 同一侧每次只能击倒一个目标物, 多击倒的目标物不计分。比赛时间为 3 分钟。

4.9.3.2. 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。模型飞出场地安全线者本轮 0 分。

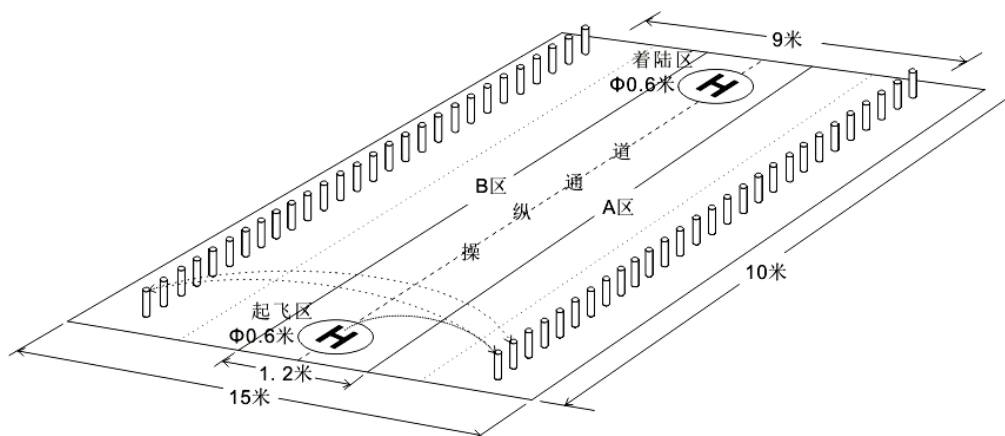
4.9.3.3. 模型落地即视为比赛结束。

##### 4.9.4. 任务设置及得分

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 米的为 1.2 米运动员操纵的通道区。（见示意图）



遥控直升机任务飞行场地示意图

比赛开始即记录模型飞行时间，模型由起降区起飞，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……。如此反复完成任务，直至击倒所有目标物返回起降区着陆，模型着陆停止计时。比赛时间到而未击倒所有目标物也停止计时，模型一次在任务区内击倒目标物一个以上也只能得 10 分，并且目标物不予恢复。模型返回起降区着陆即停止计时，比赛时间到也停止计时。

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。

#### 4.9.5. 成绩评定

比赛成绩依击倒目标物与着陆的得分计算。如有相同则用时少者在前。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。

### 4.10. 遥控双机分离定点 (P3S, 双人组)

#### 4.10.1. 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。

#### 4.10.2. 技术要求

4.10.2.1. 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。

4.10.2.2. 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。

4.10.2.3. 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。

4.10.2.4. 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。

#### 4.10.3. 助手

允许 2 名助手进场, 且不得操纵模型。

#### 4.10.4. 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。

#### 4.10.5. 正式飞行

4.10.5.1. 主机模型飞机滑跑后没有离地为试飞。

4.10.5.2. 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。

#### 4.10.6. 成绩评定

4.10.6.1. 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。

4.10.6.2. 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。

#### 4.10.7. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

4.10.7.1. 飞行中零件掉落。

4.10.7.2. 模型空中解体。

4.10.7.3. 造成碰撞事故的责任者。

4.10.7.4. 比赛时间开始后 3 分钟内模型未起飞。

4.10.7.5. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。

4.10.7.6. 子机着陆定点距离 50 米以上时。

4.10.7.7. 主机飞入禁区。

#### 4.10.8. 比赛方法和规定

4.10.8.1. 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。

4.10.8.2. 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。

4.10.8.3. 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。

4.10.8.4. 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。

4.10.8.5. 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。

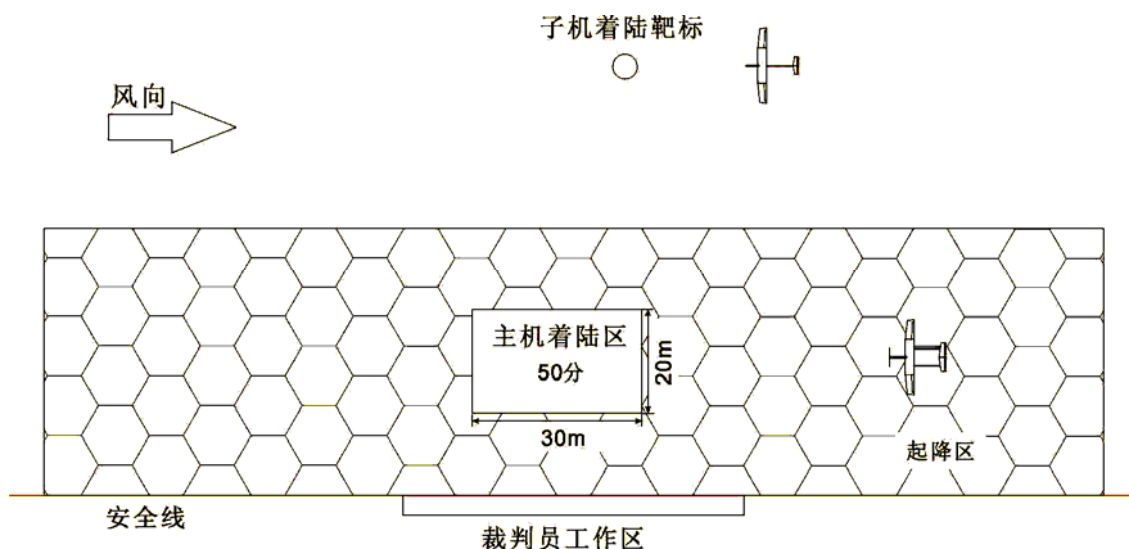
4.10.8.6. 子机从分离开始计时, 到着陆停止前进终止计时为本次留空时间, 最大测定时间为 180 秒, 以秒为单位。每秒换算为 1 分。若超过最大测定时间着陆, 则每超过 1 秒扣 1 分。

4.10.8.7. 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。

4.10.8.8. 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。

4.10.8.9. 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。

4.10.8.10. 不计比赛时间结束后的飞行留空时间和着陆成绩。



#### 4.11. 遥控弹射滑翔机 (P3T)

##### 4.10.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵控制, 借助弹射绳装置弹射升空后, 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。

##### 4.10.2. 技术要求

4.10.2.1. 最大翼展 2 米, 可操纵多个舵面。

4.10.2.2. 弹射绳由弹性材料与非弹性材料两部分连接组成, 其中弹性材料重量不大于 100 克, 非弹性材料长不小于 30 米。

4.10.2.3. 弹射绳连接模型弹射钩一端, 应系有能清楚判断脱钩的标帜旗。

4.10.2.4. 模型机头前端部分最小半径不小于 7.5 毫米。

##### 4.10.3. 助手人数

允许 3 名助手进场，其中 1 名须在弹射绳固定端，助手不得操纵模型。

#### 4.10.4. 比赛时间

每轮比赛时间为 4 分钟，在比赛时间内须完成正式飞行的起飞脱钩和着陆。每轮每批次比赛开始前，各队助手有 3 分钟进场布线时间；该批次比赛结束后，各队助手须在 2 分钟时间内将本队所有的弹射绳及固定装置清理离场。

#### 4.10.5. 试飞次数

4.10.5.1. 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。

4.10.5.2. 弹射过程中弹射绳断裂，可作一次试飞。在规定的比赛时间内可更换弹射绳重新起飞。

#### 4.10.6. 起飞方式

弹射绳一端必须牢固地固定在地面上。弹射起飞须在指定的区域内进行，放飞须在离起飞线 5 米内进行。完成弹射后，须立即回收弹射绳，不得影响他人起飞。

#### 4.10.7. 成绩评定

4.10.7.1. 每轮飞行成绩为留空时间得分与着陆定点得分之和。再代入

4.10.9.8. 条中公式的换算得分。

4.10.7.2. 比赛进行 2 轮，取 2 轮成绩之和为比赛正式成绩。若遇成绩相同，则以其中较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。

#### 4.10.8. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

4.10.8.1. 飞行中零件掉落。

4.10.8.2. 模型空中解体。

4.10.8.3. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。

4.10.8.4. 造成碰撞事故的责任者。


4.10.8.5. 着陆定点距离 50 米以上时。

#### 4.10.9. 比赛方法和规定

4.10.9.1. 最大测定值时间为 120 秒。

4.10.9.2. 赛前由抽签确定运动员的编组，每批次不少于 3 人。比赛时间由执行裁判统一发出开始和结束的信号。

4.10.9.3. 从模型脱钩开始计飞行时间，模型着陆停止前进终止计时。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。

 4.10.9.4. 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。

4.10.9.5. 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。



4.10.9.6. 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。

4.10.9.7. 比赛时间结束后不计飞行留空时间和着陆成绩。

4.10.9.8. 留空时间得分与定点得分之和是该轮原始分。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,其他成绩按以下公式:

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

$$P = \text{留空得分与定点得分之和 (原始分)}$$

$$P_w = \text{同批次最高原始分}$$

#### 4.10.10. 取消比赛资格

弹射过程中,弹射绳固定端脱出,则取消该轮比赛资格。

### 4.11. 遥控电动绕标竞速 (P3U-P)

#### 4.11.1. 定义

由运动员在地面用无线电遥控设备操纵的依靠绕多个假想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飞行器。

#### 4.11.2. 技术要求

模型以电动机为动力,旋翼的轴数不得少于3个,动力电池最大电压17伏(4S),轴距不大于550毫米,飞行期间不得使用自驾,只能自稳。全程由飞手操控飞行。

#### 4.11.3. 安全要求

所有参赛模型必须设定一个模型的解锁方式使模型不会因为任何干扰或者意外操作而起动。解锁设定可以由一个发射机上的特定解锁开关来执行,或由操作杆的序列动作来解锁执行(比如把两个操作杆向右扮到底)。禁止使用金属螺旋桨。

#### 4.11.4. 比赛方法

从计时开始,以最快时间按路线穿过并返回降落,计时结束。途中必须按赛道顺序依次完成各项任务,若某项任务放弃或未完成则总时间加30秒。运动员可以跟随模型。飞行期间,若飞行器着陆时间不超过5秒或者摔机但可以继续飞行的,可以继续比赛但需要加时30秒;若飞行器着陆时间超过5秒或者摔机造成不能继续飞行的,该选手比赛停止并记成绩为0,若未按规定路线飞行也不计成绩。

#### 4.11.5. 比赛场地

赛道单圈长度为80米并由若干任务单元组成。具体赛道图将在比赛前公布。

#### 4.11.6. 助手

每名运动员可以配备一名助手,助手仅可以帮助飞手准备飞行器,拿取设备,助手不得操控模型。

#### 4.11.7. 成绩评定

比赛进行两轮，取一轮最好成绩。若成绩相同则比较另一轮成绩。

#### 4.12. 二对二遥控空战（P3Z-4, 双人组）

##### 4.12.1. 定义


以电动机为动力，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。

##### 4.12.2. 技术要求和场地、飞行空域


4.12.2.1. 电动机直径、长度不得超过 40 毫米，动力电源标称电压不得大于 12.6 伏。模型最大飞行重量不得超过 1 千克。

4.12.2.2. 遥控设备不限，使用非自动跳频设备时，每名运动员必须申报使用的两个不同的频率，频率必须符合相关规定。比赛中如遇同频由裁判员指定使用所报频率中的一个。

4.12.2.3. 每名运动员每轮允许使用 2 架模型参赛。2 架模型的遥控设备频率应相同，运动员的模型可以互用。

 4.12.2.4. 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。纸带分为两种颜色，长 5 米、宽 0.03 米。连接线长度不小于 4.0 米。尾带必须等长，每架模型缚 1 条尾带和 1 条识别带，分为两种颜色，由大会提供。

4.12.2.5. 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。

 4.12.2.6. 比赛时，每名运动员和助手必须在模型放飞前戴好安全帽。

空战比赛须在 100 米 × 70 米的长方形场地空域中进行（见示意图）。安全线距边线大于 10 米。起飞跑道在空战区域内。


##### 4.12.3. 比赛方法

4.12.3.1. 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。


4.12.3.2. 赛对阵采用计算机抽签和现场抽签的方法进行。第一轮尽量避免和本队选手编组空战。第二轮开始即不考虑所遇对手问题。同时确定红方和蓝方角色。

4.12.3.3. 每名运动员允许 1 名助手进场，助手不得启动电动机和操纵模型。

4.12.3.4. 执行裁判宣布运动员进场后，运动员有 1 分钟准备时间。


 4.12.3.5. 比赛开始前执行裁判倒数 5 秒宣告比赛开始放飞信号后，运动员或助手放飞模型。起飞信号使用旗子或特殊声响。

4.12.3.6. 模型放飞形式不限。

 4.12.3.7. 模型升空后，裁判发出空战时间 3 分钟信号方可进攻。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。

 4.12.3.8. 空战时间内任何一方飞出界外要扣分，飞出边界后都应立即返回

空战区，否则视为消极。

 4.12.3.9. 因交战而发生电动机停车、模型损坏着陆或因任何情况着陆者，应在 60 秒内再次起飞。允许使用备机及更换新尾带。

4.12.3.10. 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。

#### 4.12.4. 警告

下列情况给予警告：

4.12.4.1. 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。

4.12.4.2. 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。

4.12.4.3. 对消极进攻可以连续给以警告。

#### 4.12.5. 犯规

4.12.5.1. 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。


4.12.5.2. 消极进攻 1 次警告扣 30 分。

4.12.5.3. 下列情况判犯规并给以扣 50 分处罚：

(1) 模型放飞前运动员或助手未戴安全帽。

(2) 进攻信号发出前发起进攻。

(3) 模型起飞前，运动员或助手有意弄伤、损坏尾带。

 (4) 裁判员发出起飞口令后空战开始前，放飞和飞行中模型未系尾带、识别带、尾带未展开或整体脱落，不具备空战条件者，应立即着陆，60 秒内复飞者。


(5) 模型起飞后比赛未结束，第一次着陆 60 秒内复飞的。

#### 4.12.6. 判负

下列情况该轮判负：

(1) 裁判点名后 2 分钟内运动员未到。

(2) 运动员的主备机同时工作。

 (3) 比赛开始裁判员发出起飞口令后，60 秒后本组内的任何一名运动员未能升空的一方，60 秒未能升空者。

(4) 复飞时模型未系尾带。

(5) 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。

(6) 比赛未结束，本组模型二次着陆。

(7) 比赛飞行过程中（含起飞、着陆）模型飞越安全线。

#### 4.12.7. 重飞

意外原因未完成比赛。

#### 4.12.8. 成绩评定

4.12.8.1. 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。

4.12.8.2. 以空战成绩得分减去犯规分值，为运动员该轮得分，得分高者获胜。空战一场得 1 分，资格赛胜者不得分，决赛场胜者得 2 分。资格赛弃权不计分。以积分作为比赛名次。

4.12.8.3. 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。



#### 4.13. 遥控电动滑翔机 (P5B)

##### 4.13.1. 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。

##### 4.13.2. 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。

##### 4.13.3. 助手

允许 1 名助手入场，助手不能操纵模型。

##### 4.13.4. 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。

##### 4.13.5. 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。模型起飞限用一次动力。

##### 4.13.6. 成绩评定

4.13.6.1. 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 4.12.8.9. 条中公式的换算得分。

4.13.6.2. 比赛进行 2 轮，取 2 轮成绩之和为正式成绩。若遇成绩相同，则以其中较高一轮成绩评定名次，再相同则名次并列。




#### 4.13.7. 下述情况该轮比赛成绩判为 0 分

- 4.13.7.1. 飞行中零件掉落。
- 4.13.7.2. 模型空中解体。
- 4.13.7.3. 开动力次数多于 1 次。
- 4.13.7.4. 比赛时间结束后 30 秒仍未着陆。
- 4.13.7.5. 造成碰撞事故的责任者。
- 4.13.7.6. 着陆定点距离 50 米以上时。

#### 4.13.8. 比赛方法和规定

- 4.13.8.1. 最大测量时间为 300 秒。
- 4.13.8.2. 赛前由抽签确定运动员的编组，每批次不少于 3 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。
- 4.13.8.3. 比赛时间由执行裁判统一发出开始和结束的信号。

 4.13.8.4. 从模型放飞出手开始计动力和飞行留空时间，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。

4.13.8.5. 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。

4.13.8.6. 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。

4.13.8.7. 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。

4.13.8.8. 比赛时间结束后不计飞行留空时间和着陆成绩。

4.13.8.9. 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，其他成绩按以下公式：

$$\text{换算得分} = 1000 \times (P/P_w)$$

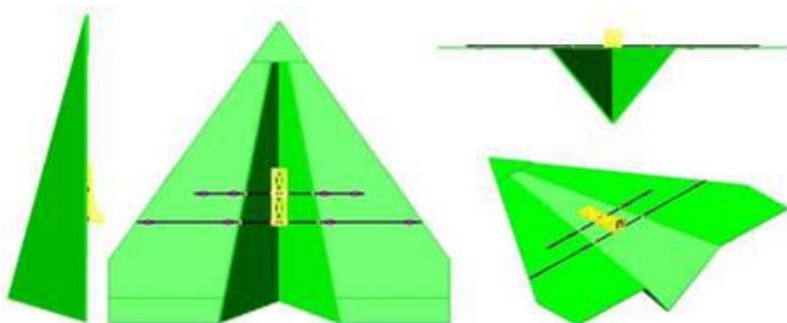
$$P = \text{留空得分与定点得分之和 (原始分)}$$

$$P_w = \text{同批次最高原始分}$$

#### 4.14. 遥控纸飞机编队飞行 (P5M-3Z, 三人组)

##### 4.14.1. 定义

3 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三机编队的特技飞行。



#### 4.14.2. 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，指定机型见上图。



#### 4.14.3. 助手

允许3名助手入场，着装要求统一，助手不得操纵模型。每个动作进行前须有一名助手向裁判申报动作。

#### 4.14.4. 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。

#### 4.14.5. 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。

#### 4.14.6. 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。

##### 4.14.6.1. 第一轮飞行科目 A-规定动作。

##### 4.14.6.2. 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（U盘内只留一首参赛曲目，无其它任何信息、资料），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。

##### 4.14.6.3. 动作空域

(1) 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度边线，否则将根据超出程度给予扣分。

(2) 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。

(3) 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。

##### 4.14.6.4. 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。否则将根据超出程度给予扣分。

#### 4.14.7. 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 度区域的中点）后面 7 米之外，10 米之内的区域。

#### 4.14.8. 评分

4.14.8.1. 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 3 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，同步部分是对三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。5 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。

4.14.8.2. 科目 B: 5 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 3 名裁判所评得分之和的平均值为该轮成绩。

4.14.8.3. 比赛飞行中少 1 架扣总分 50%，少于 2 架（含 2 架）不评分。

4.14.8.4. 无论何种原因导致竞赛中止，已完成的动作仍然有效。

4.14.8.5. 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。

#### 4.14.9. 成绩评定

 4.14.9.1. 采用 1.2.12. 条。

4.14.9.2. 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。再相同者名次并列。

#### 4.14.10. 判罚

4.14.10.1. 动作区域和裁判之间的距离近于 10 米的动作被判零分。

4.14.10.2. 10 米线附近，模型向线内方向飞行的动作被判零分。

4.14.10.3. 模型在选手背后进行飞行，否则立刻结束飞行并判零分。

4.14.10.4. 没有按特技动作顺序完成（错做、漏做）动作被判零分。

4.14.10.5. 不按起飞方向完成的动作被判零分。

#### 4.14.11. 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 分钟内三机依次编队起飞。1 分钟内三机未能完成全部起飞，则得 0 分。

##### 02. 环形编队 $K=3$

三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：

(1) 航向改变。

(2) 高度改变。

(3) 三机不同步。

(4) 直线飞行不足 4 秒。

##### 03. 横滚 $K=4$

三架模型同向同步平飞进入动作

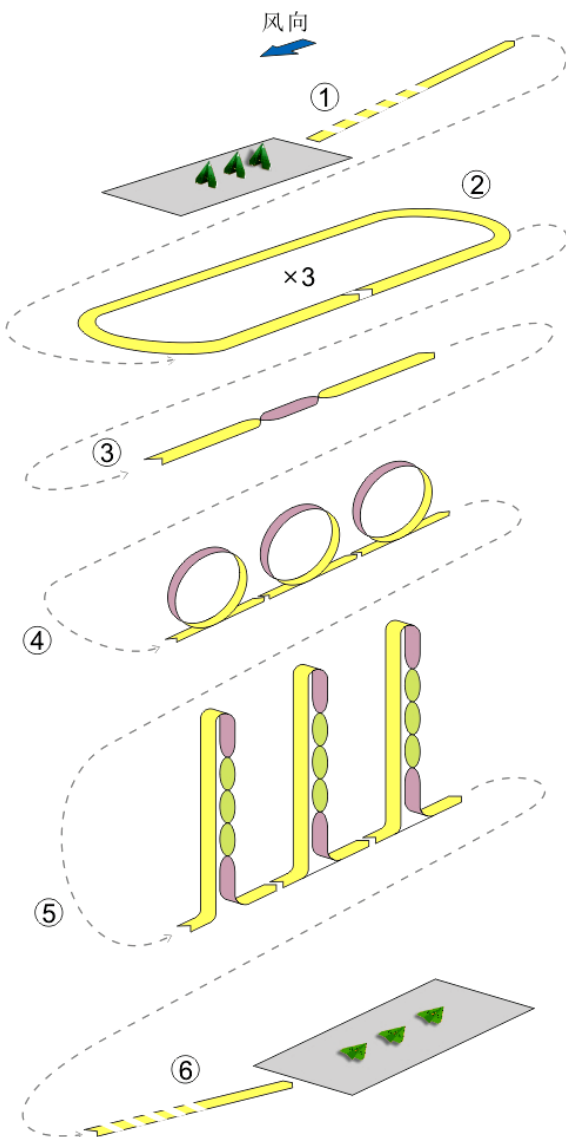
空域中心，依次做 360 度横滚，正飞水平直线改出。

扣分：

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 横滚不是 360 度。
- (4) 三机横滚速率不一致。

#### 04. 正筋斗 K=3

三架模型同向同步平飞进入水平



直线飞行后，当第二架模型飞越动作空域中心时同时做 2 个正筋斗，完成后改为水平直线飞行。

扣分：

- (1) 航向改变。
- (2) 高度改变。
- (3) 筋斗不圆。
- (4) 三机不同步。

#### 05. 垂直上升，倒转带滚 K=3

三架模型同向同步平飞进入水平直线飞行后，当第二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 外筋斗到垂直下降直线，直线中进行 3 个连续的 360 横滚，1/8 内筋斗正飞改出。

扣分：

- (1) 垂直航线偏航。
- (2) 滚转速率不一致。
- (3) 滚转偏航。
- (4) 横滚角度不准确。
- (5) 三机不同步。

#### 06. 着陆程序 K=1

三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) 三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。

$K_{总} = 15$

## 第五章 航天项目类

### 5.1. 总定义

#### 5.1.1. 航天模型定义



模型火箭或火箭推进滑翔机 — 模型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的推进，从发射装置上起飞升空；它的爬升轨迹与地面垂直或接近垂直，且垂直于发射器上的 60 度的圆锥体内；它装有能使之安全返回地面，以便再次飞行的回收装置，它主要由非金属部件构成。

### 5.1.2. 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，其中所有可燃燃烧性质的化学成分均已预先混合好，随时可供使用。

### 5.1.3. 航天模型的分类

- S1 高度火箭
- S3 伞降火箭
- S4 火箭推进滑翔机
- S5 仿真高度火箭
- S6 带降火箭
- S8 遥控火箭推进滑翔机
- S9 自旋转翼火箭

## 5.2. 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：

### 5.2.1. 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。规则中对不同的级别分别有限定。

### 5.2.2. 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。

### 5.2.3. 结构要求

5.2.3.1. 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。

5.2.3.2. 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)不得在飞行和着陆过程中有任何部分分离。

多级模型的下面级允许没有回收装置而采用翻转回收，但要具备：

- (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。

5.2.3.3. 模型结构中不应使用实质性的金属部件。这些部件是指那些可以

照成人员伤害或财产损失的头锥，箭体管，翼片和任何箭体外部锐硬部件，或内部重金属部件。

**5.2.3.4.** S1、S3、S5、S6 和 S9 模型的最小尺寸不得小于：分级要求应符合 5.4.1 条。

S1 模型的最小箭体的直径不得小于 18 毫米，且最小直径段的长度至少占总长度的 75%。S1 箭体的支撑段可以没有尾锥。

S5 模型最小直径的封闭箭体的长度至少等于或大于上表每级箭体总长度的 50%。

**5.2.3.5.** 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。

**5.2.3.6.** 模型火箭不应含有任何爆炸性或烟火类载荷。

**5.2.3.7.** 依靠作用在模型上的气动升力稳定滑翔返回地面的 S8 模型，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%。

### 5.3. 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入壳体内，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。

## 5.4. 竞赛总则

### 5.4.1. 分级技术要求

项目	级别	总冲(牛·秒)	数量 (枚)	最小直径 (毫米)	最小全长 (毫米)	最大重量 (克)	最小翼展 (毫米)	最大计时 (秒)
S3A/2	1/2A	0.83~1.25	2	40	500	50	--	120
S4A/2	1/2A	0.83~1.25	2	--	--	50	--	90
S6A/2	1/2A	0.83~1.25	2	40	500	50	--	60
S9A/2	1/2A	0.83~1.25	2	40	500	50	--	60
S8D/P	D	10.01- 20.00	2	--	--	300	950	360
S1A/2	1/2A	0.83~1.25	2	40	500	50	--	--
S5B	B	2.5~5	1	25	480	150	--	--

注：1. S1A/2 使用一枚 1/2A 发动机。

2. S5B 使用 1 枚 B6-4 发动机(直径 17.5 毫米)。

3. 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。

### 5.4.2. 发射

#### 5.4.2.1. 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）。

#### 5.4.2.2. 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。

#### 5.4.2.3. 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。

#### 5.4.2.4. 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。

#### 5.4.2.5. 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。

#### 5.4.2.6. 气象条件

风速应小于 10 米 / 秒，能见度必须大于 500 米。

#### 5.4.2.7. 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。

### 5.4.3. 正式报名

#### 5.4.3.1. 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。

#### 5.4.3.2. 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。分级的模型必须在每一级上标出。

#### 5.4.4. 正式飞行

##### 5.4.4.1. 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。

##### 5.4.4.2. 飞行次数

每一项目的比赛进行 2 轮正式飞行。

##### 5.4.4.3. 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。

#### 5.4.5. 取消比赛资格

5.4.5.1. 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。

5.4.5.2. 由于飞行特性的原因飞行路径是不稳定的，不可预测的飞行轨迹，可取消该模型的某次飞行资格，但不取消全部比赛资格。

#### 5.4.6. 火箭助推遥控滑翔机

5.4.6.1. 至少在运动员进入起飞区前 5 分钟点名。

5.4.6.2. 运动员在报名时须报两个可以使用的无线电频率，比赛中如遇频率相同，则由裁判长指定使用两个频率中的一个。

#### 5.4.7. 计时和评分

5.4.7.1. 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。

5.4.7.2. 电子高度测量说明与规定：

(1) 电子高度仪的携带要求：

外形尺寸（含电池）12 × 14 × 30（毫米），全重 2.4 克

电子高度仪，安装在模型中，以便可拆卸。它不能够在飞行中与模型分离。

(2) 电子高度仪的应用：

比赛开始前运动员到高度裁判组交付押金领取高度仪（100 元）。比赛结束后交还高度仪并退还押金。

运动员在裁判的监督下安装高度仪到模型上。飞行结束后尽快交还高度仪到裁判组读出高度，并复位高度仪。

5.4.7.3. 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，即停止计时。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名次，飞行时间长者名次列前。

## 5.5. 高度火箭（S1 类）

### 5.5.1. 定义

高度模型火箭比赛的目的是测量模型飞行的最大高度。以高度高者为胜。

### 5.5.2. 高度测量

运动员在每轮比赛结束前把整个箭体（含发动机）送至裁判审核，并在裁判监督下将高度仪交给裁判读取数据。

### 5.5.3. 技术要求

5.5.3.1. 模型发射成功后，箭体降落时必须有一条全部展开的飘带，飘带尺寸不得小于  $20 \times 350$  毫米。

5.5.3.2. 高度比赛应根据模型的最大允许发射重量，以及推动模型的发动机（一个或多个）的最大许可总冲而分级。发动机的使用数量和排列方式无限制，各个发动机所提供的总冲之和，不得超过该比赛级别允许的最大总冲。

### 5.5.4. 比赛时间与计分

5.5.4.1. 比赛进行两轮，每轮比赛时间 30 分钟，最终取最高的一轮计算成绩。

5.5.4.2. 失去目标”（TL）记录：追踪模型无法充分获得任何角度确定模型的位置。

## 5.6. 伞降 / 带降火箭（S3 和 S6 类）

### 5.6.1. 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。

### 5.6.2. 技术要求

#### 5.6.2.1. 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。

#### 5.6.2.2. 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。

### 5.6.3. 计时和评分

本项比赛采用计时评分规则（5.4.7 条）

## 5.7. 助推滑翔机火箭（S4 类）

### 5.7.1. 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。

允许使用 2.4G 单通道遥控器控制迫降。

任何柔性翼模型不得参加本项目比赛。

依靠作用在模型上的气动升力稳定滑翔返回地面的 S4 模型，其重量不得小于 14 克（不含发动机重量）。

### 5.7.2. 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。

### 5.7.3. 计时和评分

计时和评分规则（5.4.7 条）。

## 5.8. 仿真高度火箭（S5 类）

### 5.8.1. 定义

本项目是以仿真模型火箭进行的高度比赛，是高度比赛与仿真比赛的结合。比赛目的是以仿真模型火箭获得最大的高度。

### 5.8.2. 规则

所有参赛模型必须符合仿真比赛的规则，并在同样规则下进行评判和取得同样的仿真得分，允许有 2 次飞行，但必须进行 1 次飞行，否则不计比赛成绩。

### 5.8.3. 高度测量

运动员在每轮比赛结束前把整个箭体（含发动机）送至裁判审核，并在裁判监督下将高度仪交给裁判读取数据。

### 5.8.4. 计分

5.8.4.1. 参赛仿真模型获得的总仿真品质分加上其最高正式高度。如果跟踪丢失（TL）或取消比赛资格（DQ），则不计高度。没有一次正式飞行的不计总分。

5.8.4.2. 静态仿真品质分加上以米为单位的飞行高度，即为参赛模型获得的最大总分，以此决定成绩。如出现得分相同，以仿真分决定名次。

#### 5.8.5. 外观评分

按下述程序评判每个参赛模型的仿真品质分(按 S7 仿真模型规则执行)。

5.8.5.1. 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 的仿真模型工作图。

(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。

#### 5.8.5.2. 仿真精确度

满分 250 分。被认为是仿真模型的尺寸，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。

#### 5.8.5.3. 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，例如仿真原型本应粗糙、模糊的表面却处理得十分光滑，这种情况将被扣分。

#### 5.8.5.4. 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。

#### 5.8.5.5. 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或弃权的运动员，将不能

进入最后评分。

5.8.5.6. 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。将测量的尺寸提交仿真评分裁判员核实并计入仿真评判成绩。

#### 5.8.6. 取消比赛资格

在仿真高度比赛中，裁判员可根据自己的判断，在出现明显降低仿真制作水平或工艺技巧的参赛选手，根据实情给予 50%-100%扣分处理。制定本条规则的目的是要在仿真高度比赛中，消除那些只注重高度成绩而忽略仿真品质的现象。

### 5.9. 火箭助推遥控滑翔机（S8 类）

#### 5.9.1. 概述

火箭助推遥控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。

S8D/P，S8E/P 模型的机头鼻子在所有方向上的半径至少为 5 毫米。

#### 5.9.2. 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。

#### 5.9.3. 取消比赛资格

5.9.3.1. 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。

5.9.3.2. 模型在发动机的作用下，利用空气动力产生的升力，爬升不是垂直上升，且爬升轨迹不在垂直于发射器上的 60 度圆锥体内，将被取消比赛资格。

5.9.3.3. 任何以降落伞和（或）飘带回收的模型，将被取消比赛资格。

5.9.3.4. 在动力飞行阶段，只允许模型围绕纵轴滚转或绕圈。围绕横轴或偏航轴的滚转或绕圈都将被取消比赛资格。

#### 5.9.4. 计时和评分

见 5.4.7. 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。

#### 5.9.5. S8D/P 火箭助推遥控滑翔机。

##### 5.9.5.1. 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。

##### 5.9.5.2. 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。



### 5.9.5.3. 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。(见示意图)

### 5.9.5.4. 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。模型着陆后, 裁判员还将测量模型着陆静止后机头鼻子到靶心的距离。确定选手的着陆附加分。

(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) 着陆附加分是测量模型着陆静止后机头前端到靶心的距离(单位: 厘米), 以靶心为圆心, 半径 10 厘米的范围内 ( $\leq 10$  厘米) 加 100 分, 每远离靶心 10 厘米扣 1 分(不足 10 厘米按 10 厘米计), 最高扣 100 分。

(5) 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。

(6) 每轮飞行成绩为留空时间得分与着陆定点得分之和。

(7) 在每组中成绩最高者换算为 1000 分, 其选手的成绩如下:

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

换算得分将四舍五入, 精确到 0.1。

(8) 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, 再相同则名次并列。

### 5.9.5.5. 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。不同组的飞行顺序也由抽签决定。每轮比赛顺序要不同。

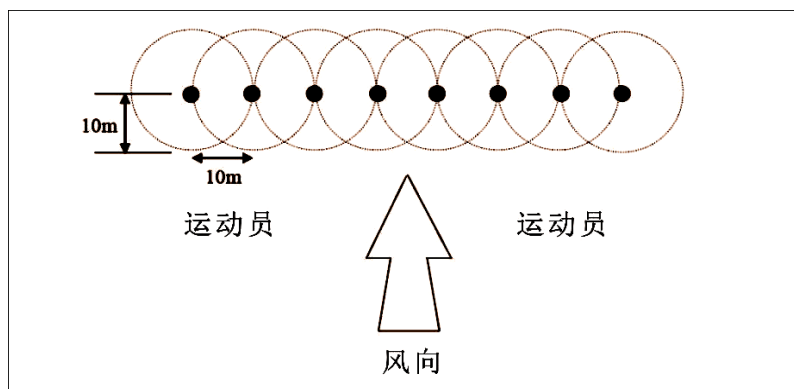
(2) 在每轮比赛时间开始前, 每组有 3 分钟准备时间。

(3) 每组选手均有 12 分钟比赛时间。若超过竞赛时间(着陆延迟), 则该选手将被取消比赛资格。

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。

(4) 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 着陆区场地示意图



如图着陆区是相互重叠着的。着陆区圆心间距最小为 10 米。允许运动员和助手停留在着陆区域内或外。

### 5.10. 自旋转翼火箭 (S9 类)

#### 5.10.1. 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。

#### 5.10.2. 目的

利用自旋转回收系统，使模型火箭取得最大留空时间。

#### 5.10.3. 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。

#### 5.10.4. 计时及比赛方式与其它留空项目相同。