

REGLEMENTENBOEK SPORTZAKEN

KNVvL MODELVLIEGSPORT 2026

Noot: reglementen van klassen, waar in dit reglementenboek naar verwezen wordt en die niet opgenomen zijn, staan tussen haakjes.

SECTIE V.4:

WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS

INHOUD:

- | | | |
|--------|--|--------|
| (5.4) | (WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS KLASSE F3C) | V.4.2 |
| | WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS KLASSE F3C
SPORTKLASSE | V.4.2 |
| (5.11) | (WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS FREESTYLE
KLASSE F3N) | V.4.10 |
| | WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS FREESTYLE
KLASSE F3N SPORTKLASSE | V.4.10 |

5.4

WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS KLASSE F3C (2026)

Zie: <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F3 Radio Control Model Helicopters

WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS KLASSE F3C SPORTKLASSE (2026)

Voor:

Modelspecificatie

Geluidslimiet

Wedstrijdterrein

Scoren

Beoordeling vliegfiguren

zie: <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F3 Radio Control Model Helicopters

.

FIGURENLIJST F3C SPORTKLASSE (2024)

Uit de keuze lijst kan je 7 figuren kiezen waarvan minimaal 2 hover figuren en een maximale K-Factor van 12.5.

Een verplichting van 7 figuren is niet noodzakelijk, je vliegt wat je kan, later vlieg je meer figuren waarvan minimaal 2 hover figuren en een maximale K-Factor van 12.5.

1. Zweefvlucht Zijwaarts Links-Rechts (K1)

Hover figuur:

Het model stijgt verticaal op van het centrale helipad tot ooghoogte en stopt. Verplaatst zich vervolgens zijwaarts naar links of rechts met de neus in dezelfde richting tot boven de zijlijn van het vierkant en stopt 2 seconden. Vliegt zijwaarts naar rechts tot boven de tegenoverliggende zijlijn van het vierkant en stopt 2 seconden. Vliegt zijwaarts terug tot boven het centrale helipad en stopt 2 seconden. Daalt daarna verticaal en landt in het centrale helipad.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.



2. Diagonaal Hover (K1)

Hover figuur:

Het model stijgt verticaal op van het centrale helipad tot ooghoogte en stopt. Verplaatst zich vervolgens diagonaal over het veld met de neus in dezelfde richting. De diagonaal kan naar alle vier de hoeken aangevangen worden. Het model vliegt tot boven de hoekvlag en stopt. Vliegt vervolgens horizontaal in tegengestelde richting tot boven de diagonaal geplaatste hoekvlag en stopt. Vliegt vervolgens horizontaal terug tot boven het centrale helipad en stopt, waarna vervolgens verticaal geland wordt in het centrale helipad.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

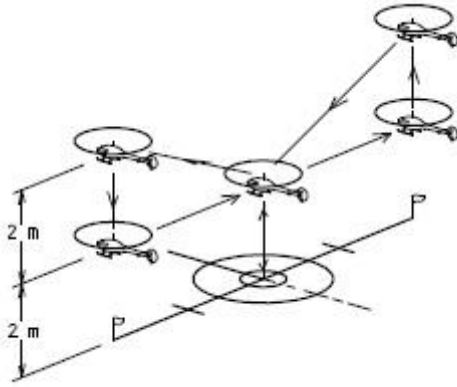


3. Staande figuur M (tail in) (K1)

Hover figuur:

De helikopter stijgt tail-in op tot 2 meter hoogte en stopt. Hierna hooft de helikopter zijwaarts tot boven de vlag en stopt, Hierna stijgt het model 2 meter en stopt. Hierna diagonaal afdalen tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Daarna weer 2 meter diagonaal opstijgen tot boven de tegenoverliggende vlag en stopt. Daarna recht afdalen tot 2 meter en stopt. Daarna terug hoveren tot boven de landingscirkel en stopt. Daarna landt de helikopter.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

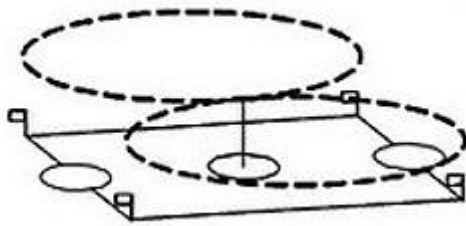


4. Geschoven 8 Hover (K1)

Hover figuur:

De deelnemer moet minimaal 2 meter achter het buitenste heli pad staan. Het model stijgt verticaal op tot ooghoogte en stopt. Het model vliegt vervolgens horizontaal op ooghoogte voor- of achteruit en beschrijft een cirkel links of rechtsom, waarbij de neus van het model in de richting blijft waarmee het de figuur is aangevangen. De cirkel heeft een diameter van 10 meter en loopt over de twee vlaggen aan een kant van het vierkant en eindigt boven het centrale heli pad. Zonder snelheid te verminderen vliegt het model door en maakt een cirkel in de andere richting, waarbij het model over de twee andere vlaggen vliegt en terugkeert tot boven het centrale helipad en stopt. Vervolgens wordt verticaal geland in het centrale helipad.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.



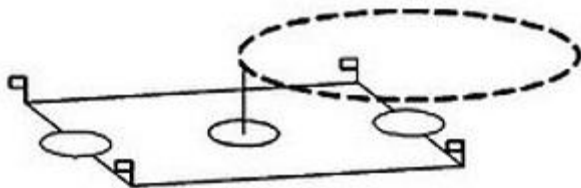
5. Gevlogen cirkel.(alle varianten) (K1)

Hover figuur:

Op deze wijze van uitvoering kan de deelnemer geen positie innemen binnen de te vliegen cirkel (veiligheid).

Het model stijgt verticaal op tot ooghoogte en stopt. Het model vliegt dan zijwaarts naar links of rechts en vliegt een cirkel met een diameter van 10 meter over de achterste vlaggen. Hierbij houdt het een constante hoogte aan en houdt de neus steeds in de dezelfde richting als waarin het opgestegen is totdat het terugkeert naar het beginpunt boven het centrale helipad en stopt waarna het verticaal landt in het centrale helipad.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.



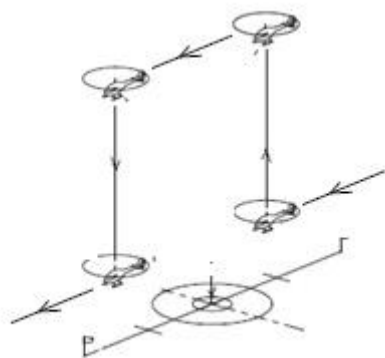
6. High Hat (K1.5)

Hover figuur:

De helikopter start het figuur buiten het vierkant en hooft side in op 2 meter hoogte tot boven de eerste 2,5 meter markering en stopt. Hierna stijgt de helikopter 2,5 meter en stopt, vervolgens

vliegt het model 5 meter side in naar de tegenover liggende 2,5 meter markering en stopt. Hierna afdalen tot 2 meter boven de 2.5m markering en stopt. Daarna hoovert het model weer op 2 meter hoogte het vierkant uit.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

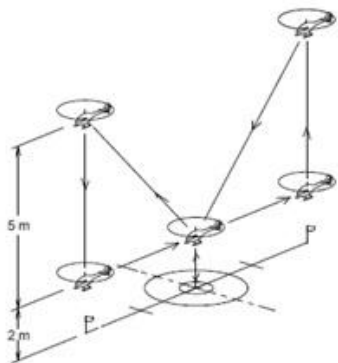


7. Staande figuur M (Side in) (K1.5)

Hover figuur:

De helikopter stijgt side-in op tot 2 meter hoogte en stopt. Hierna hoovert de helikopter achteruit tot boven de vlag en stopt, Hierna stijgt het model 5 meter en stopt. Hierna diagonaal afdalen tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Daarna weer 5 meter diagonaal opstijgen tot boven de tegenoverliggende vlag en stopt. Daarna recht afdalen tot 2 meter en stopt. Daarna terug hoveren tot boven de landingscirkel en stopt. Daarna landt de helikopter .

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

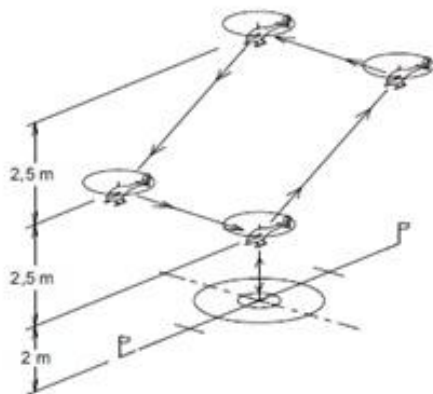


8. Side-in Hover Diamond (K1.5)

Hover figuur:

De helikopter stijgt side in op tot 2 meter hoogte , en stopt. Hierna stijgt het model 2,5m in een rechte lijn diagonaal achteruit tot boven de vlag en stopt. Hierna stijgt het model 2,5m in een rechte lijn diagonaal vooruit tot boven de landingscirkel en stopt. Daarna daalt het model 2,5m in voorwaartse richting diagonaal af tot boven de tegenoverliggende vlag en stopt. Vervolgens daalt het model 2,5m achteruit tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Vervolgens landt het model.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

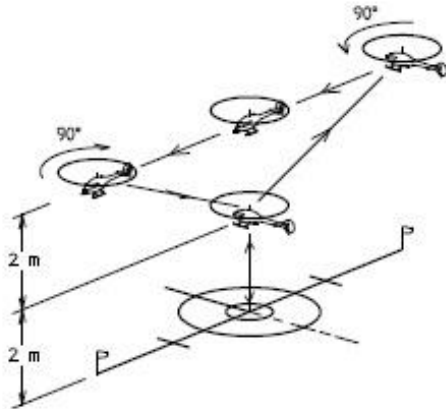


9. Inverted Triangle (K1.5)

Hover figuur:

De helikopter stijgt tail in op tot 2 meter hoogte en stopt. Hierna stijgt het model 2 m in een rechte lijn diagonaal zijwaarts tot boven de linker -of rechter vlag en stopt. Hier maakt het model een pirouette van 90 graden en stopt, dan vliegt het model side in, in een rechte lijn naar de tegenover liggende vlag en stopt. Vervolgens maakt het model boven de vlag een pirouette van 90 graden tot tail in en stopt. Vervolgens daalt het model 2 m tail in tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Vervolgens landt het model.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.

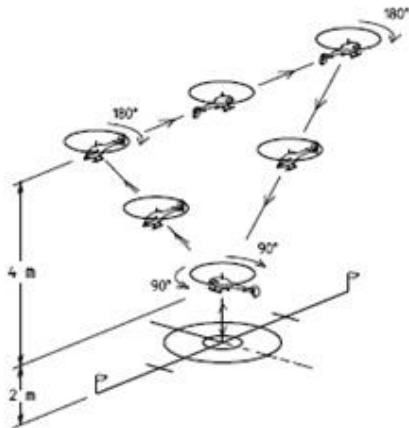


10. Inverted Triangle met 180° pirouettes (K2)

Hover figuur:

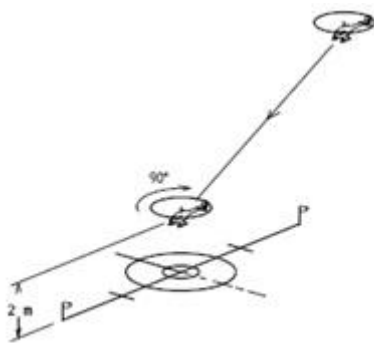
De helikopter stijgt tail in op tot 2 meter hoogte, en stopt, vervolgens maakt het model een pirouette van 90 graden en stopt. Hierna stijgt het model voorwaarts (side in) 4 m in een rechte lijn diagonaal zijwaarts tot boven de vlag en stopt. Hier maakt het model een pirouette van 180 graden en stopt, dan vliegt het model side in, in een rechte lijn naar de tegenover liggende vlag en stopt. Vervolgens maakt het model boven de vlag een pirouette van 180 graden en stopt. Vervolgens daalt het model 4 m side in tot 2 meter boven de landingscirkel en stopt. Hier maakt het model weer een pirouette van 90 graden en stopt, vervolgens landt het model.

Bij alle stops dient men 2 seconden te hoveren.



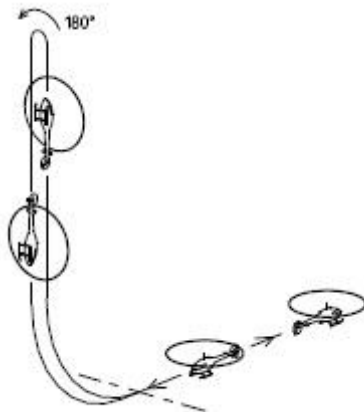
11. Landingsvlucht (K1)

De landingsvlucht wordt van een vrij gekozen hoogte side in ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Men dient in een rechte lijn onder een hoek neerwaarts te vliegen. Het model stopt boven de landingscirkel op 2 meter hoogte, het model landt vervolgens in de landingscirkel. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.



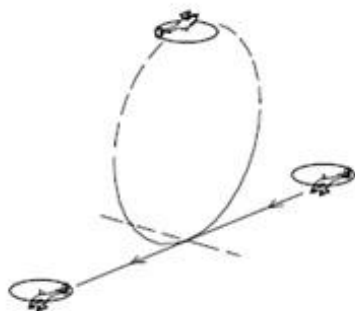
12. Stall turn (K1.5)

Model vliegt horizontaal minstens 10 meter en vliegt nadat het de middellijn is gepasseerd vliegt vervolgens een kwart looping tot verticaal. Als de helikopter stil valt, maakt het model een 180 graden pirouette waarna het model na een herkenbare verticale vlucht een kwart looping vliegt tot horizontale vlucht. Dezelfde radius en afstand moet gevlogen worden als in het begin van het figuur. Na het passeren van de middellijn vliegt het model minstens 10 meter horizontaal op dezelfde hoogte als bij aanvang van het figuur.



13. Looping (K1.5)

Model vliegt minsten 10 meter horizontaal en recht. Vervolgens wordt een looping gevlogen die symmetrisch boven de middellijn ligt. De looping moet mooi rond zijn. Model vliegt nog minsten 10 meter horizontaal en recht na einde van de looping.



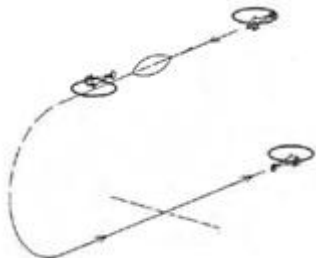
14. Roll (K1.5)

Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal rechthout en vliegt dan 1 roll, waarbij de lente as in de vliegrichting blijft. Het model dient in inverted vlucht positie te zijn bij het overschrijden van de middellijn. Vervolgens vliegt het model nog minstens 10 horizontaal door.



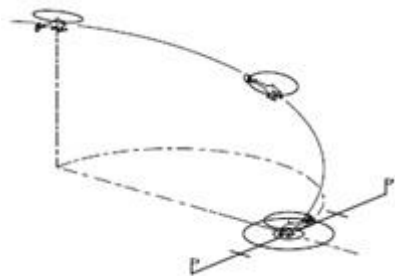
15 Split S (K1.5)

De Split S wordt hoog aangevlogen. Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal en recht. Vervolgens wordt de halve roll gevlogen tot inverted vlucht positie. De roll mag zowel vóór als voorbij de middellijn gevlogen worden. Na het voltooien van de roll wordt de halve looping gevlogen tot rechtop, waarbij het begin van de halve looping altijd na de middellijn begint. Vervolgens vliegt het model nog minstens 10 meter horizontaal na het passeren van de middellijn.



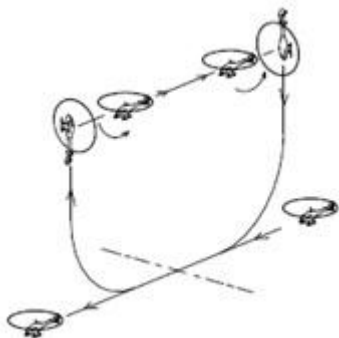
16. 180° Landingsvlucht (K2)

De landingsvlucht wordt van een vrij gekozen hoogte ingezet waarbij het model parallel vliegt aan de flightline daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Bij het passeren van de centerline vliegt het model een 180 graden bocht neerwaarts tot in de landingscirkel. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op. Op het moment van de landing dient het model in de middencirkel te staan parallel aan de flightline. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.



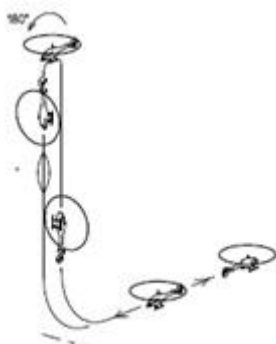
17. Pull Back (K2)

Model vliegt horizontaal minstens 10 meter en vliegt nadat het de middellijn is gepasseerd een kwart looping tot verticaal. Als de helikopter stil valt, maakt het model een kwart voorwaartse flip tot horizontaal en vliegt tegelijkertijd achterwaarts. Na het passeren van de centerline maakt het model een kwart flip voorwaarts tot stilstaand, nose down waarna er voorwaarts aangedoken dient te worden. Vervolgens een kwart looping tot horizontale vlucht met dezelfde radius en afstand als in het begin van het figuur. Na het passeren van de middellijn vliegt het model minstens 10 meter horizontaal op dezelfde hoogte als bij aanvang van het figuur.



18. Pushover met halve roll (K2)

Model vliegt horizontaal minstens 10 meter en vliegt nadat het de middellijn is gepasseerd een kwart looping tot verticaal. Als de helikopter stil valt maakt het model een voorwaartse flip van 180 graden, hierna vliegt de helikopter een neerwaartse vlucht met daarin een halve rol. Om dezelfde hoogte als waar het model was vliegt het model weer een kwart looping tot horizontale vlucht. Na het passeren van de middellijn vliegt het model minstens 10 meter horizontaal op dezelfde hoogte als bij aanvang van het figuur.



19. Autorotatie in rechte lijn (K2)

De autorotatie wordt van een vrij gekozen hoogte side in ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Nadat de motor uitgezet is (elektro), of stationair loopt (brandstof), wordt er via een rechte lijn een autorotatie gemaakt. De landing hoort in de landingscirkel te zijn. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.

WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS FREESTYLE KLASSE F3N (2026)

Zie: <https://www.fai.org/page/sporting-code>: Volume F3 Radio Control Model Helicopters

WEDSTRIJDREGLEMENT VOOR RADIOBESTUURDE HELIKOPTERS FREESTYLE KLASSE F3N SPORTKLASSE(2026)

Voor:

Modelspecificatie

Wedstrijdterrein

Scoren

Beoordeling vliegfiguren

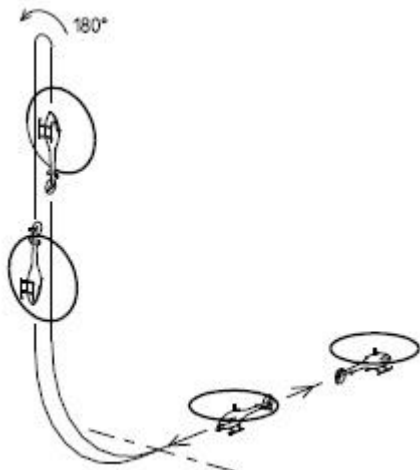
zie: <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F3 Radio Control Model Helicopters

FIGURENLIJST F3N SPORTKLASSE (2024)

Hier vlieg je 3 rondes. Twee rondes met 7 vrije figuren uit de keuze lijst met een maximale K-factor van 26 voor alle figuren en 1 ronde freestyle, 2 minuten vrije keuze figuren .

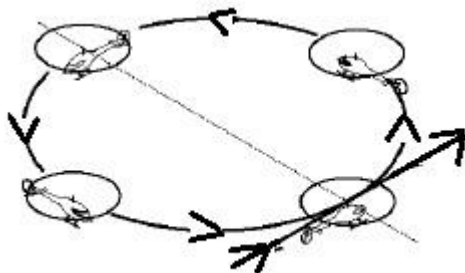
1. Stall Turn (K1)

Model vliegt horizontaal minstens 10 meter en vliegt nadat het de middellijn is gepasseerd een Stall turn tot verticaal. Als de helikopter stil valt, wordt er achterwaarts teruggevlogen. Deze afstand wordt tot het symmetrische doorgetrokken, waarna er voorwaarts aangedoken wordt. Dezelfde radius en afstand moet gevlogen worden als in het begin van het figuur. Na het passeren van de middellijn vliegt het model minstens 10 meter horizontaal op dezelfde hoogte als bij aanvang van het figuur.



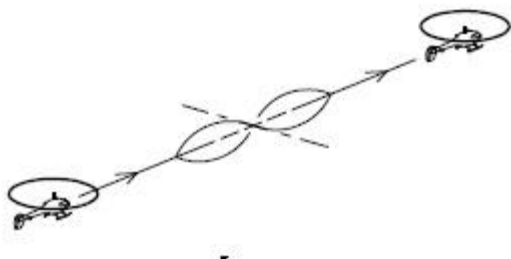
2. Horizontal Flying circle (K1)

De helikopter vliegt voorwaarts een cirkel met de centerlijn als middelpunt.



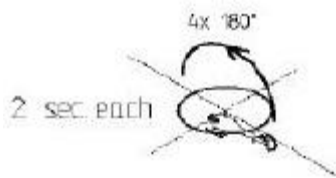
3. Flying Roll (K1,5)

Het model vliegt minstens 10 meter horizontaal rechtuit en vliegt dan 1 roll, waarbij de lente as in de vliegrichting blijft. Het model dient in inverted vlucht positie te zijn bij het overschrijden van de middellijn. Vervolgens vliegt het model nog minstens 10 horizontaal door.



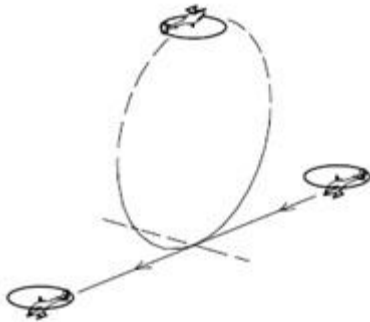
4. Half Flips 4x (K1,5)

De helikopter hovert in de normale positie. Er worden 4 halve flips uitgevoerd, waarbij tussen elke flip een duidelijke pauze is van 2 seconden. De helikopter hoort op dezelfde positie te blijven.



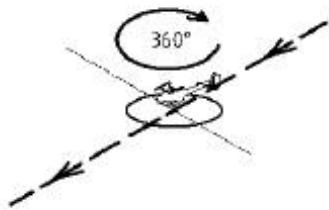
5. Inside loop (K1,5)

Model vliegt minsten 10 meter horizontaal en recht. Vervolgens wordt een looping gevlogen die symmetrisch boven de middellijn ligt. De looping moet mooi rond zijn. Model vliegt nog minsten 10 meter horizontaal en recht na einde van de looping.



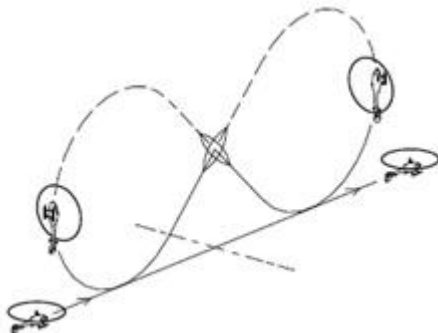
6. Inverted pirouette (K2)

De helikopter hangt inverted, en maakt een langzame (tenminste 4 seconden durende) pirouette. Dit terwijl de helikopter op dezelfde plek blijft hangen.



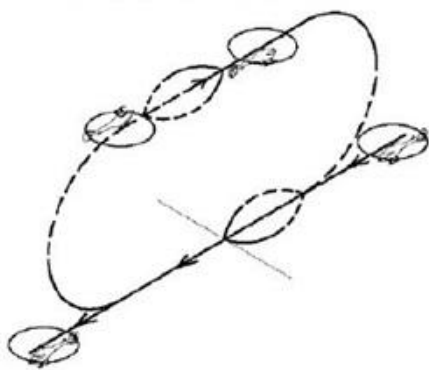
7. Cuban 8 (K2)

Model vliegt een horizontale lijn en maakt een 5/8 binnenwaartse looping. Als het model in een 45 graden dalende lijn is gekomen in die looping (op zijn kop) wordt een 2 rol uitgevoerd in willekeurige draai en maakt vervolgens een binnenwaartse looping. Als het model weer in een 45 graden dalende lijn is gekomen in die looping (op zijn kop) wordt een 2 rol uitgevoerd in willekeurige draai en wordt het laatste gedeelte van de eerste looping afgemaakt. Het model eindigt in een horizontale vlucht.



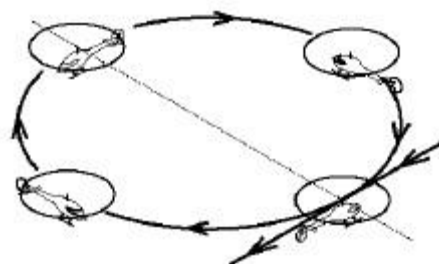
8. Dubbele Immelman (K2)

De helikopter vliegt een normale halve looping, direct gevolgd met een halve roll zodat de helikopter weer normaal vliegt. Nadat de helikopter zo 20 meter doorgevlogen heeft, wordt er weer een halve looping gedaan. Hierna volgt direct weer een roll zodat de helikopter normaal doorvliegt.



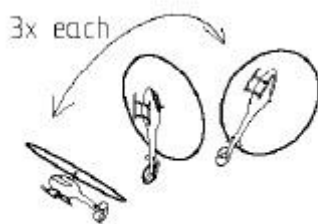
9. Backward circle (K2)

De helikopter vliegt achterwaarts een cirkel met de centerlijn als middelpunt.



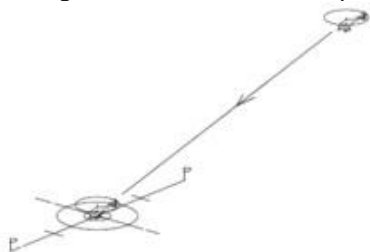
10. Tic-Toc 3x (K3)

De helikopter hooft, waarna de neus 135 graden omhoog wordt getrokken. Hierna roteert de helikopter lateraal 90 graden voorwaarts of achterwaarts. Beide 45 graden posities moeten 6 keer gehaald worden. Tijdens dit figuur blijft de staartrotor op 1 plaats.



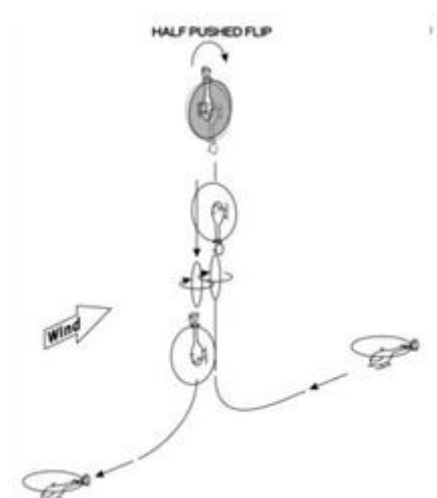
11. Autorotatie (K2)

De autorotatie wordt van een vrij gekozen hoogte side in ingezet. Daarbij dient deze hoogte tenminste 10 meter te zijn. Nadat de motor uitgezet is (elektro), of stationair loopt (brandstof), wordt er via een rechte lijn een autorotatie gemaakt. De landing hoort in de landingscirkel te zijn. Landingen buiten de landingscirkel leveren minder punten op.



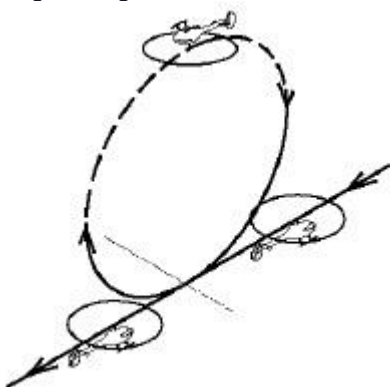
12. Candle with half rolls and half flip (K3)

Model vliegt een horizontale lijn van ten minste 10 meter en klimt verticaal en maakt een halve roll, als het model stopt moet het model in horizontale vlakke stand gebracht worden en stopt en maakt een pushed flip van 180° en stopt weer. Vervolgens wordt de neus naar voren gedrukt en maakt een verticale duikvlucht met een halve rol en gaat over in horizontale vlucht op dezelfde hoogte al waarmee het de verticale klim begonnen is en voltooid die horizontale vlucht met ten minste 10 meter.



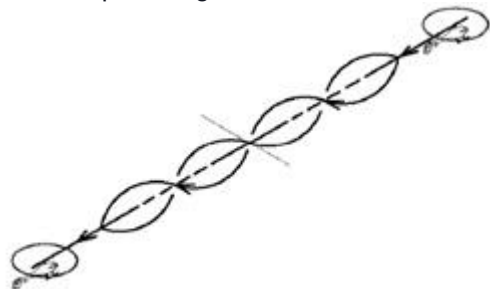
13. Backwards loop (K3)

De helikopter vliegt achterwaarts, waarna een volledige looping volgt. De staartrotor wijst altijd in de vliegrichting.



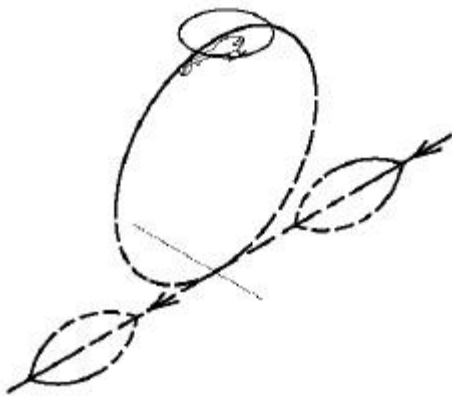
14. Double Roll backwards (K4)

De helikopter vliegt achterwaarts, waarna het 2 volledige axiale rolls uitvoert.



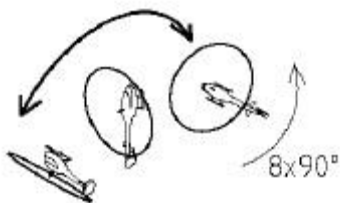
15. Outside loop with half rolls (K5)

De helikopter vliegt een roll tot inverted vlucht, gevolgd door een herkenbaar stuk inverted flight. Daarna word een buitenwaardse looping gevlogen, waarna een gelijk stuk inverted flight doorgelopen wordt. Hierna wordt de helikopter weer normaal gerolld.



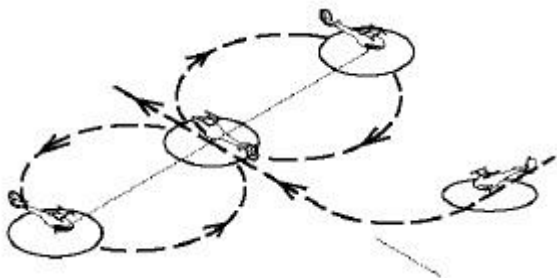
16. Double four point tic toc (vrij keuze qua richting) (K5)

De helikopter hooft, waarna de neus 135 graden omhoog wordt getrokken. Hierna roteert de helikopter lateraal 90 graden voorwaarts of achterwaarts. Bij elk 45 graden punt wordt de helikopter 90 graden gedraaid over de topas. Op deze manier moeten 2 volledige pirouettes gevlogen worden.



17. Inverted horizontal eight (K5)

De helikopter vliegt inverted parallel aan de jury. Op de centerlijn wordt er een 90 gradenbocht gemaakt, waarna een inverted acht wordt beschreven.



18. Backwards knife edge pirouette (K5)

De helikopter vliegt normaal in achterwaartse vlucht, waarna in een lichte stijglucht van maximaal 15 graden wordt overgegaan. Hierna volgt een kwart roll, met direct daarna een volledige 360 graden pirouette. Hierna volgt weer een kwart roll, tot normale achterwaartse vlucht is bereikt.

