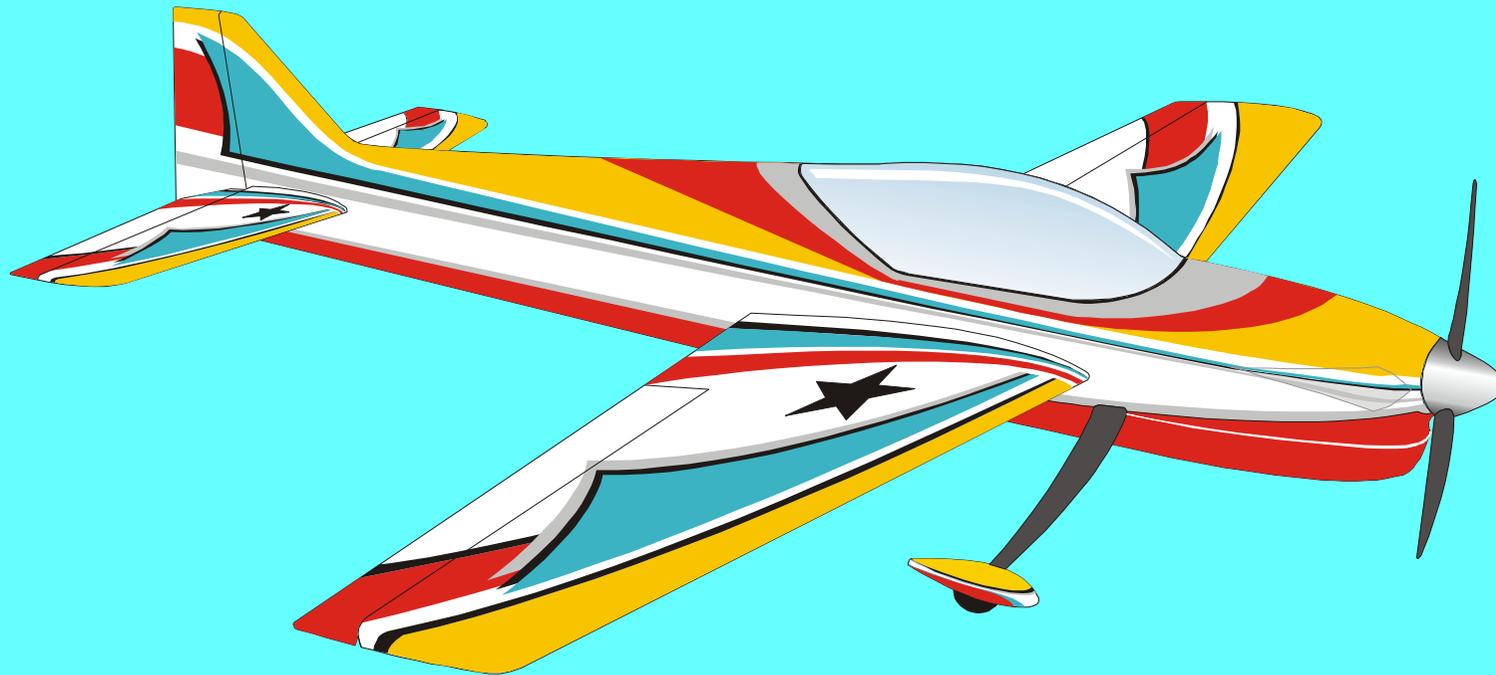


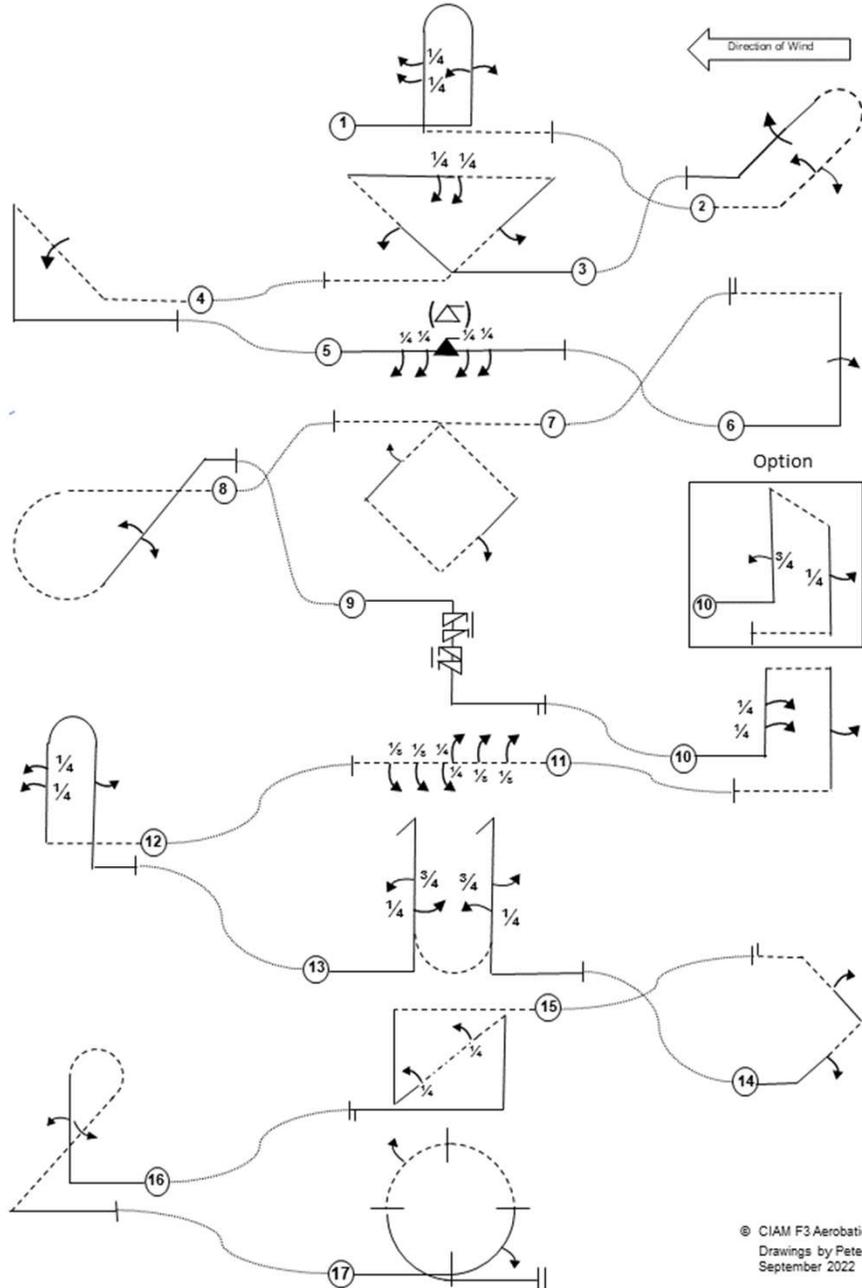
Flying and Judging F3A



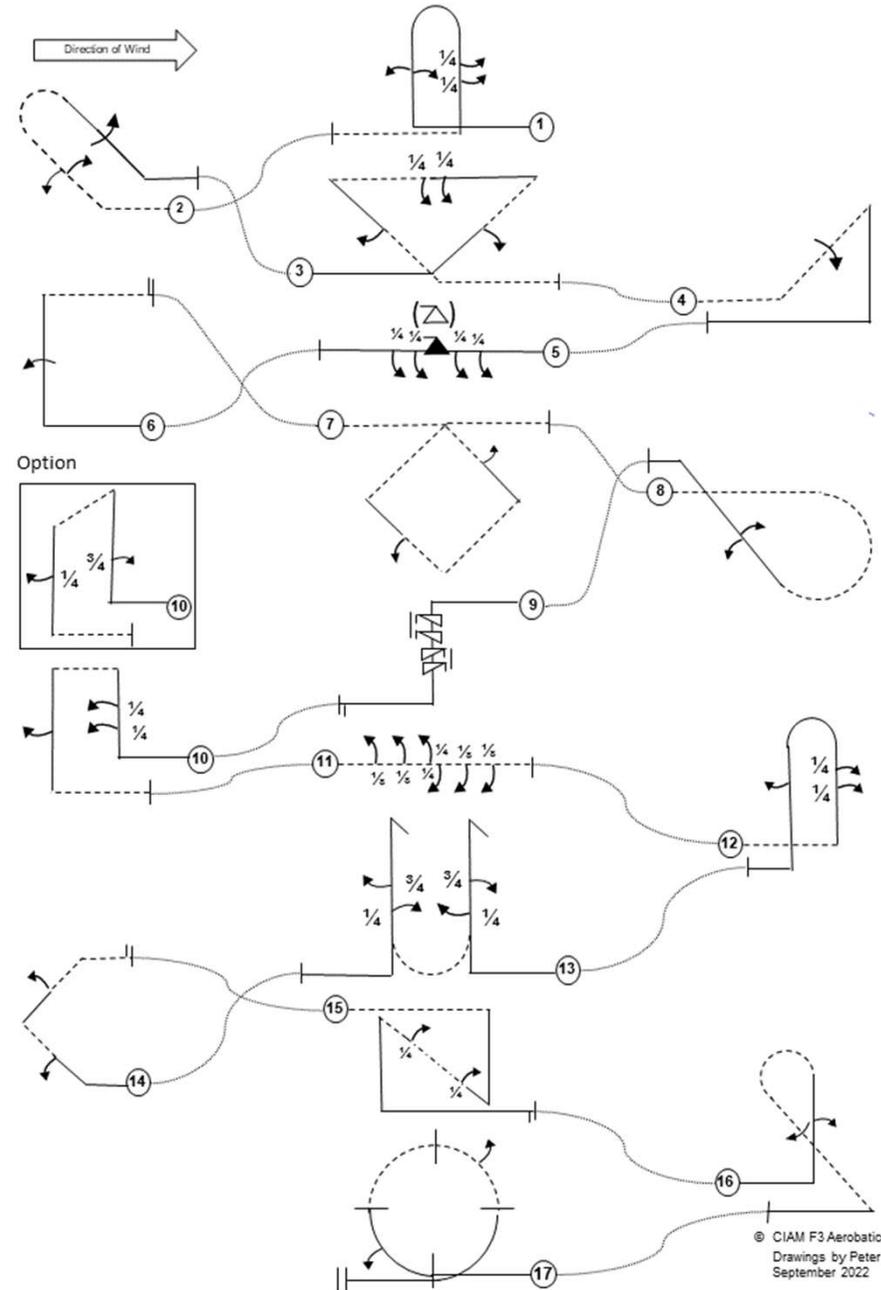
SCHEMATIC MANOEUVRE ILLUSTRATIONS

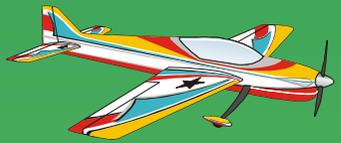
SCHEDULE P-27

PRELIMINARY SCHEDULE F3A P-27 (2026-2027)

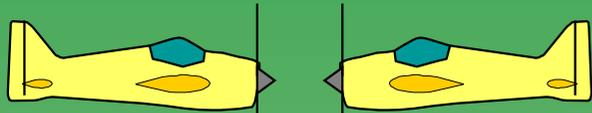


PRELIMINARY SCHEDULE F3A P-27 (2026-2027)

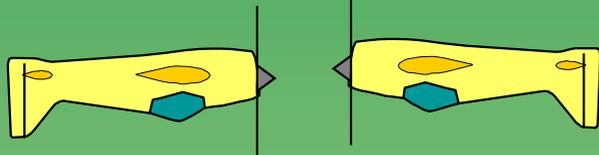




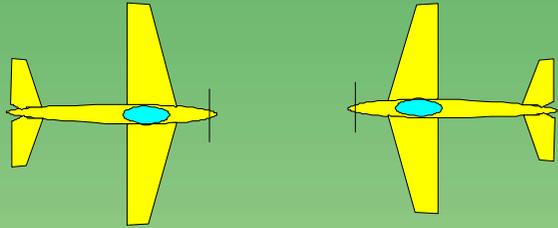
機体姿勢の説明:



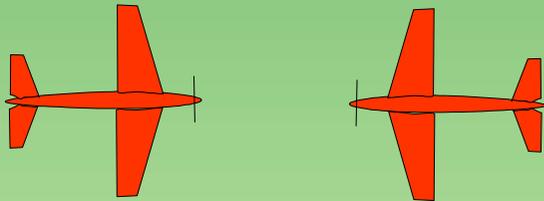
水平飛行姿勢



背面飛行姿勢



ナイフ-エッジ姿勢上
面より



ナイフ-エッジ姿勢下
面より



部分ロール



ハーフ・ロール



ロール



正面スピン



背面スピン



正



逆

スナップロール

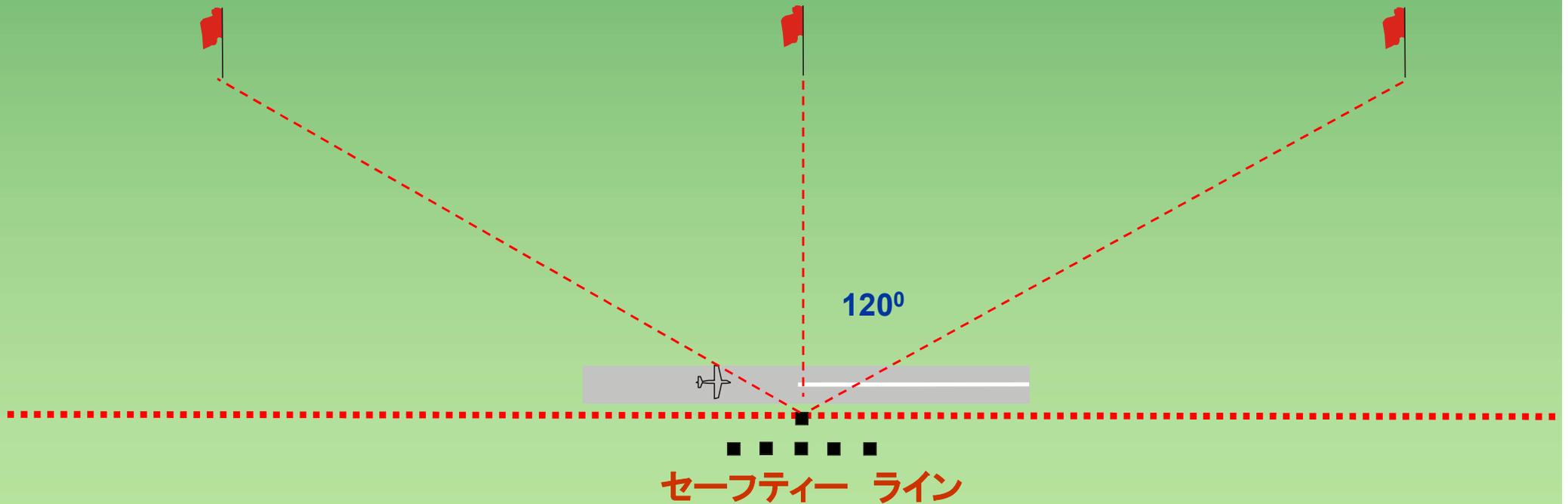


参照ポイント



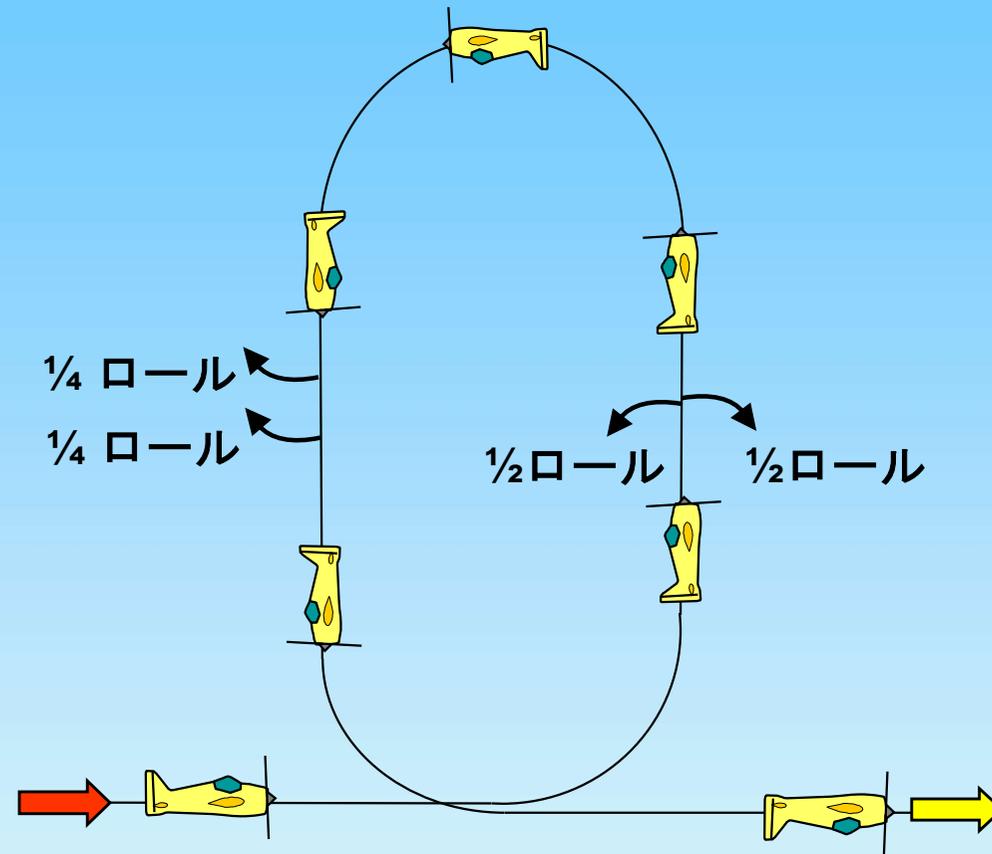
テイク - オフ・プロシージャ (審査しない、採点しない)

← 風向





P-27.01 プル・プル・プッシュ・ハンプティ・バンプ・ウィズ ・ ツー・1/2ロールズ、 ツー・1/4ロールズ



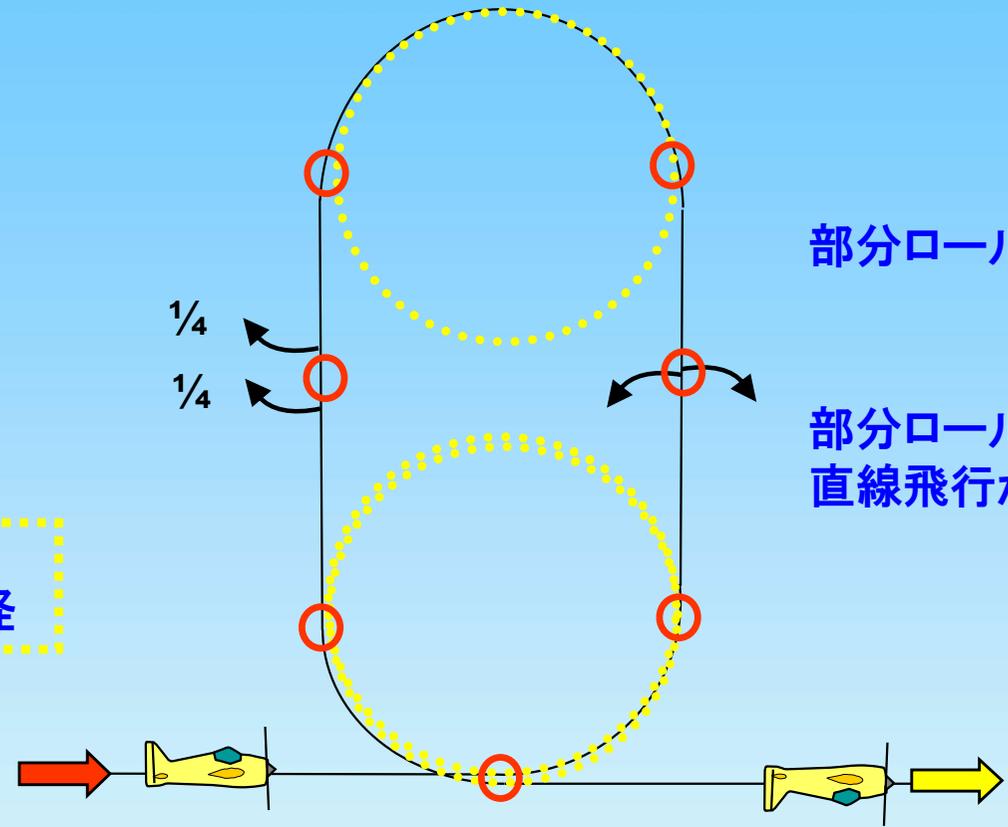
水平飛行から、センターで機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、1/2ロール、逆方向に1/2ロールを連続して演じ、機首を引いて1/2宙返りし垂直降下経路に入れ、1/4ロール2回を連続して演じ、機首を押し1/4逆宙返りし、背面飛行で終了





P-27.01 プル・プル・プッシュ・ハンプティ・バンプ・ウィズ ・ ツー・1/2ロールズ、 ツー・1/4ロールズ

宙返りは
全て同一半径



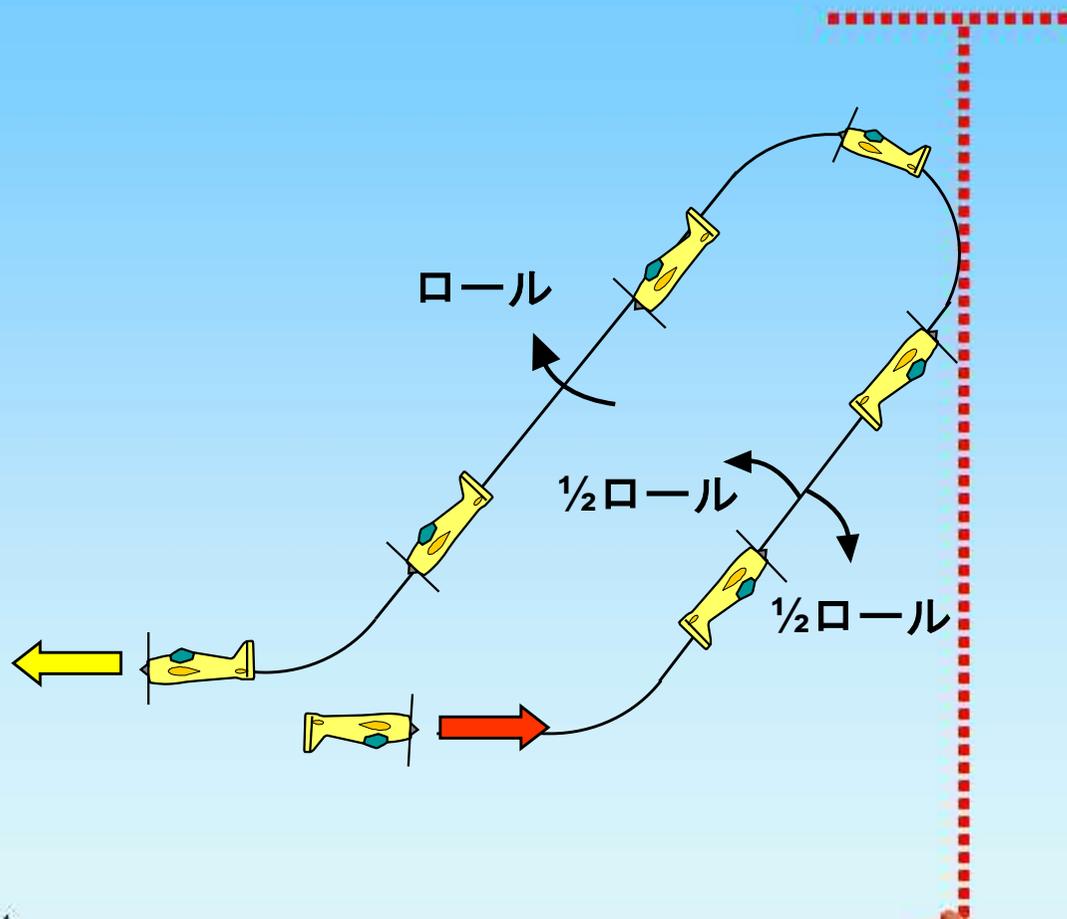
部分ロールは経路のセンターで

部分ロールの切り返し時に
直線飛行が有ってはならない





P-27.02 トロンボーン・ウィズ・ツー・1/2ロールズ、ロール



背面飛行から、機首を押しして1/8逆宙返りし45度上昇経路に入れ、1/2ロール、逆方向に1/2ロールを連続して演じ、機首を押しして1/2逆宙返りし45度降下経路に入れ、1回ロールを演じ、機首を引いて1/8宙返りし、水平飛行で終了

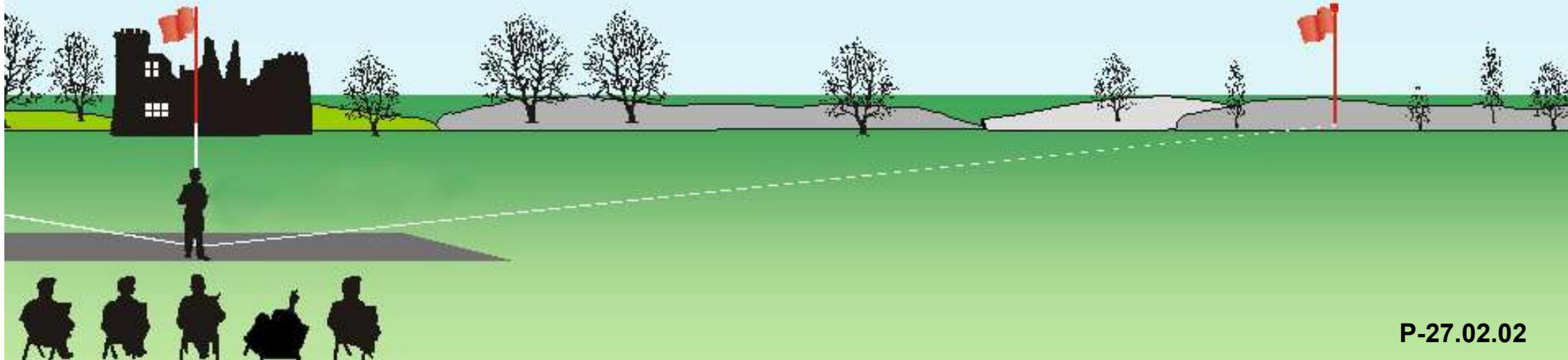
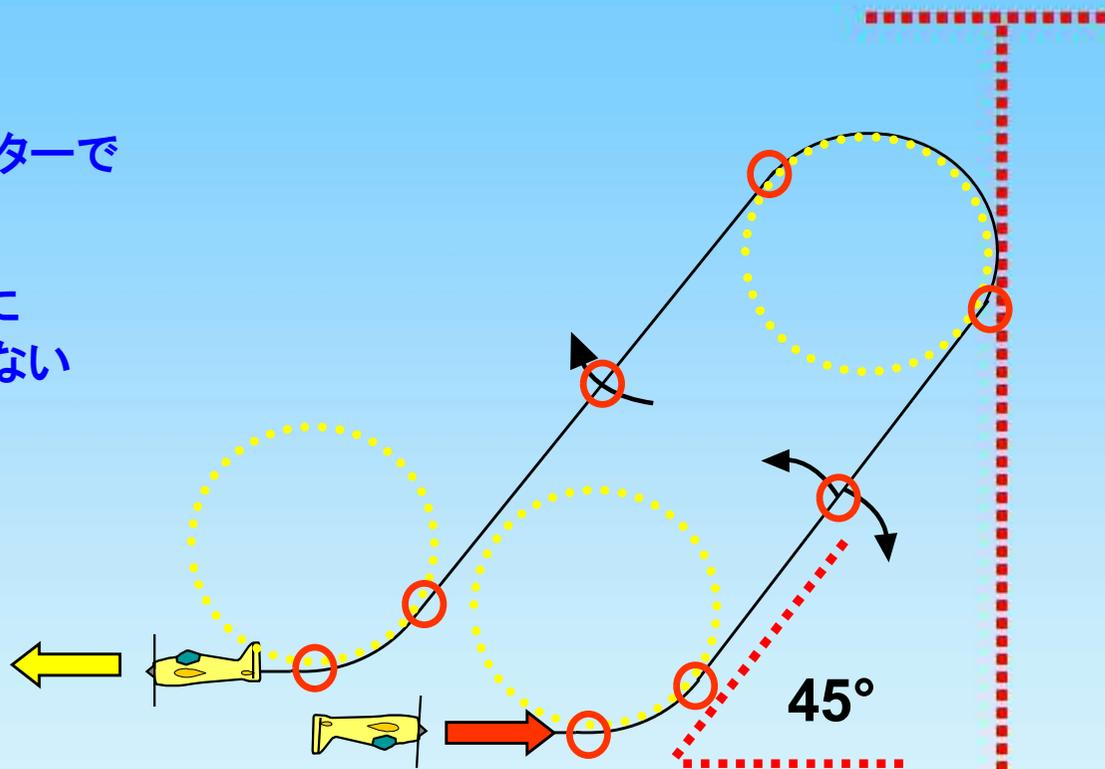


P-27.02 トロンボーン・ウィズ・ツー・1/2ロールズ、ロール

部分ロールは経路のセンターで

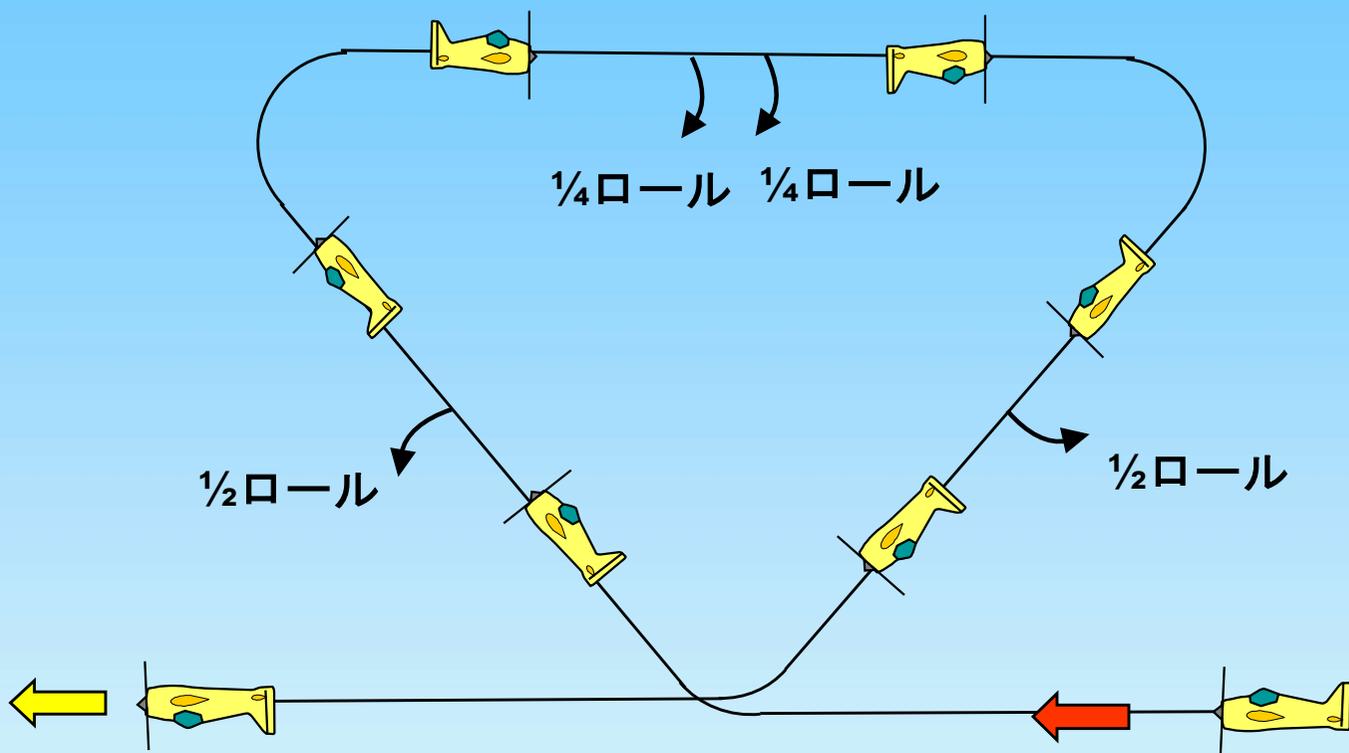
部分ロールの切り返し時に
直線飛行が有ってはならない

宙返りは
全て同一半径





P-27.03 トライアングル・ウィズ・1/2ロール、1/4ロール 、1/4ロール、1/2ロール

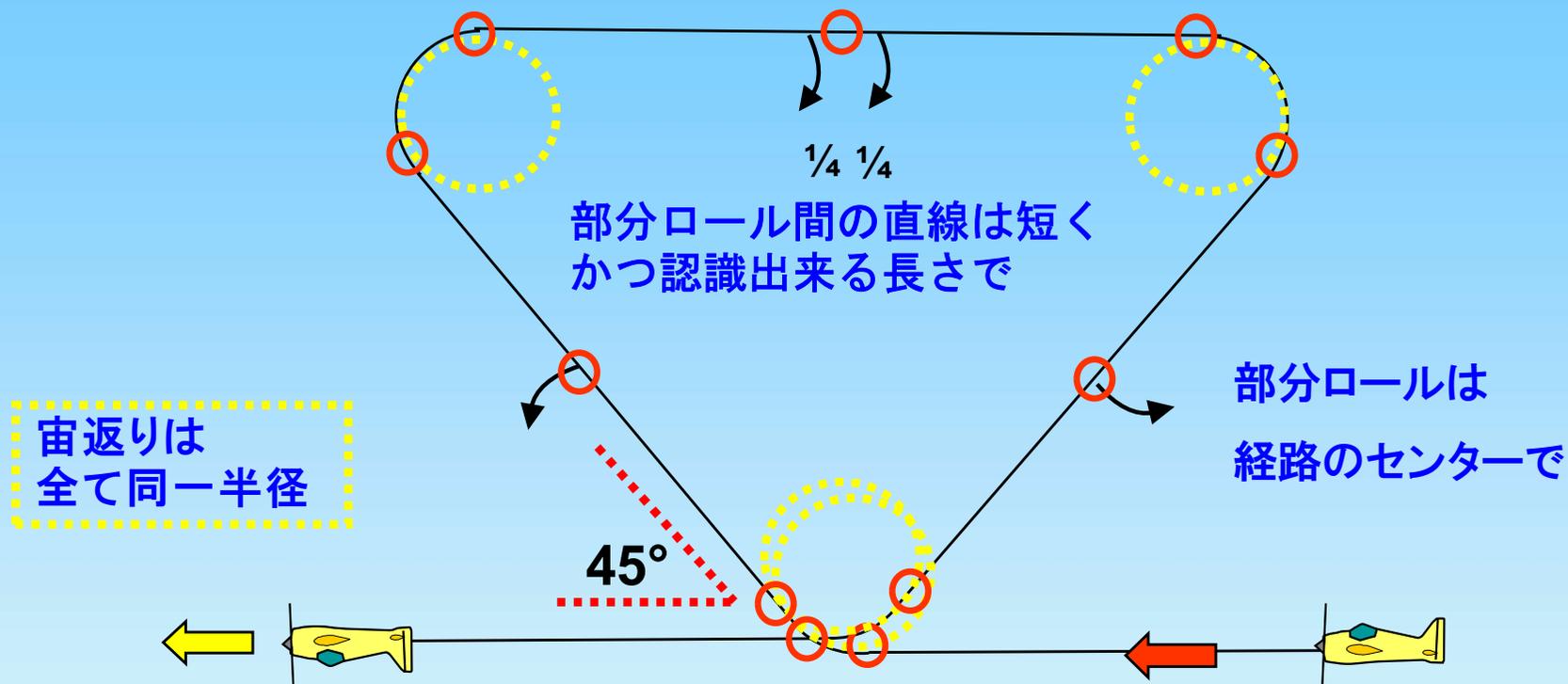


水平飛行から、センターで機首を引いて1/8宙返りし45度上昇経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押しして3/8逆宙返りし、1/4ロール2回を連続して演じ、機首を引いて3/8宙返りし45度降下経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押しして1/8逆宙返りし、背面飛行で終了



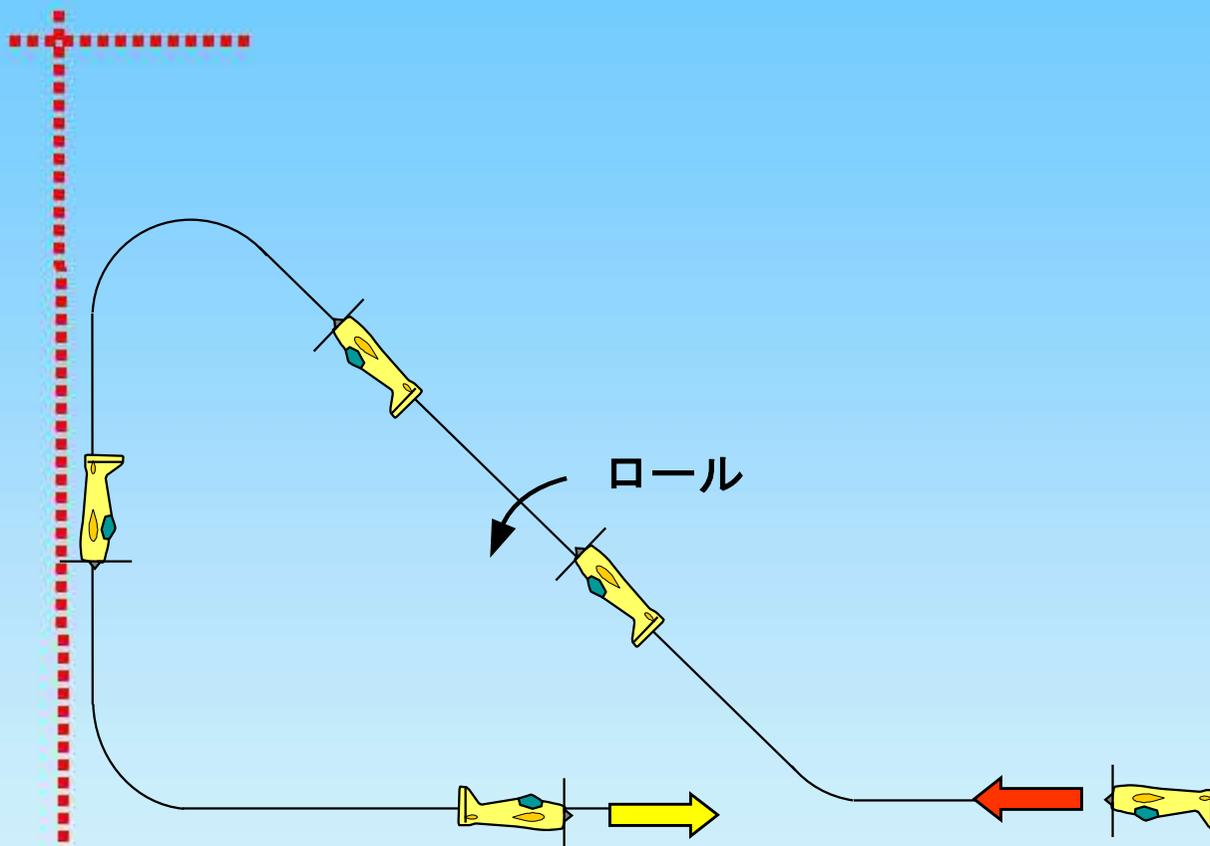


P-27.03 トライアングル・ウィズ・1/2ロール、1/4ロール、 1/4ロール、1/2ロール





P-27.04 リバース・シャークフィン・ウィズ・ロール

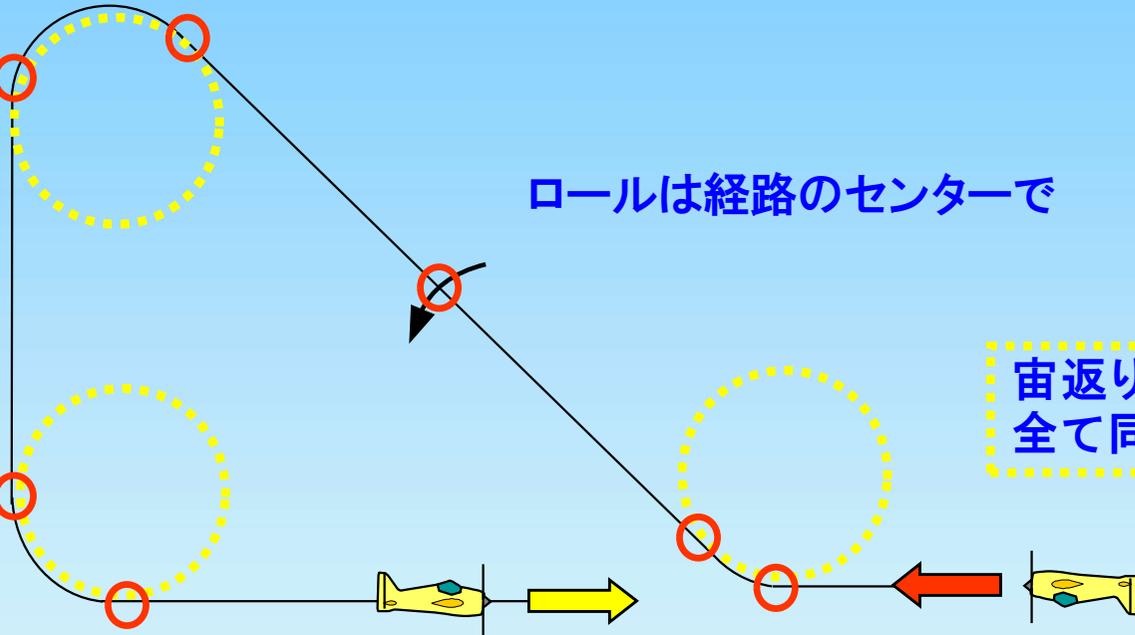
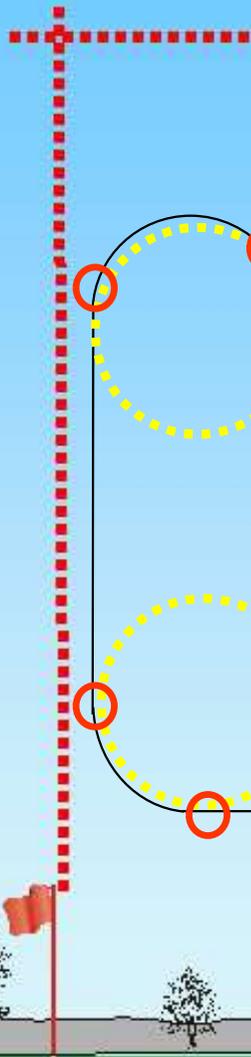


背面飛行から、機首を押し、1/8宙返りし、45度上昇経路に入れ、1回ロールを演じ、機首を引いて3/8宙返りし、垂直降下経路に入れ、機首を引いて1/4宙返りし、水平飛行で終了



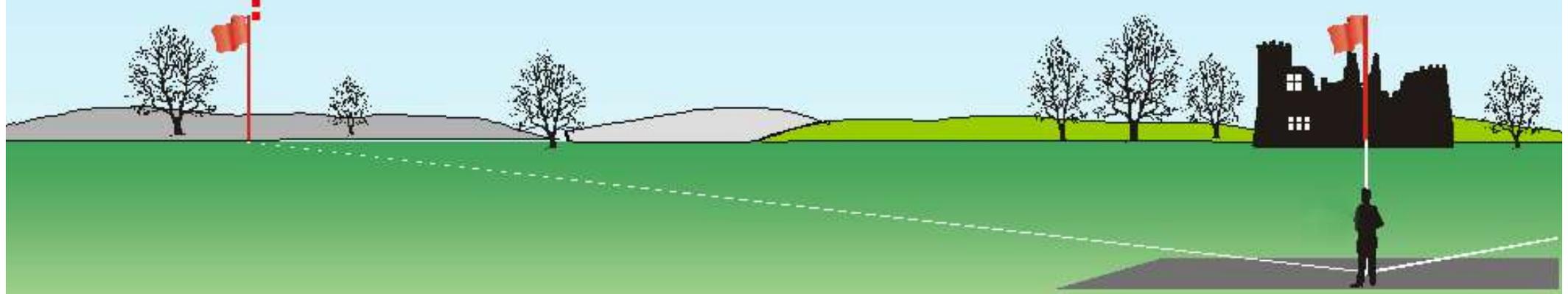


P-27.04 リバース・シャークフィン・ウィズ・ロール



ロールは経路のセンターで

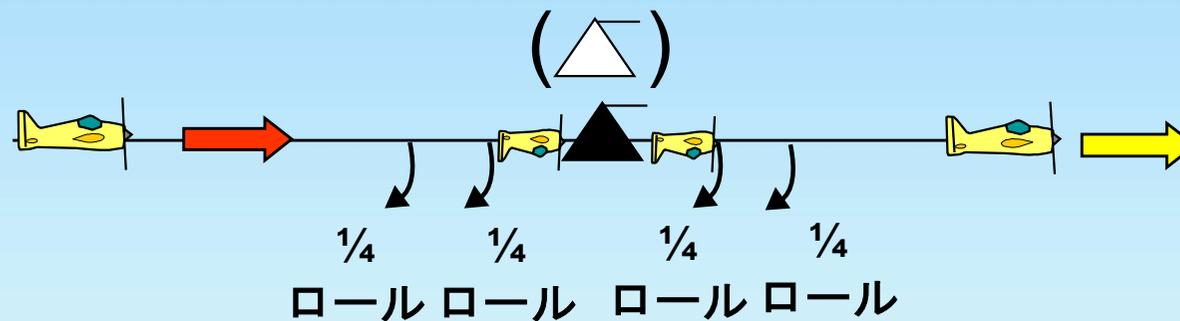
宙返りは
全て同一半径





P-27.05 ロール・コンビネーション・ウィズ・ツー・1/4ロールズ 、スナップロール、ツー・1/4ロールズ

スナップロール



水平飛行から、1/4ロール2回を連続して演じ、続いてスナップロール一回を逆方向に演じ、続けて1/4ロール2回をスナップロールと逆方向に連続して演じ、水平飛行で終了

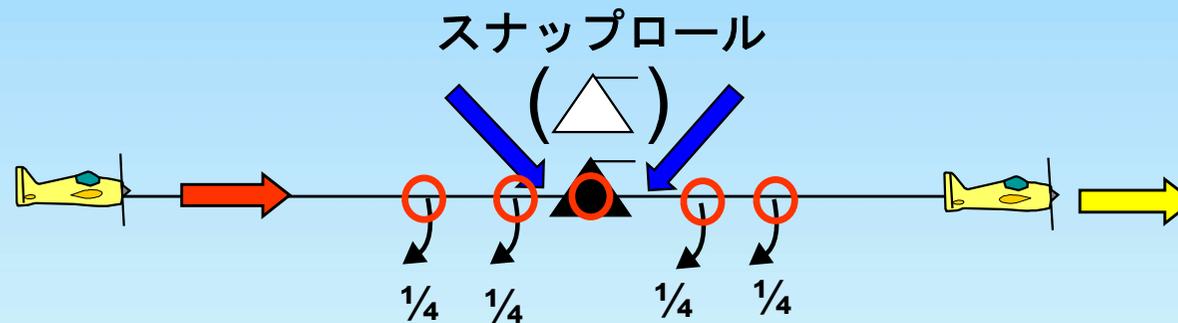




P-27.05 ロール・コンビネーション・ウィズ・ツー・1/4ロールズ 、スナップロール、ツー・1/4ロールズ

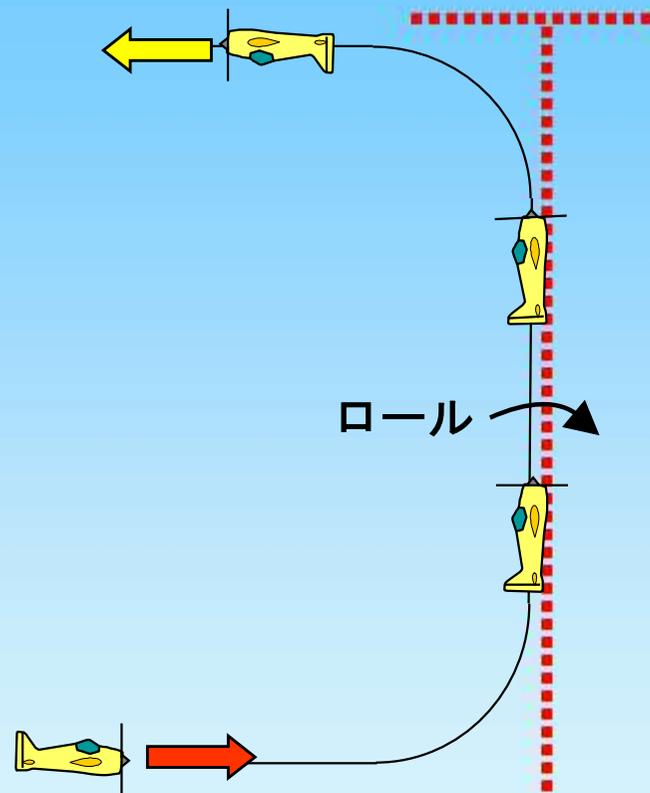
部分ロール間の直線は短くかつ認
識出来る長さで

部分ロールとスナップロールの切り返し時に直線飛行が
有ってはならない





P-27.06 ハーフ・スクエア・ループ・ウィズ・ロール



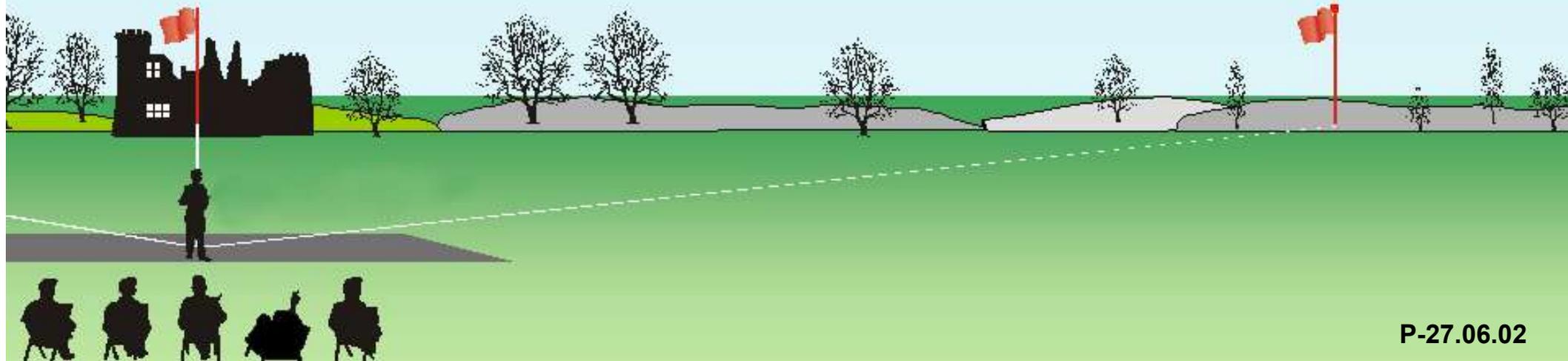
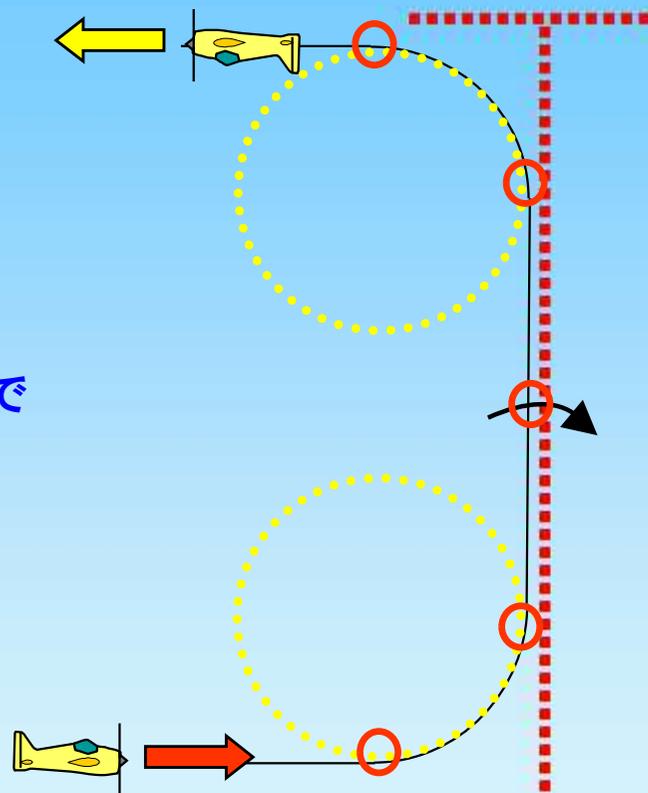
水平飛行から、機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、一回ロールを演じ、機首を引いて1/4宙返りし、背面飛行で終了



P-27.06 ハーフ・スクエア・ループ・ウィズ・ロール

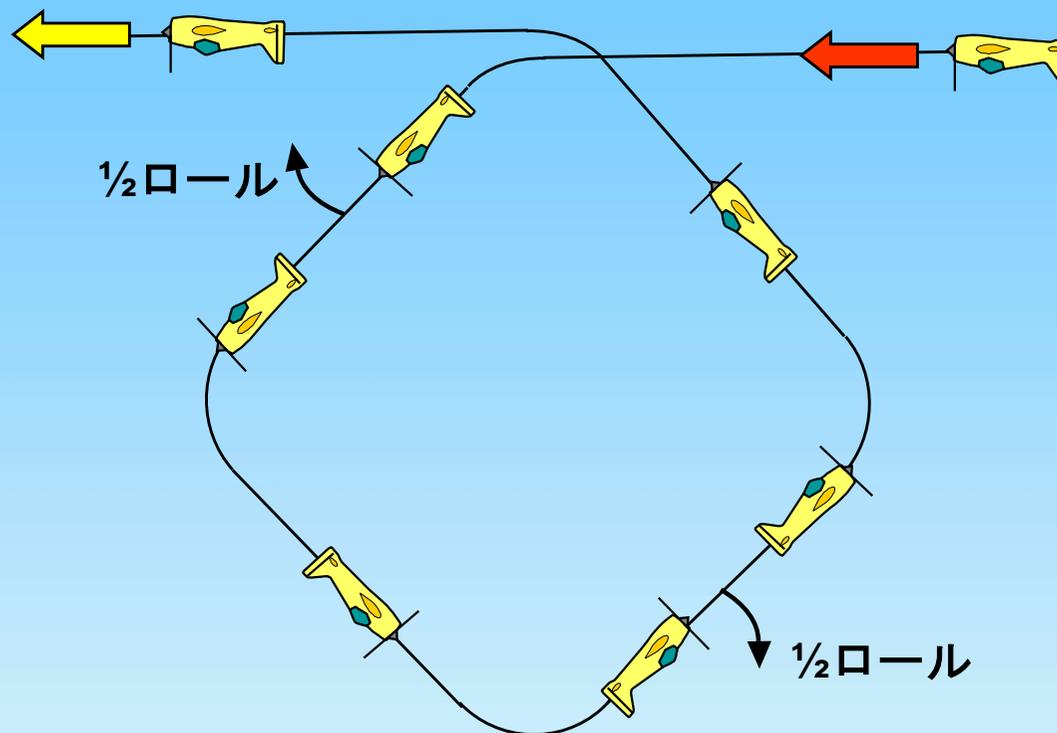
ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径





P-27.07 スクエア・ループ・オン・コーナー・フロム・トップ ・ウィズ・1/2ロール、1/2ロール

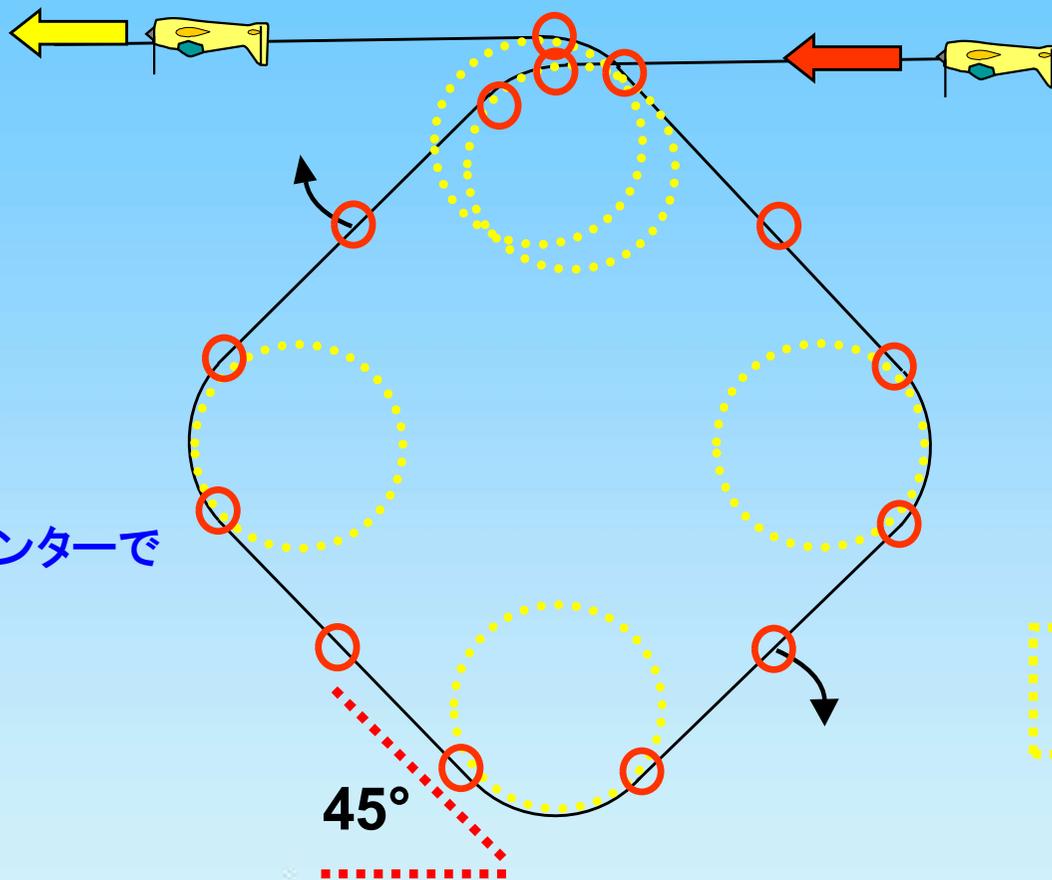


背面飛行から、機首を引いて1/8宙返りし45度降下経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押し1/4逆宙返りし45度降下経路に入れ、機首を押し1/4逆宙返りし45度上昇経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を引いて1/4宙返りし45度上昇経路に入れ、機首を引いて1/8宙返りし、背面飛行で終了



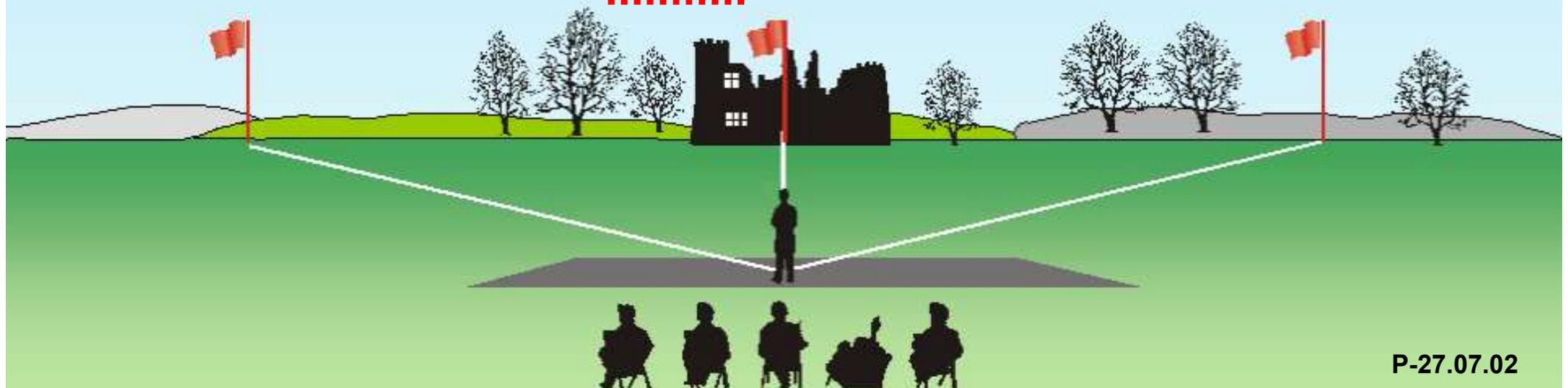


P-27.07 スクエア・ループ・オン・コーナー・フロム・トップ ・ウィズ・1/2ロール、1/2ロール



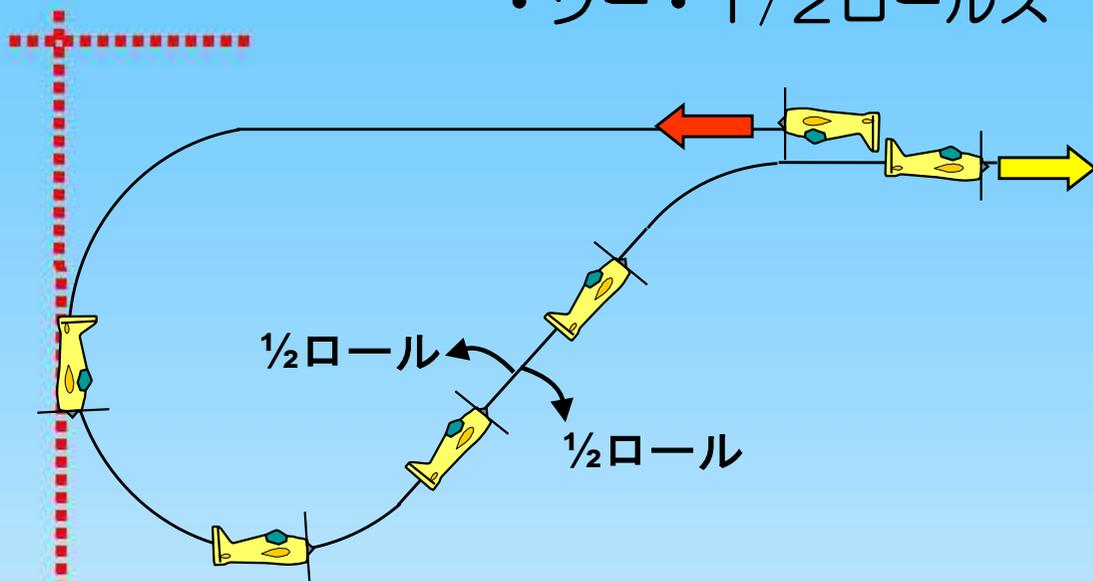
1/2 ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径





P-27.08 ハーフ・キューバン・エイト・フロム・トップ・ウィズ ・ツー・1/2ロールズ

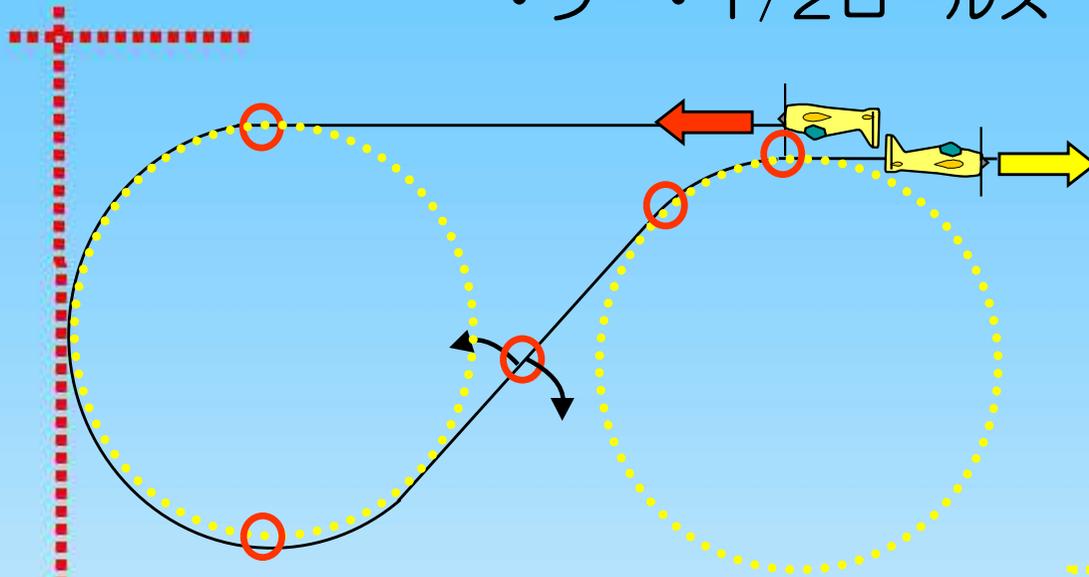


背面飛行から、機首を引いて5/8宙返りし
45度上昇経路に入れ、1/2ロール、逆方向
に1/2ロールを連続して演じ、機首を押し
て1/8逆宙返りし、水平飛行で終了





P-27.08 ハーフ・キューバン・エイト・フロム・トップ・ウィズ ・ツー・1/2ロールズ



1/2 ロールは経路のセンターで

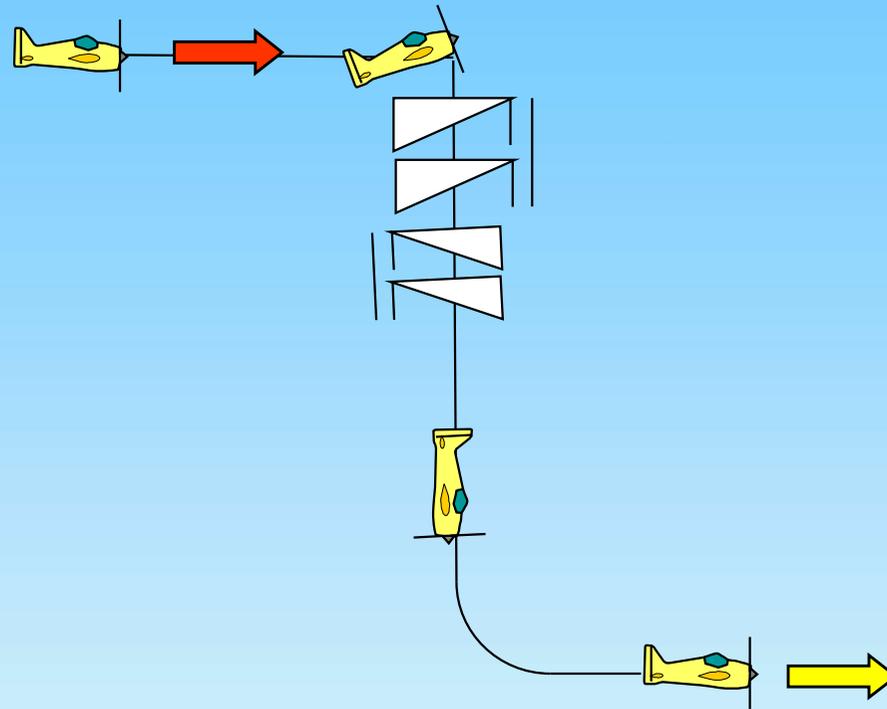
部分ロールの切り返し時に
直線飛行が有ってはならない

宙返りは
全て同一半径





P-27.09 スピン・ウィズ・ツー・ターンズ、ツー・ターンズ・イン ・オポジット・ディレクション

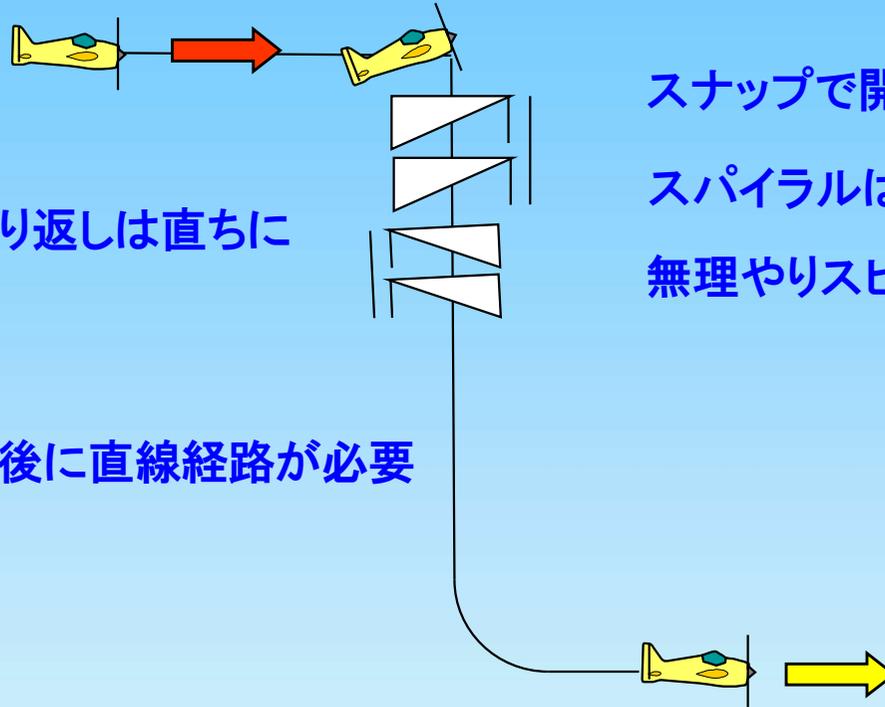


水平飛行から、2回スピンを演じ、直ちに逆方向に2回スピンを演じ、垂直
降下経路を演じ、機首を引いて1/4宙返りし、水平飛行で終了





P-27.09 スピン・ウィズ・ツー・ターンズ、ツー・ターンズ・イン ・オポジット・ディレクション



スピンの切り返しは直ちに

スピン終了後に直線経路が必要

スナップで開始された場合 - 0点!

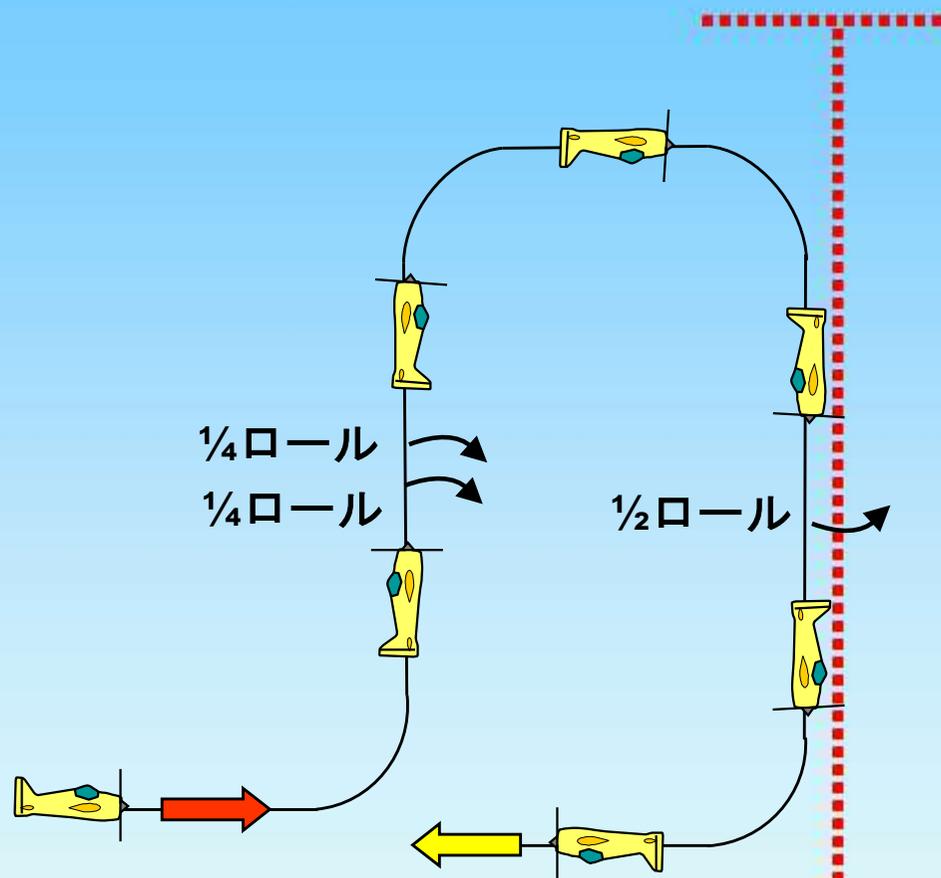
スパイラルは - 0点!

無理やりスピンを開始した場合
大きく減点





P-27.10 トップ・ハット・ウィズ・ツェー・1/4ロールズ、1/2ロール (オプション: トップ・ハット・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール)



水平飛行から、機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、1/4ロール2回を連続して演じ、機首を引いて1/4宙返りし、機首を引いて1/4宙返りし垂直降下経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押しして1/4逆宙返りし、背面飛行で終了



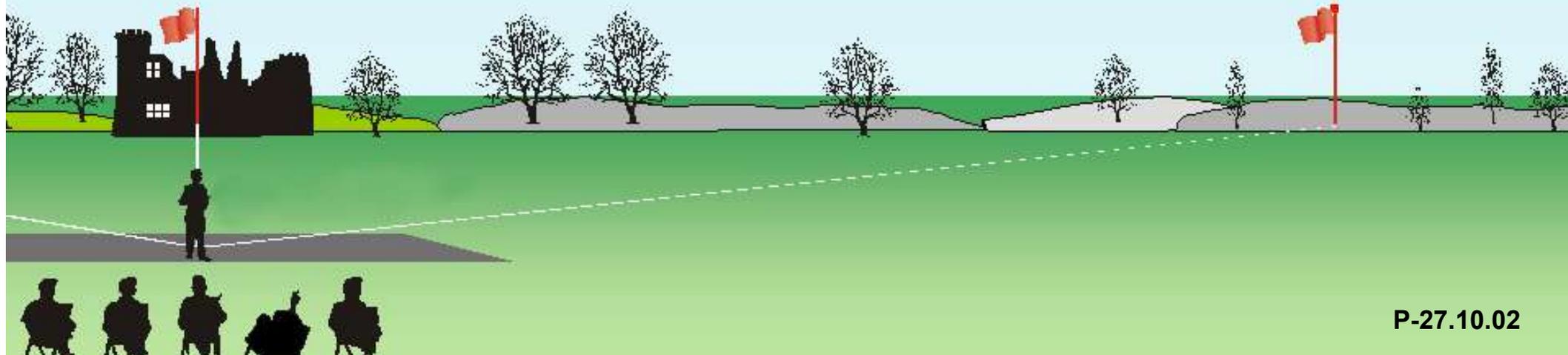
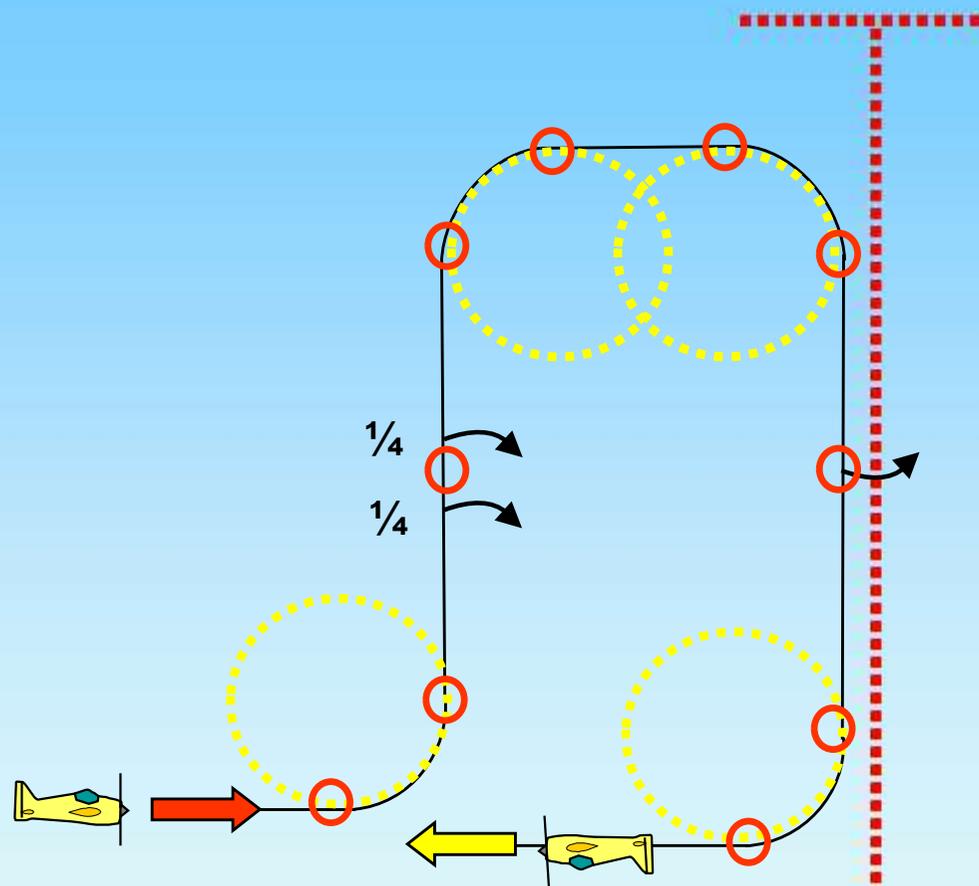


P-27.10 トップ・ハット・ウィズ・ツー・1/4ロールズ、1/2ロール (オプション: トップ・ハット・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール)

部分ロールは経路のセンターで

部分ロール間の直線は短くかつ認識出来る長さで

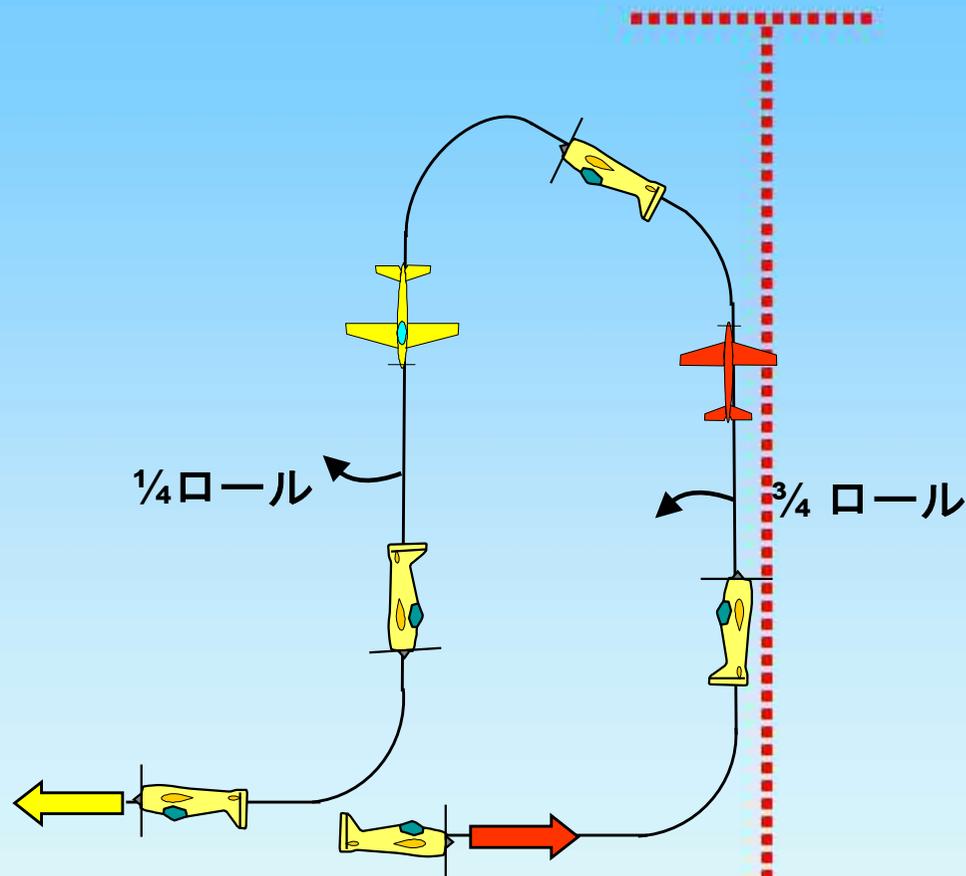
宙返りは
全て同一半径





P-27.10 トップ・ハット・ウィズ・ツー・1/4ロールズ、1/2ロール
(オプション：トップ・ハット・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール)

オプション



オプション：水平飛行から、機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、3/4ロールを演じ、機首を引いて1/4宙返りし、クロスボックス経路に入れ、機首を引いて1/4宙返りし垂直降下経路に入れ、1/4ロールを演じ、機首を押しして1/4逆宙返りし、背面飛行で終了



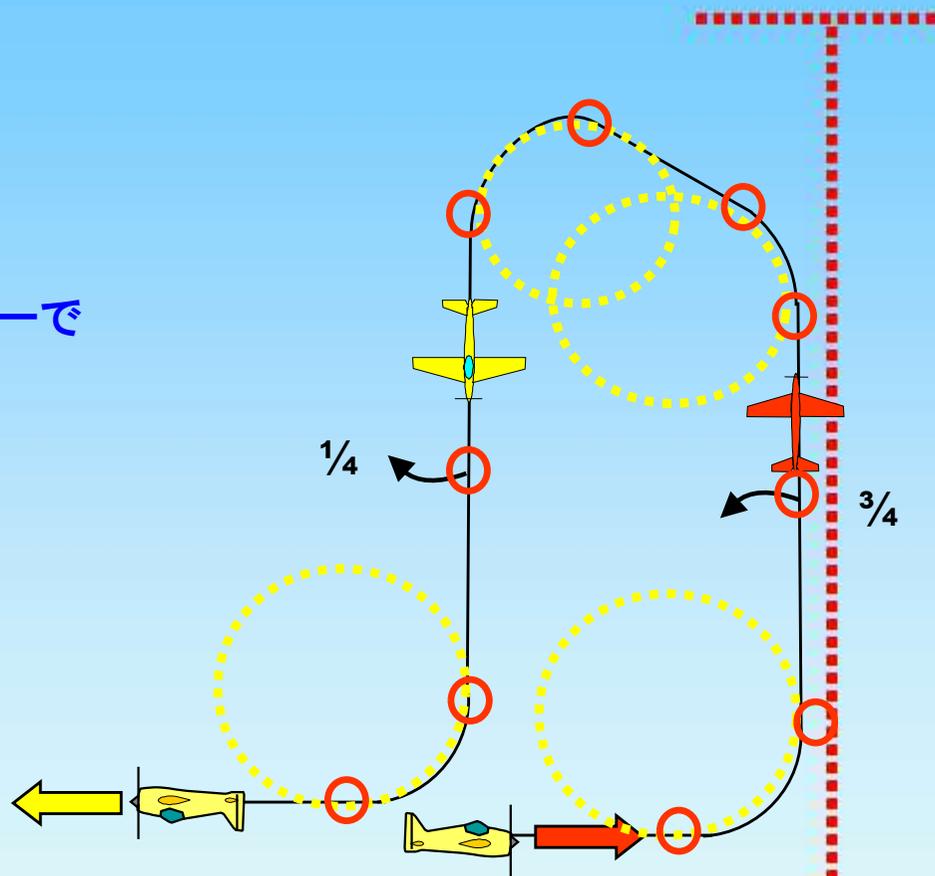


P-27.10 トップ・ハット・ウィズ・ツー・1/4ロールズ、1/2ロール (オプション: トップ・ハット・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール)

オプション

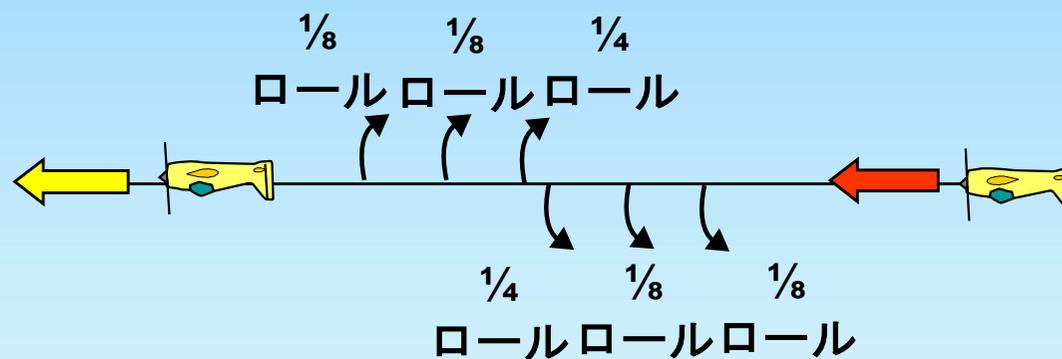
部分ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径





P-27.11 ロール・コンビネーション・ウィズ・ツー・1/8ロールズ 、ツー・1/4ロールズ、ツー・1/8ロールズ



背面飛行から、1/8ロール2回を連続して演じ、1/4ロールを連続して演じ、続けて1/4ロール一回、1/8ロール2回を連続して最初の3つの部分ロールとは逆方向に演じ背面飛行で終了

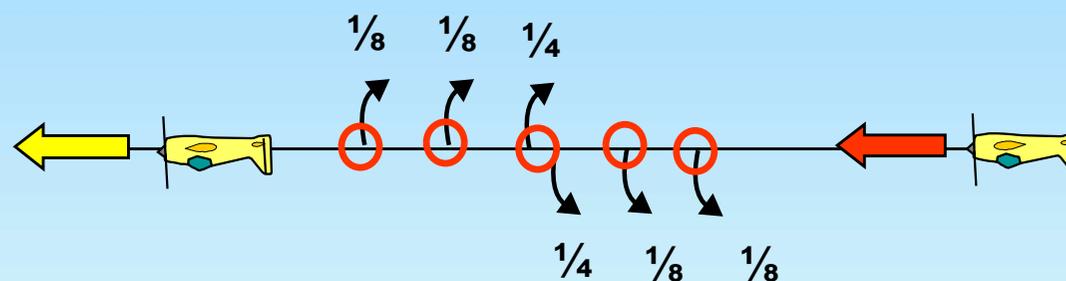




P-27.11 ロール・コンビネーション・ウィズ・ツー・1/8ロールズ 、ツー・1/4ロールズ、ツー・1/8ロールズ

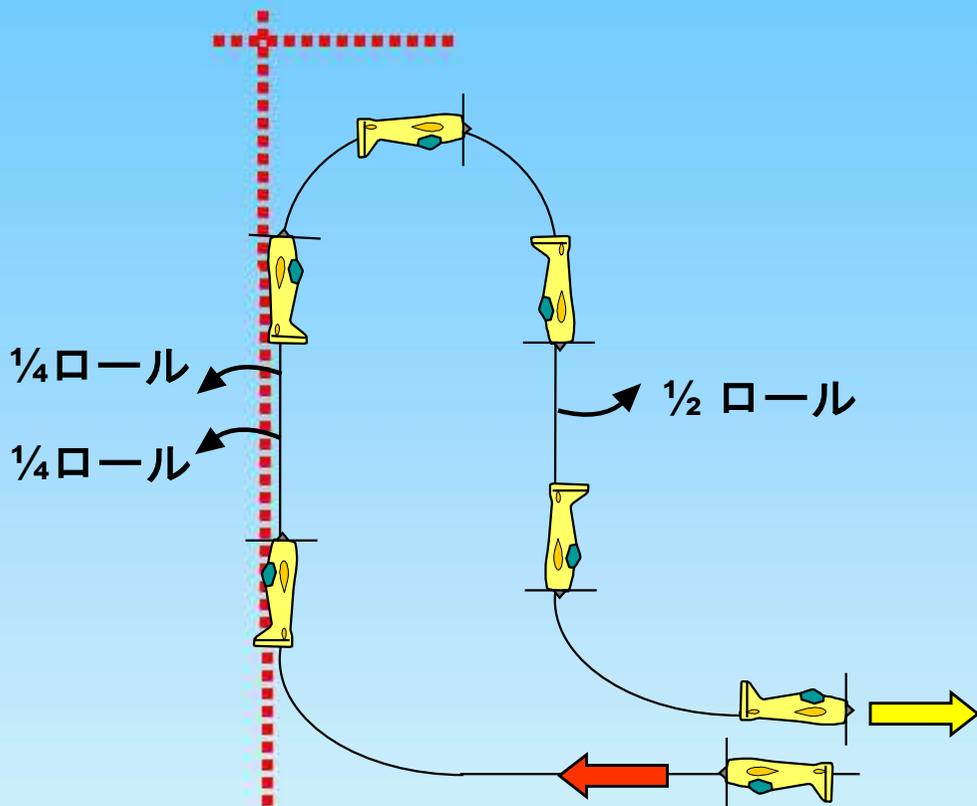
連続して演技する部分ロール間の経路は短く、かつ同一の長さ

部分ロールの切り返し時に直線飛行が有ってはならない





P-27.12 プッシュ・プル・プル・ハンプティ・バンプ・ウィズ・ツー ・1/4ロールズ、1/2ロール

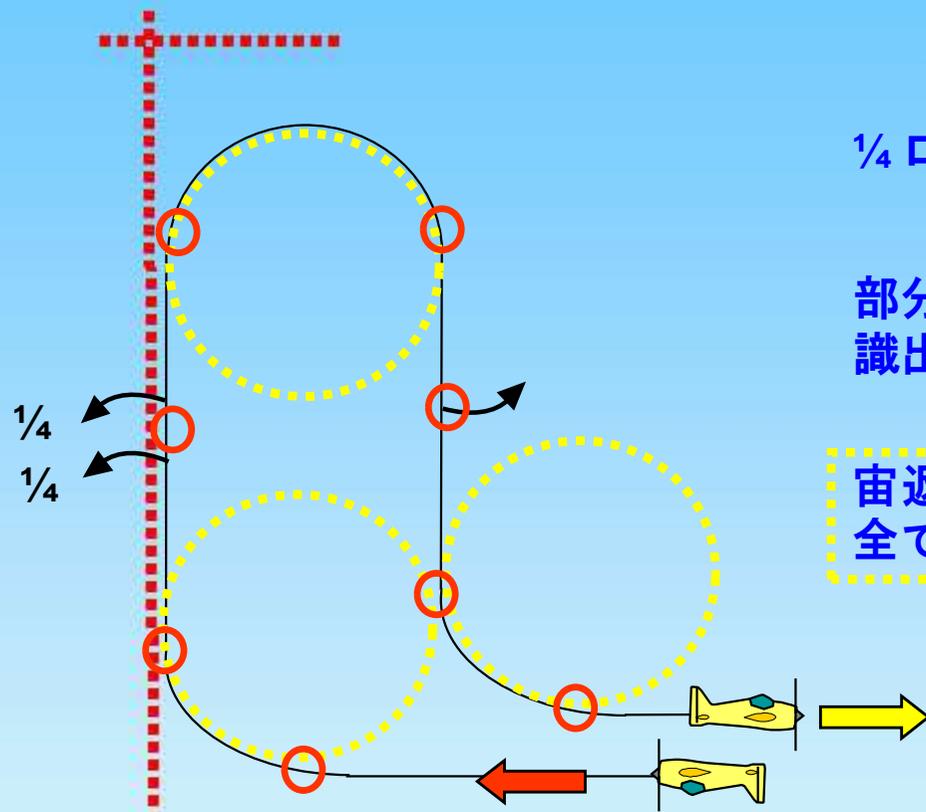


背面飛行から、機首をpushして1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、1/4ロール2回を連続して演じ、機首を引いて1/2宙返りし垂直降下経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を引いて1/4宙返りし、水平飛行で終了





P-27.12 プッシュ・プル・プル・ハンプティ・バンプウィズ・ツー ・1/4ロールズ、1/2ロール



1/4 ロールは経路のセンターで

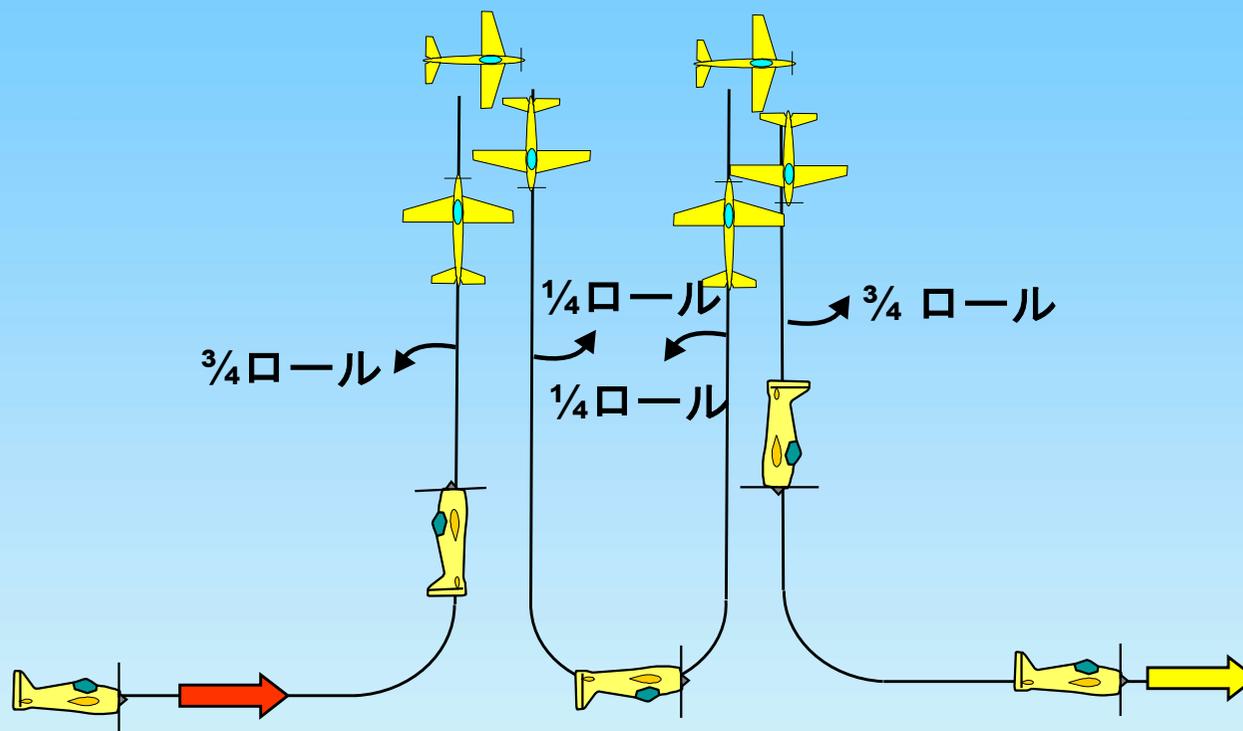
部分ロール間の直線は短くかつ認識出来る長さで

宙返りは
全て同一半径





P-27.13 フィギュア・M・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール、1/4ロール、3/4ロール



水平飛行から、センターの手前より機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、3/4ロールを演じ、ストールターンを演じて垂直降下経路に入れ、1/4ロールを演じ、機首を押しして1/2逆宙返りし垂直上昇経路に入れ、1/4ロールを演じ、ストールターンを演じて垂直降下経路に入れ、3/4ロールを演じ、機首を引いて1/4宙返りし、水平飛行で終了



P-27.13 フィギュア・M・ウィズ・3/4ロール、1/4ロール、 、1/4ロール、3/4ロール

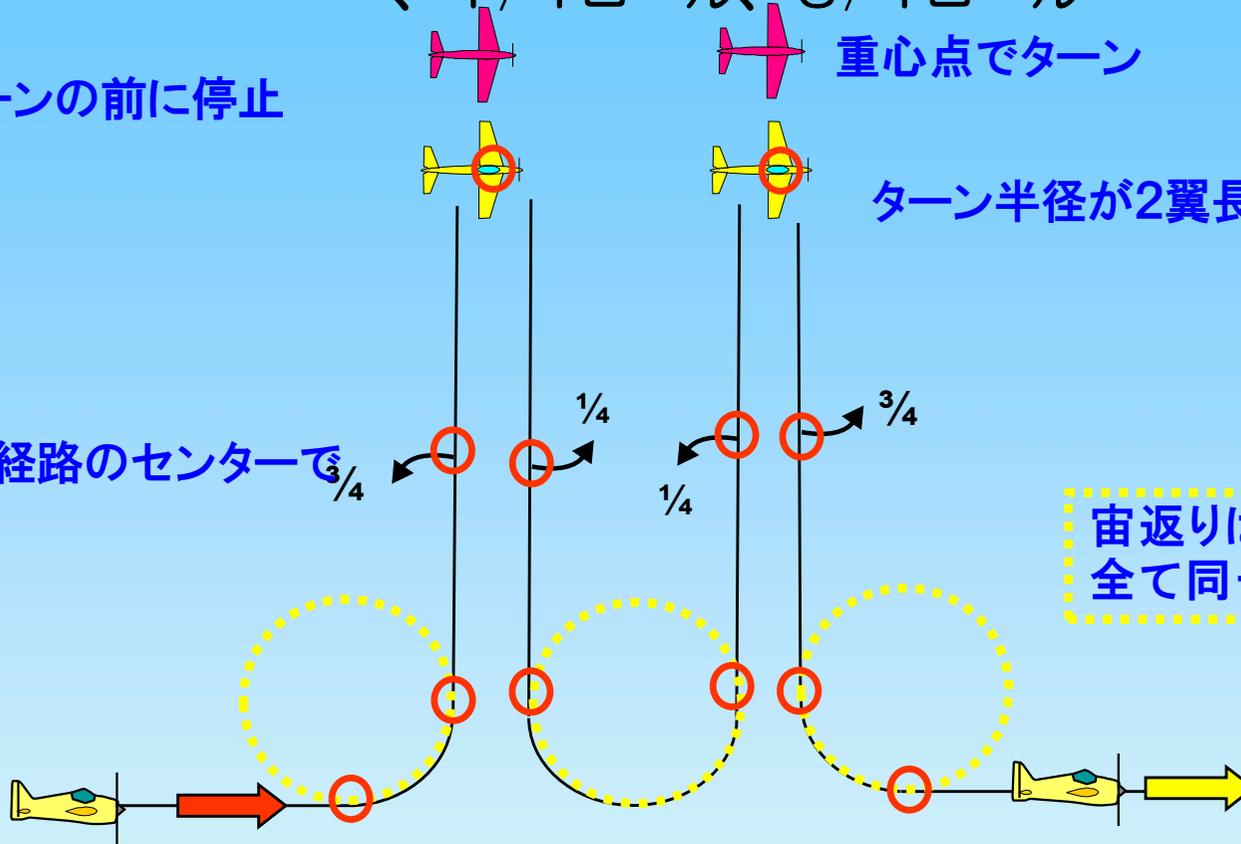
ターンの前に停止

重心点でターン

ターン半径が2翼長以上 - 0点!

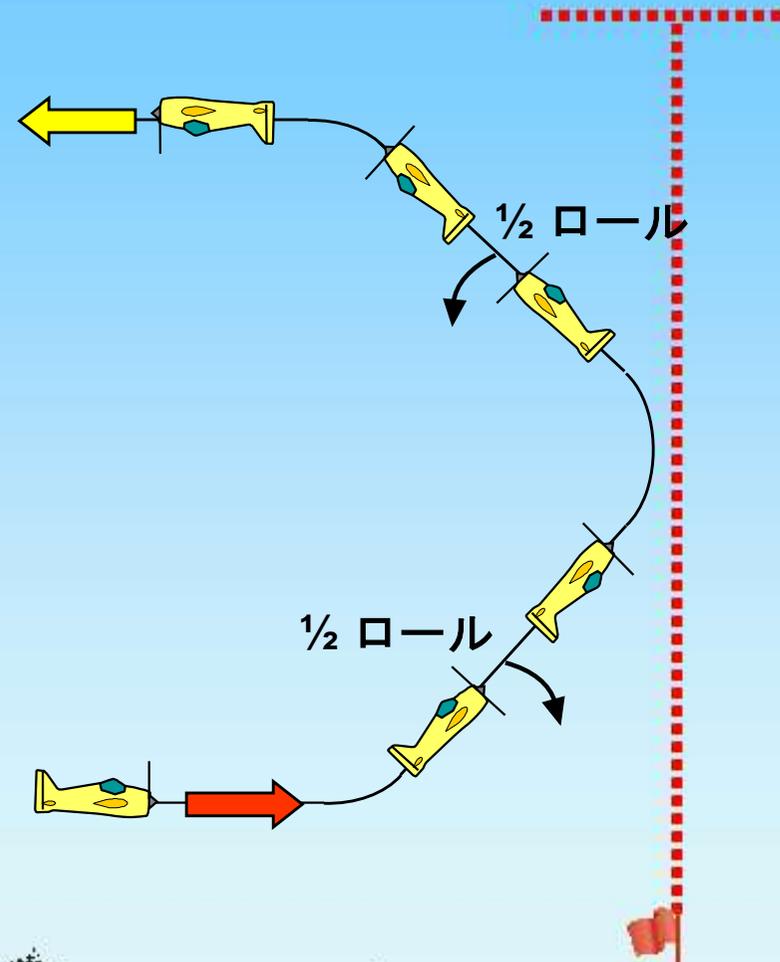
部分ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径





P-27.14 ハーフ・スクエア・ループ・オン・コーナー・ウィズ ・1/2ロール、1/2ロール



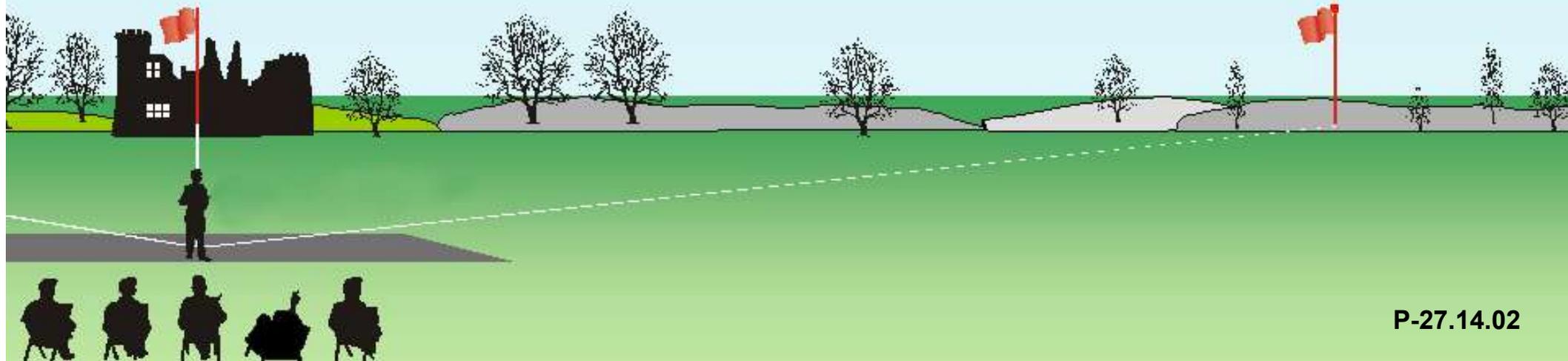
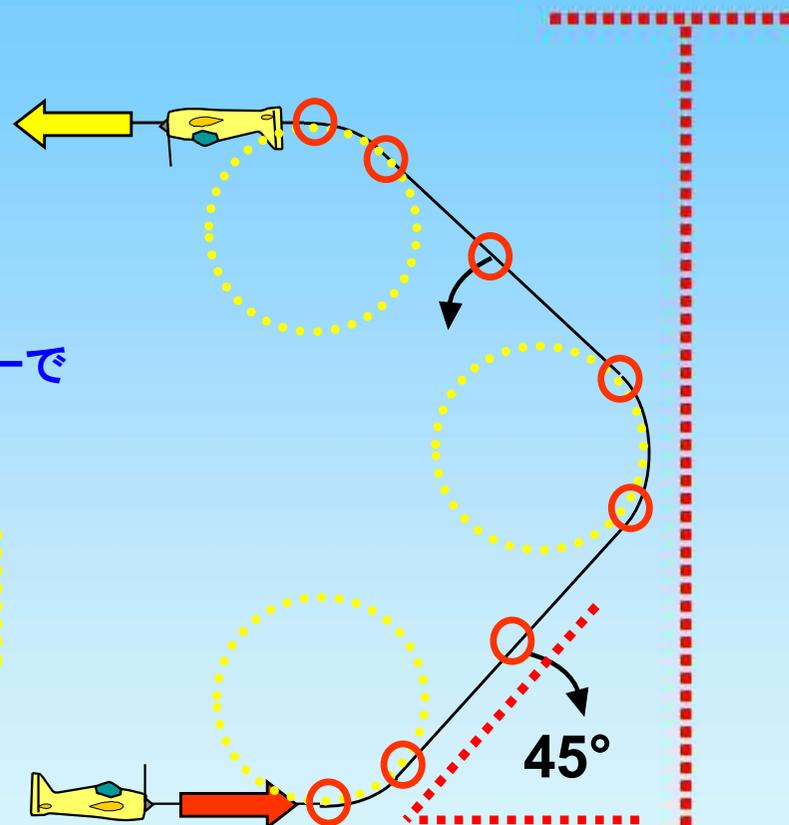
水平飛行から、機首を引いて1/8宙返りし45度上昇経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押しして1/4逆宙返りし45度上昇経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を引いて1/8宙返りし、背面飛行で終了



P-27.14 ハーフ・スクエア・ループ・オン・コーナー・ウィズ ・1/2ロール、1/2ロール

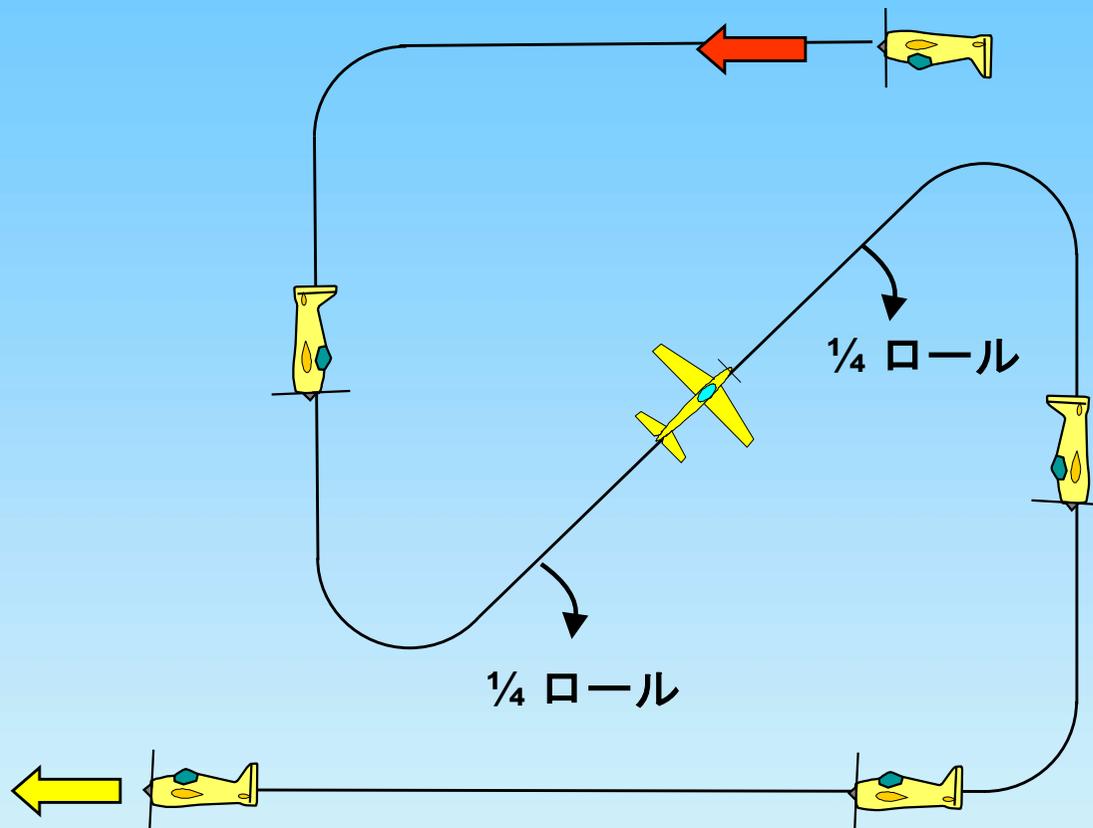
1/2 ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径





P-27.15 スクエア・フロム・トップ・ウィズ・1/4ロール 、ナイフエッジ・フライト、1/4ロール

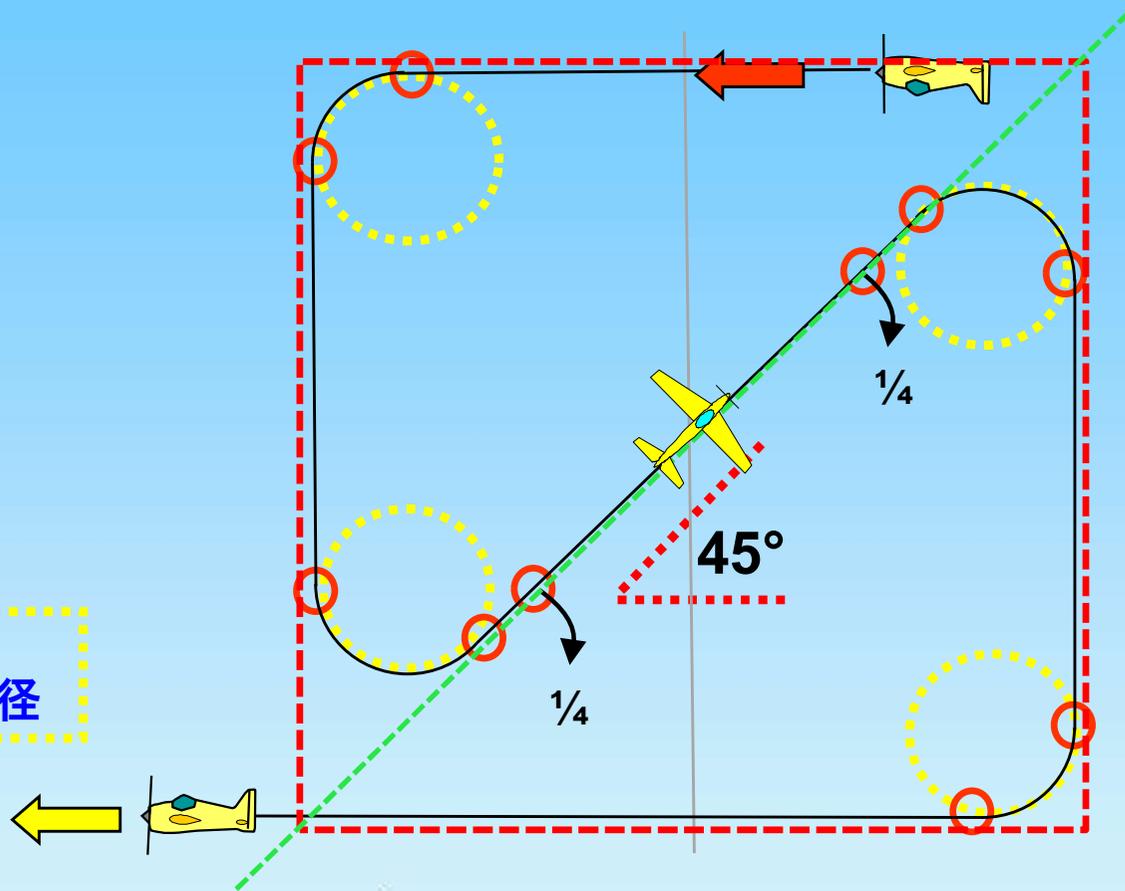


背面飛行から、センターを過ぎて、機首を引いて1/4宙返りし垂直降下経路に入れ、機首を引いて3/8宙返りし45度上昇経路に入れ、1/4ロールを演じてナイフエッジ飛行し、1/4ロールを演じ、機首を引いて3/8宙返りし垂直降下経路に入れ、機首を引いて1/4宙返りし、水平飛行で終了





P-27.15 スクエア・フロム・トップ・ウィズ・1/4ロール、ナイフエッジ・フライト、1/4ロール



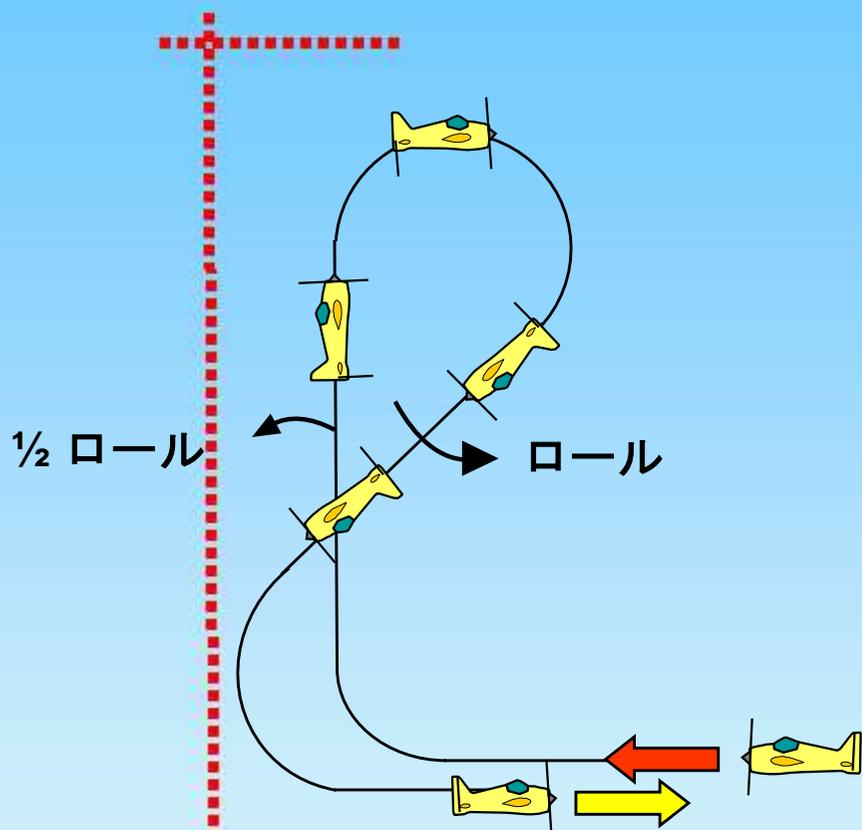
ナイフエッジ飛行は45度経路の中央で

宙返りは
全て同一半径

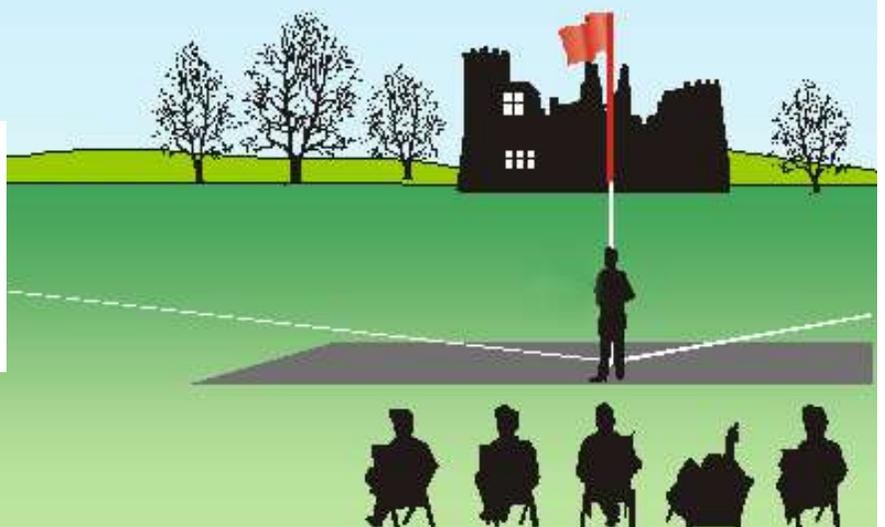




P-27.16 リヴァース・フィギュア・ET・ウィズ・1/2ロール、ロール

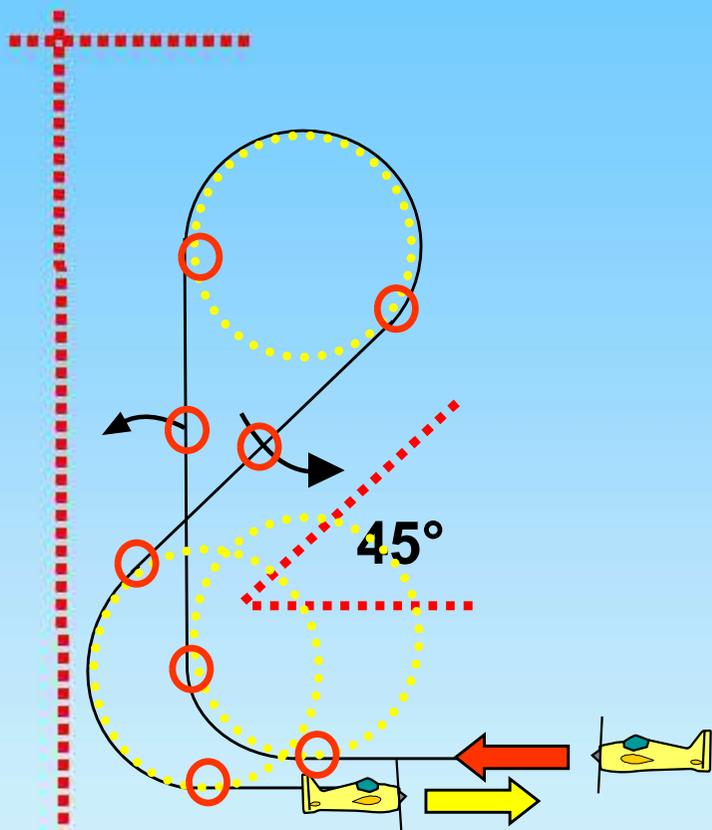


水平飛行から、機首を引いて1/4宙返りし垂直上昇経路に入れ、1/2ロールを演じ、機首を押し、5/8逆宙返りし45度降下経路に入れ、一回ロールを演じ、機首を引いて3/8宙返りし、水平飛行で終了



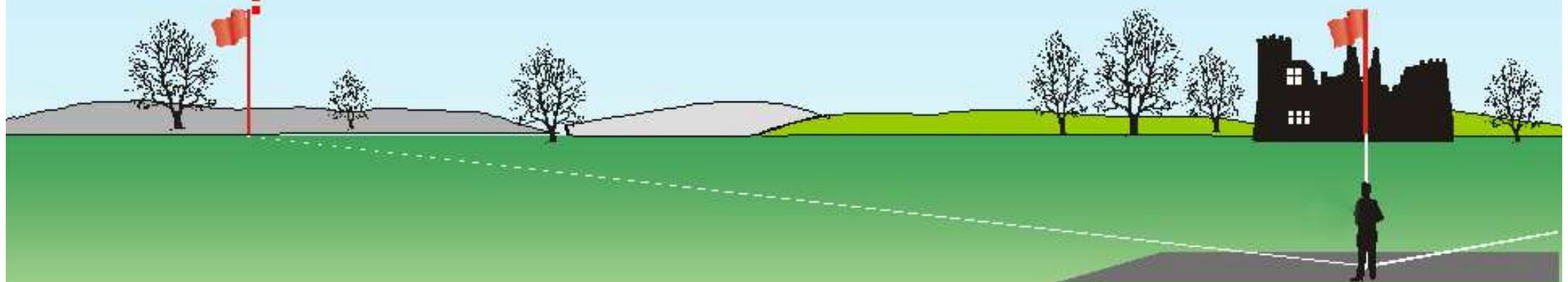


P-27.16 リヴァース・フィギュア・ET・ウィズ・1/2ロール、ロール



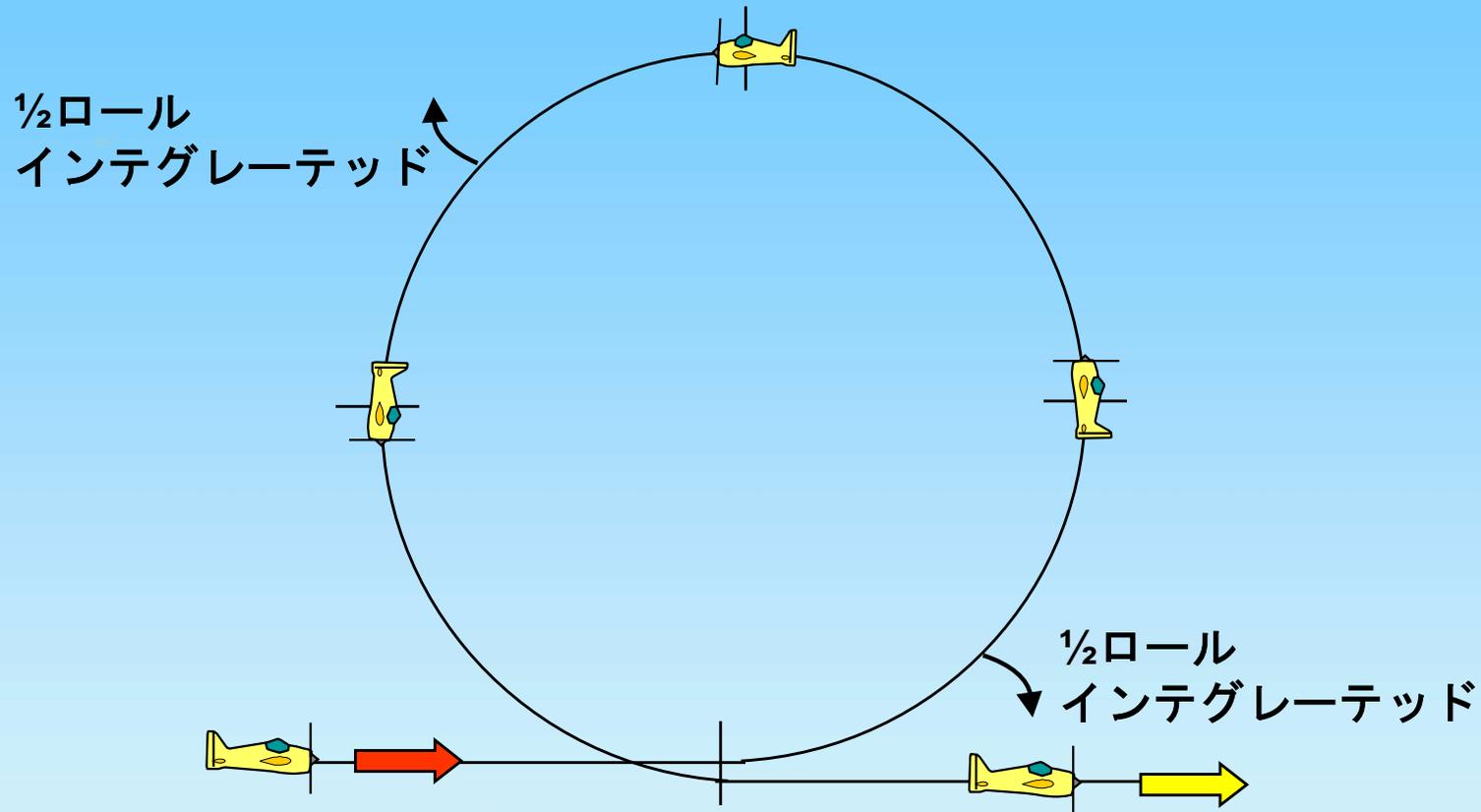
1/2 ロールは経路のセンターで

宙返りは
全て同一半径

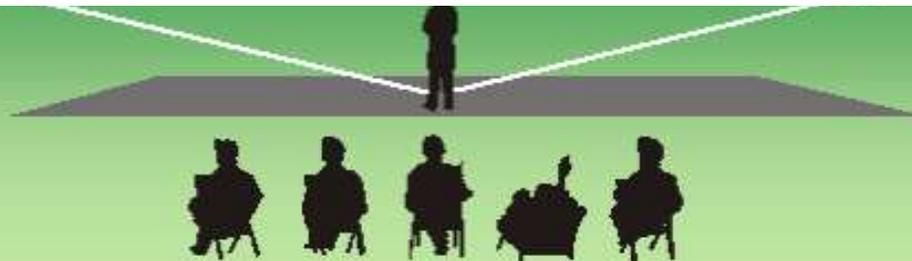




P-27.17 ループ・ウィズ・ツー・1/2ロールズ・インテグレートッド



水平飛行から、機首を引いて1回宙返りするが、最初の90度を円周を構成する1/2ロールで演じ、3番目の90度部分を円周を構成する1/2ロールで演じ、水平飛行で終了

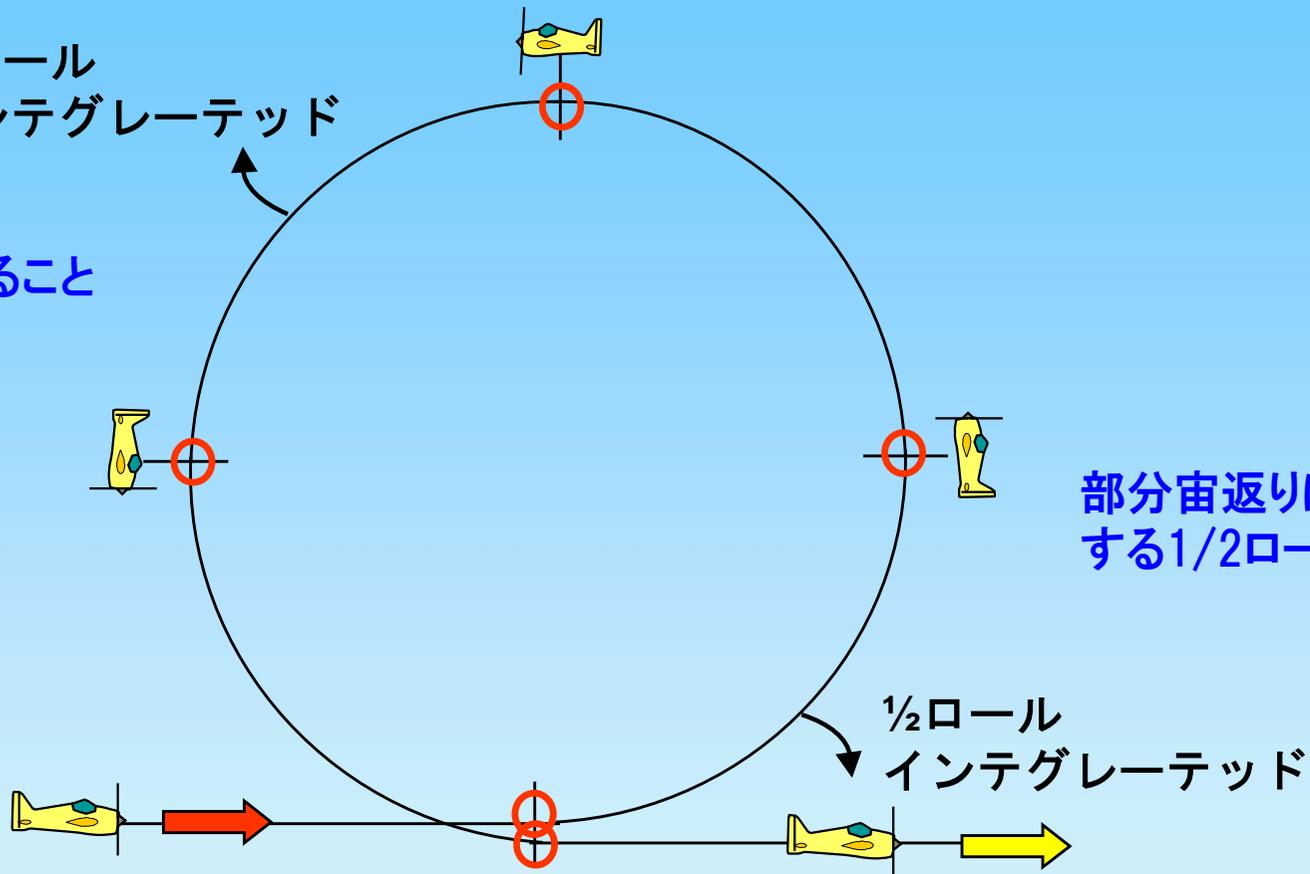




P-27.17 ループ・ウィズ・ツー・1/2ロールズ・インテグレートッド

1/2ロール
インテグレートッド

宙返りは円弧であること



部分宙返りは円周を構成
する1/2ロールで演じる。

1/2ロール
インテグレートッド

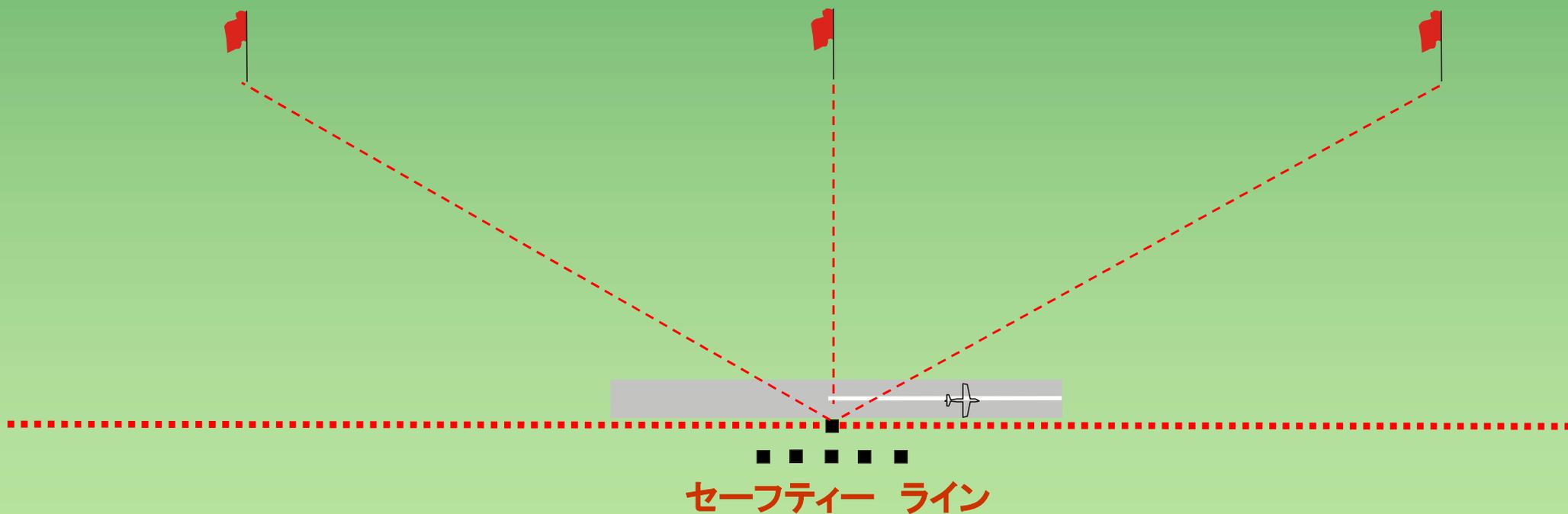




ランディング・プロシージャ (審査しない, 採点しない)

着陸方向は離陸と同一方向でなくても良い

← 風向



誰が飛ばしているかは忘れる

(友達、ライバル、同郷、他地域選手など)

どのような機材で飛ばしているかは忘れる

(2サイクル、4サイクル、電動等)

空中に描かれる演技の航跡だけを見る！

(正確度、円滑性優美性、位置、大きさ)



Thank you!