F5J

Lathund

för

tävlingsorganisation

och

tävlingsledare



Magnus Hedlund, Team Tornado
augusti 2024
Senaste utgåvan finns här: F5J

http://www.modellsegelflyg.se/StaticContent.aspx?pageid=3842

Checklista

Före tävling

- ☐ Datum - Antal tävlingsdagar.
- ☐ Ska tävlingen avslutas med en Fly-off (finaler)?
- ☐ Boka tävlingsfält (maxhöjd).
- ☐ Skriv en inbjudan, se exempel på nästa sida.
- ☐ Ansök om SMFF sanktion för nationell tävling
  via kalendern på modellsegelflyg.se
- ☐ Informera på Facebook, F5J i Sverige
- ☐ Pokaler/priser
  Pokaler 1-3 plats.
  Eventuellt priser att lotta ut bland deltagare.
- ☐ Skapa/lotta tävlingen mha t.ex. Gliderscore
- ☐ Skriv ut startlistor mm från t.ex. Gliderscore.
- ☐ Informera deltagare om Gliderscore – eScoring
  ifall denna inmatningsmetod används.
- ☐ Ladda 12V batterier för sekretariat/ljud/display.
- ☐ Tidtagarur (fungerande batterier)
- ☐ Måttband, Lasermätare eller liknande (75 meter avstånd).

Tävling

- ☐ Startavgift - Tävlingslicenser.
- ☐ Briefing minst 30 minuter innan första start.
  - Väderprognos.
  - Lokala regler.
  - Säkerhetsområden.
  - Startriktning, Landning, Bannumrering.
  - Tidtagning, Medhjälpare.
  - Förberedelsetid mellan varje omgång/grupp.
  - Maximalt antalet omgångar.
  - Ange klockslag för när ingen ny flygomgång påbörjas.
  - Metod för inmatning av resultat.
  - Val av jury (3 personer, från olika klubbar om möjligt).
- ☐ Avbrott för lunch.
- ☐ Avslutande prisutdelning.

Efter tävling

- ☐ Utskick av resultat till deltagare.
- ☐ Ange resultat på modellsegelflyg.se (och Facebook).
- ☐ Skicka resultat till SMFF-GS för F5J.
  Email: gs_termiksegel@modellflygforbund.se
  (2024: Conny Ulvestaf)

Tävlingsinbjudan (exempel)

Team Tornado bjuder in till en F5J tävling – Vårtermiken

Arrangör: Team Tornado

Tävlingsledare: Conny Ulvestaf

Plats: Toppfältet (Vallentuna – Norra Stockholm)

Datum: Lördag 4 maj (**Reservdatum:** Söndag 5 maj)

Briefing: 09.00 **Första start:** 09:30
Genomgång av lokala regler och flygschema ges under briefingen.
Ingen ny omgång påbörjas efter 17:00 på lördag.
Flytt till reservdatum meddelas senast på lördagens briefing.

Deltagande:
Tävlingen är öppen för medlemmar i SMFF, samt utländska deltagare.

Tävlingslicens:
Uppvisande av aktuell SMFF tävlingslicens innan första start.
FAI sporting licens för utländska deltagare.

Anmälan:
www.modellsegelflyg.se (se flik: Kalender)
eller till tävlingsarrangör senast torsdag 2 maj.

Startavgift:
xxx SEK betalas vid briefing. Junior xxx SEK (xx €)
(Startavgift tas ut vid senare tillfälle om icke-närvaro).

Genomförande:
Vi kör F5J tävlingen på en dag.
Tävlingen körs med så många på startlinjen som möjligt,
vilket innebär att alla piloter behöver vara beredda på att ställa upp som tidtagare/medhjälpare.
Inga lag och inga fly-off finaler, utan så många omgångar som möjligt,
där alla möter alla och hjälper varandra enligt lottad startordning.

Tävlingsregler:

Enligt FAI Sporting Code Volume F5 Electric – F5J (samt FSF tävlingsregler),
med följande lokala tillägg/förtydligande:

1. Omstart av motor får ske. Detta ger 0 poäng i gruppen.
   Höjdmätaren måste efteråt indikera omstart av motor
   (oavsett vilken höjd det sker på).
2. Deltagare ska efter genomförd flygning själv på ett enkelt sätt
   kunna visa vilken höjd som gäller.
   Arrangören kommer inte kunna tillhandahålla utrustning för detta.
   Kontroll av uppnådd F5J-höjd sker i samband med mätning av
   landningspoäng.
3. För radiosändare gäller max uteffekt (100 mW) enligt ETSI EN 300 328.
4. Tävlingsledare samt jurymedlemmar ges möjlighet att deltaga som
   piloter i tävlingen.

Märkning av modeller:

Modeller skall vara märkta med SWE-nummer samt med operatörs-ID.

Övrigt:

Det rekommenderas att ta med sig möjlighet att kunna ladda sina batterier
under tävlingens gång, alternativt ha med sig flera laddade batterier.
Planerat uppehåll är för lunch.

Kontaktpersoner:

Conny Ulvestaf (*mobilnr)*
Magnus Hedlund (*mobilnr)*

Karta: http://goo.gl/maps/qGp7E 3D: Google Earth
Info: https://www.team-tornado.se/
Fältregister: https://www.faltregister.se/detaljsida/?pdb=92

Boende (långväga gäster):

Det går att stå med husbil/vagn eller tälta på fältet.
Men det finns inget vatten, dock ett utedass.
Alternativ är att campa på Camp Nygård, www.camp-nygard.se
Alternativ är att bo på Hotell Norrort, www.hotellnorrort.se
Alternativ är att bo på Scandic Hotell, https://www.scandichotels.com/upplandsvasby

Varmt välkomna! *Länk till exempel*

Tävlingsplats

Att tänka på är säkerheten avseende parkering/camping, depåområde och start/landningsområde. Även hur besökare kommer att röra sig till och från parkeringen bör beaktas.
SMFF har en meetingguide som kan ge en del tips. Dessutom har SMFF ett dokument med säkerhetsregler för modellflyg utomhus.

Layout

- Parkering respektive camping
  För tävlande/besökare (i skydd från att hindra flygplanen).

- Depå för deltagare
  I närheten av start/landning (utan att riskera att vara för nära).

- Sekretariat för tävlingsorganisation/tävlingsutrustning
  För datorer/startlistor/resultatinmatning.

- Startkorridor
  Vid behov när det är många deltagare och tävlingsplatsen möjliggör detta.

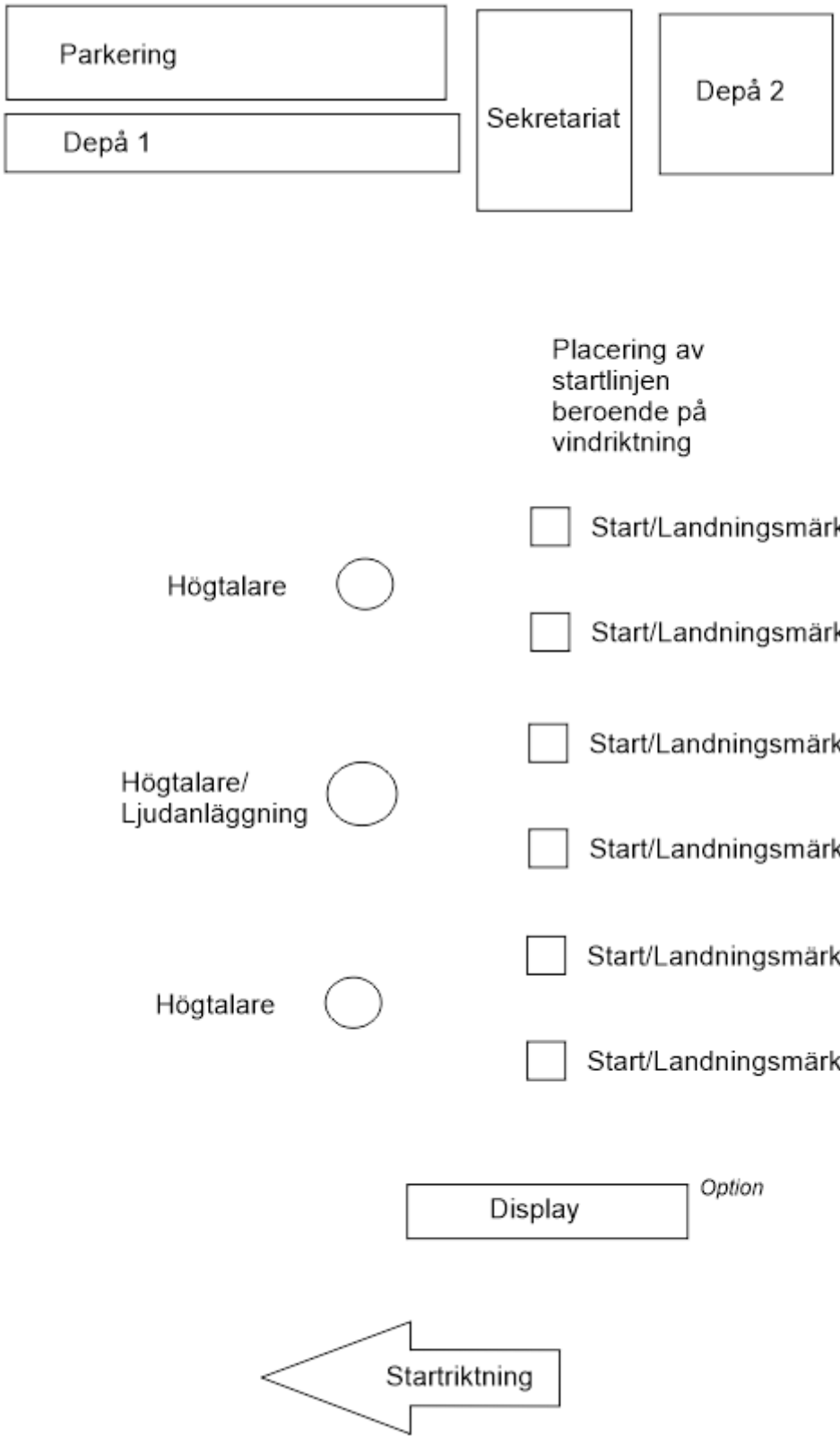
- Start/landningsmärken
  Fritt från träd/buskar och andra hinder.
  Högt gräs inom 10 meter från landningsmärket undviks.

- Ljudanläggning/högtalare
  Piloten ska kunna höra start/slut på arbetstiden från landningsmärket.

- Timer/Display
  Extra information till pilot/medhjälpare.
  Placeras så att piloter/medhjälpare kan se den under flygning.

- 75 meter avståndsmätning
  För kontroll av utelandning >75 meter från landningsmärket.

- Om möjligt undvik närhet till skogskanter/höjder eller dylikt i medvinden (downwind).


Parkering
Depå 1
Sekretariat
Depå 2
Placering av startlinjen beroende på vindriktning
Start/Landningsmärke 1
Högtalare
Start/Landningsmärke 2
Start/Landningsmärke 3
Högtalare/ Ljudanläggning
Start/Landningsmärke 4
Start/Landningsmärke 5
Högtalare
Start/Landningsmärke 6
Display
Option
Startriktning

GliderScore



GliderScore är ett program framtaget av Gerry Carter och installeras på en PC. (Donation)

Installation

Programmet hämtas här: www.gliderscore.com
(v6.74 eller senare)

Det finns en färdig databas med svenska piloter och tävlingar som efter installation kan kopieras in i GliderScore's folderstruktur på datorn. Databasen heter 'GliderScoreData.mdb' och ersätter den befintliga filen med samma namn.

Det finns även extra .timer-filer som använts på svenska F5J tävlingar. Dessa filer innehåller mycket information till piloten under flygningen, vilket avlastar tidtagare/medhjälpare.

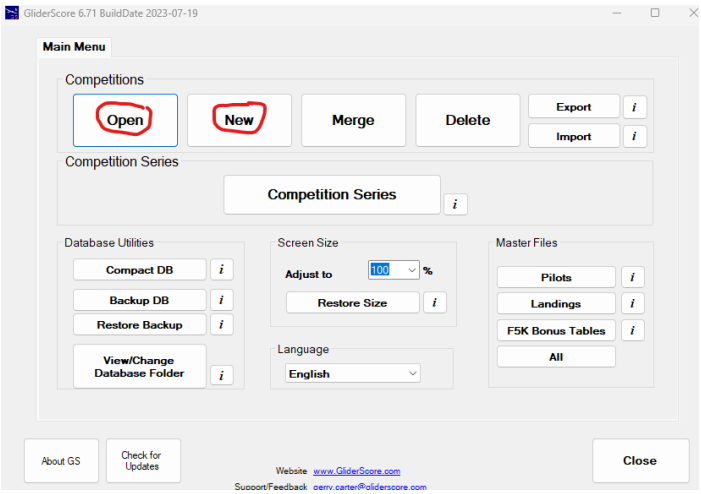
1. F5JTimer- (2m) 10m (1m).timer
2. F5JTimer- (5m) 10m (1m).timer
3. F5JTimer- (6m) 10m (1m).timer
4. F5JTimer- (7m) 10m (1m).timer
5. F5JTimer- (8m) 10m (1m).timer
6. F5JTimer- (2m) 15m (1m).timer
7. F5JTimer- (5m) 15m (1m).timer
8. F5JTimer- (7m) 15m (1m).timer
91. F5JTimer- [1m] (2m) 10m (1m).timer
92. F5JTimer- [1m] (5m) 10m (1m).timer
93. F5JTimer- [1m] (6m) 10m (1m).timer
94. F5JTimer- [1m] (7m) 10m (1m).timer
95. F5JTimer- [1m] (8m) 10m (1m).timer

(2m) 10m (1m) innebär *2 minuter förberedelsetid, 10 minuter arbetstid, 1 minut efter arbetstid.*
[1m] (2m) 10m (1m) innebär dessutom att det är 1 minut extra tid inför varje ny omgång.
Timer-filerna importeras separat in till GliderScore.

Piloternas namn ropas ut innan gruppstart och de namnljudfiler som då används kan förbättras avseende uttal.
Önskas förbättrade uttal av tillkommande namn görs detta enklast via följande websida, TTSMP3 som genererar .mp3-filer.
De aktuella nya namnljudfilerna (.mp3) kopieras in i Audio-foldern.
Redan genererade namnfiler kan hämtas här: F5J

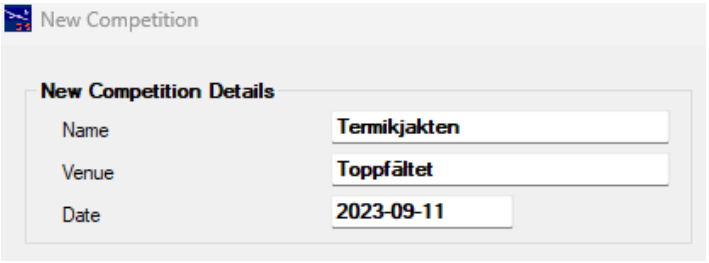
Den svenska F5J/F3J 'GliderScoreData.mdb' -filen hämtas här: F5J
Den innehåller även aktuella .timer-filer.

Förberedelse – Initiering



I Main Menu, välj **New** (eller **Open**)

Name = Tävlingens namn	(Termikjakten)
Venue = Tävlingsplats	(Toppfältet)
Date = Tävlingens startdatum	(2023-09-11)



=> OK

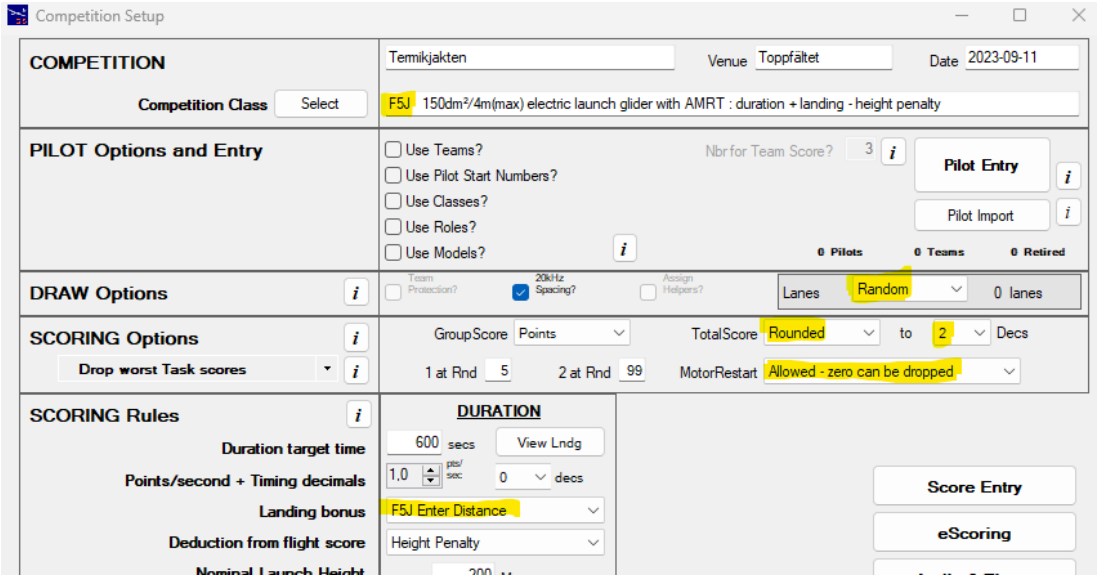
Förberedelse – Piloter & Lottning

I Competition Setup:

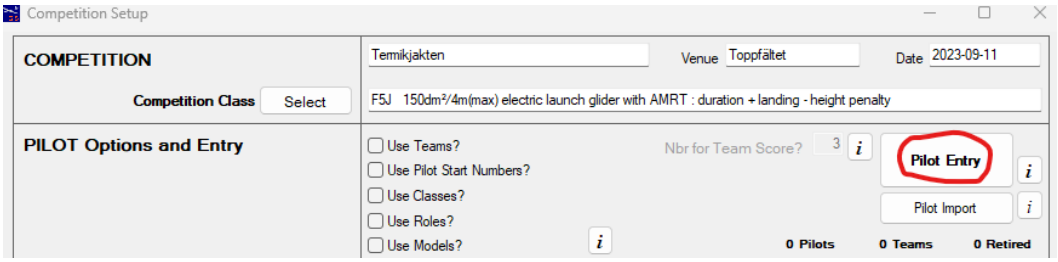
Välj Competition Class = ’FAI F5J’ Välj Landing bonus = ’F5J Enter Distance’

Välj Lanes = ’Random’ Välj TotalScore = ’Rounded’ to ’2’ Decs

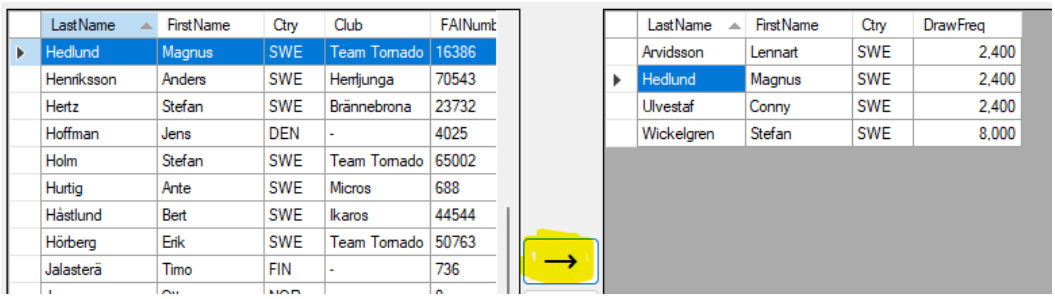
OBServera: Välj MotorRestart = ‘Allowed – zero can be dropped’



Ange de piloter som är med i tävlingen via **Pilot Entry**.

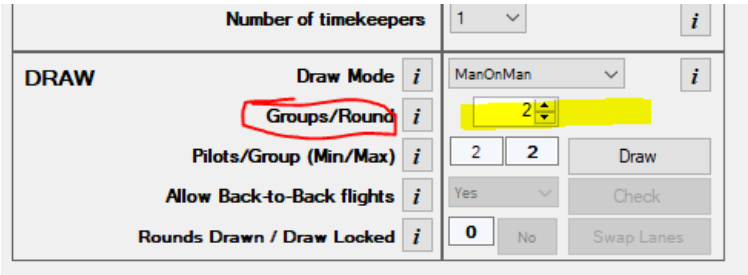


Valda piloter syns i högra kolumnen.



=> Save

Ange antalet grupper/omgång utifrån antalet deltagare.



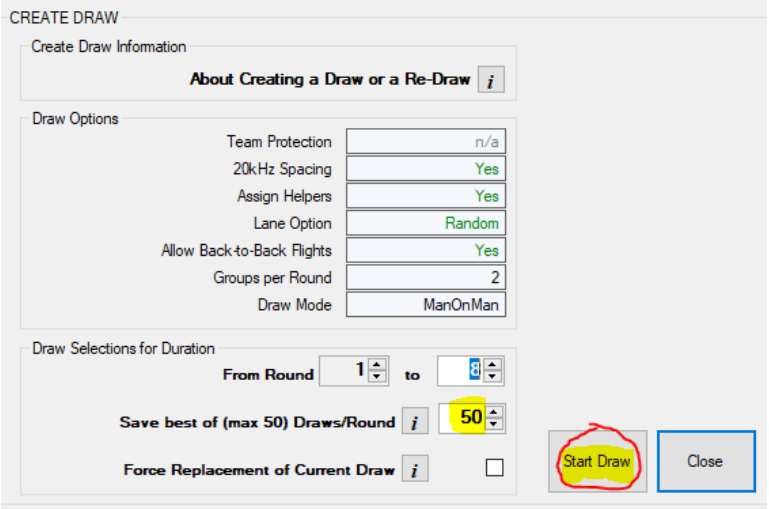
Nu går det även att kryssa i och välja ’Assign Helpers’, vilket innebär att GliderScore slumpmässigt utser medhjälpare (tidtagare) bland deltagande piloter.



Därefter lottas startlistan via **Draw.**

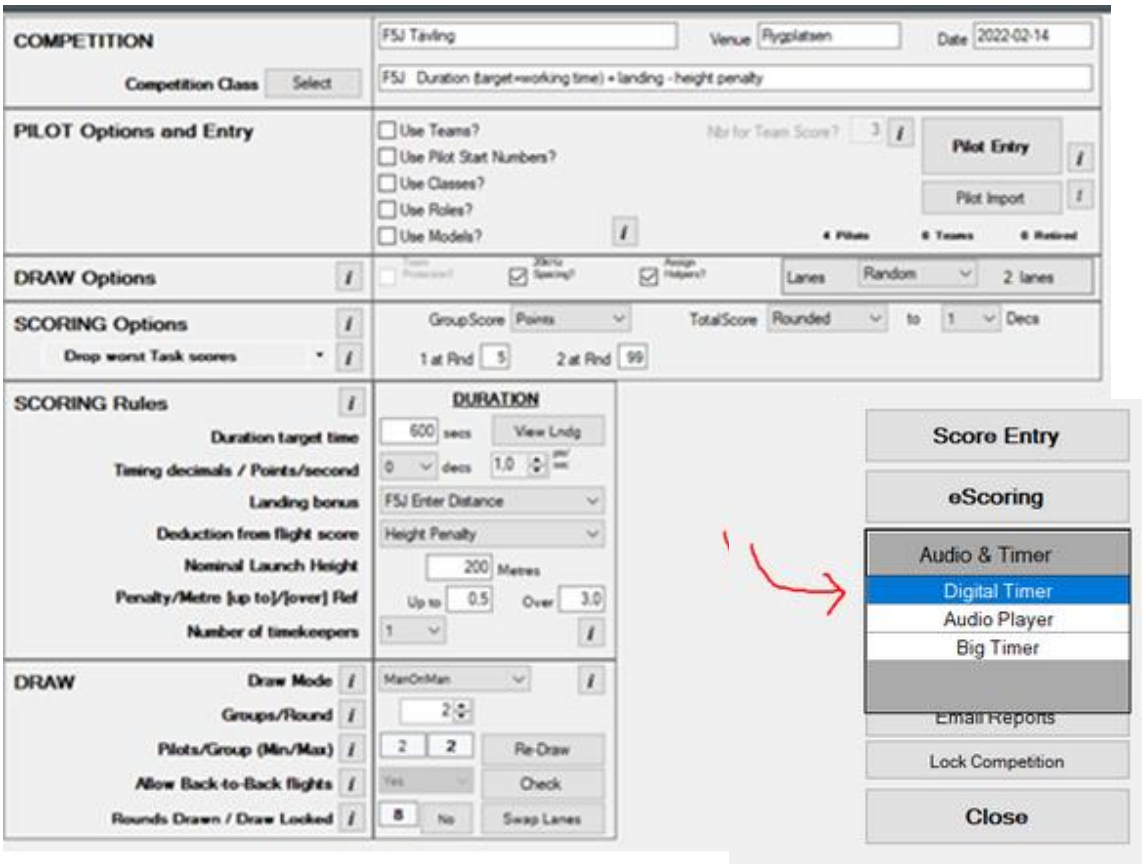


Välj antalet max omgångar, som i exemplet nedan = 8. Välj även Draws/Round = 50.
Starta genereringen via **Start Draw**.



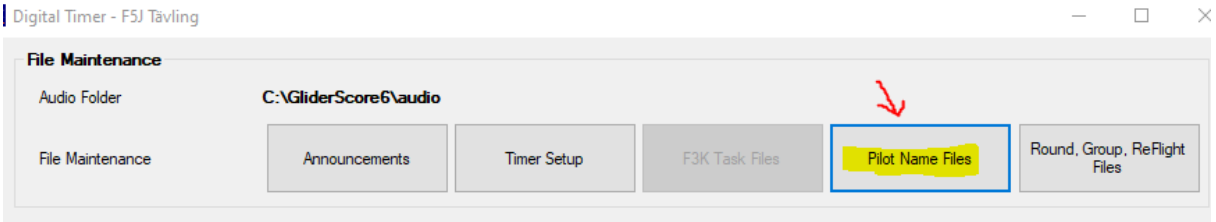
Förberedelse - Audio & Timer

Välj **Audio & Timer** -> 'Digital Timer':

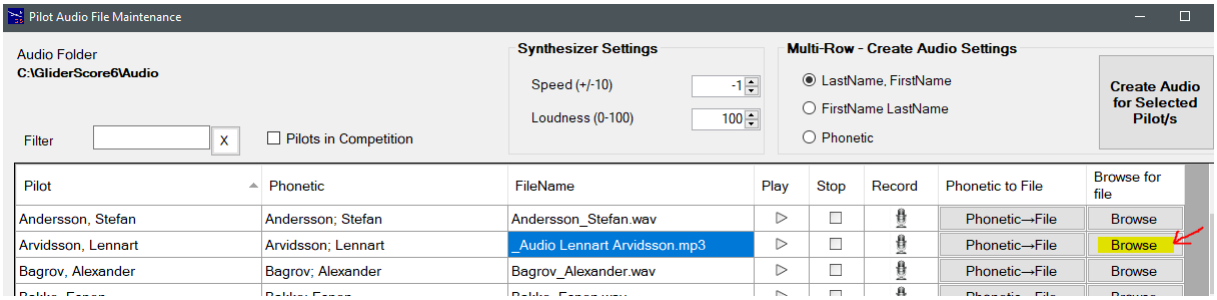


Förbättrade ljudfiler i Digital Timer [Option]:

Ange eventuella nya namnljudfiler (ej tidigare använda) genom att välja **Pilot Name Files**.



Namnljudfiler läggs in via **Browse**. Lennart Arvidsson har här fått sin ursprungliga (engelska) namnljudfil ersatt med den nya förbättrade (svenska) *'Audio Lennart Arvidsson.mp3'*.

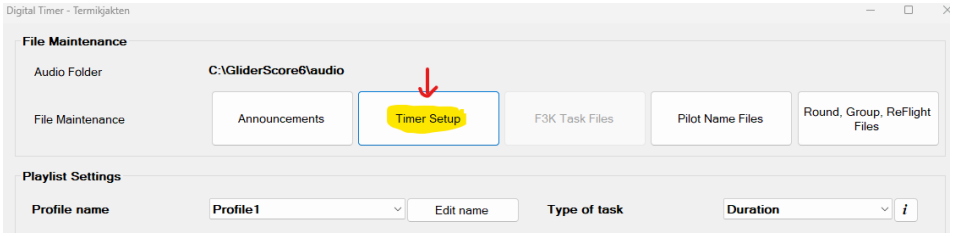


=> Close

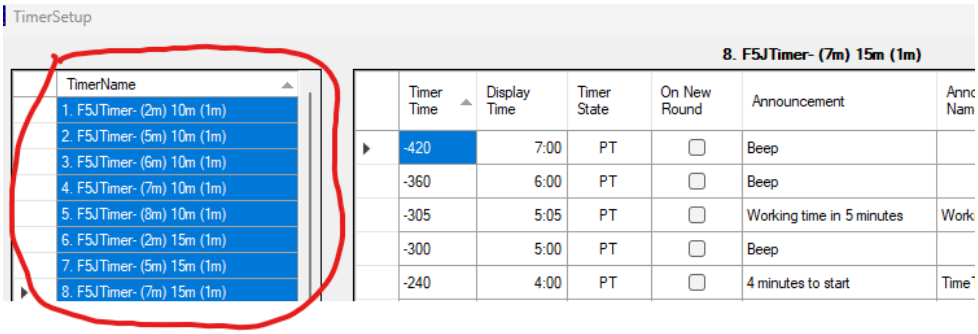
Digital Timer (nedräkning):

Importera F5J .timer filer om dessa ej redan är importerade i Gliderscore:

Välj **Timer Setup**



Finns nedanstående .timer-filer i datorn är de redan importerade sedan tidigare:



=> Close

Filer som börjar på ”1. ” till ”95. ”

Filerna importeras via **Import**.



Digital Timer (skapa ljudsekvens, playlist):

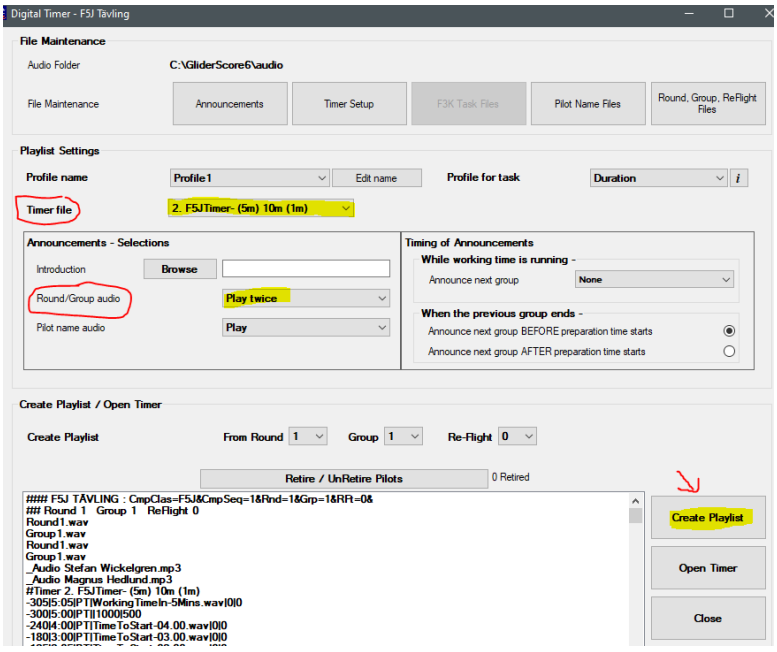
Välj Timer file, t.ex.

’2. F5J Timer- (5m) 10m (1m)’ = 5 min prepare, 10 minuter flight, 1 min extra to land.

’92. F5J Timer – (1m) (5m) 10m (1m)’ = Lägger till en extra minut inför varje ny omgång.

Välj Round/Group audio = ’Play twice’

Välj **Create Playlist**

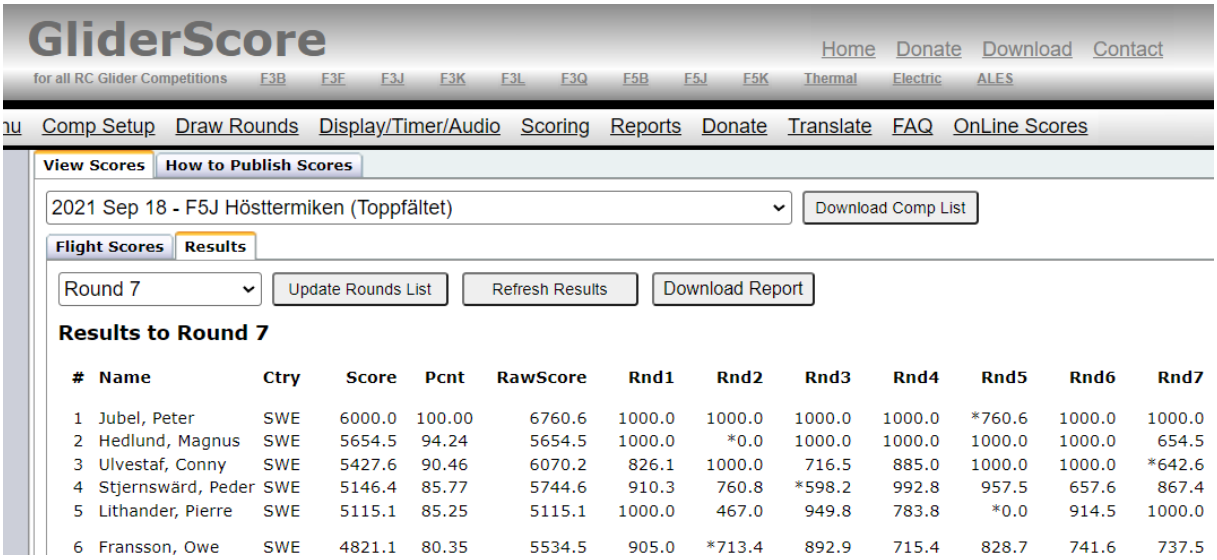


=> Close

Förberedelse – eScoring [Option]

Inmatning av resultat under tävlingen kan ske via en mobiltelefon som skannar en QR-kod och är uppkopplad mot internet. QR-koden innehåller en unik internet-länk till en GliderScore server.

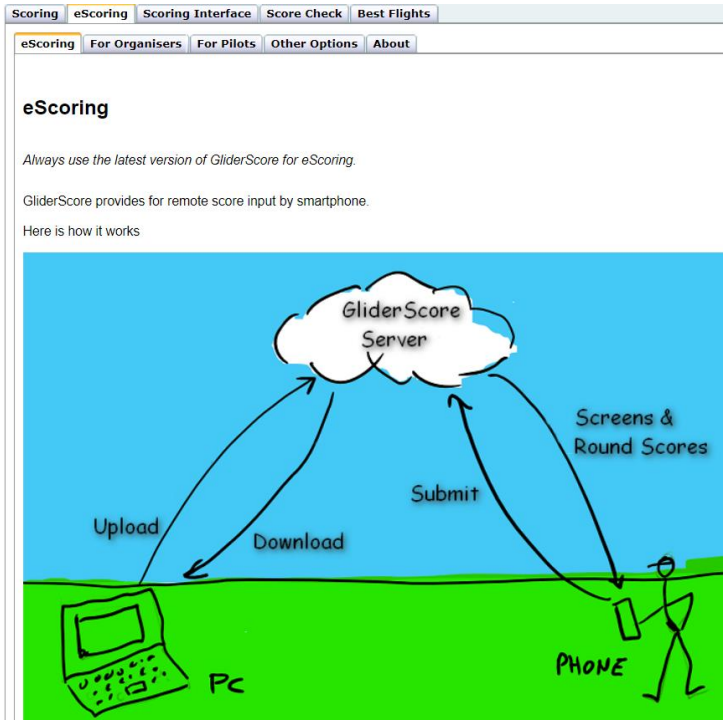
Samtidigt kan utomstående följa tävlingen via en websida (OnLline Scores):



#	Name	Ctry	Score	Pcnt	RawScore	Rnd1	Rnd2	Rnd3	Rnd4	Rnd5	Rnd6	Rnd7
1	Jubel, Peter	SWE	6000.0	100.00	6760.6	1000.0	1000.0	1000.0	1000.0	*760.6	1000.0	1000.0
2	Hedlund, Magnus	SWE	5654.5	94.24	5654.5	1000.0	*0.0	1000.0	1000.0	1000.0	1000.0	654.5
3	Ulvestaf, Conny	SWE	5427.6	90.46	6070.2	826.1	1000.0	716.5	885.0	1000.0	1000.0	*642.6
4	Stjernswärd, Peder	SWE	5146.4	85.77	5744.6	910.3	760.8	*598.2	992.8	957.5	657.6	867.4
5	Lithander, Pierre	SWE	5115.1	85.25	5115.1	1000.0	467.0	949.8	783.8	*0.0	914.5	1000.0
6	Fransson, Owe	SWE	4821.1	80.35	5534.5	905.0	*713.4	892.9	715.4	828.7	741.6	737.5

Datorn i sekretariatet kör GliderScore och är uppkopplad via internet mot GliderScore server. Detta för att löpande hantera poängresultatet. Denna dator behöver ladda ner resultat från GliderScore server till datorns lokala GlidereScore databas (download), godkänna resultatet och sedan ladda upp lokala databasen till GliderScore server igen (upload).

För mer information: eScoring (där det finns mycket information att läsa om eScoring).

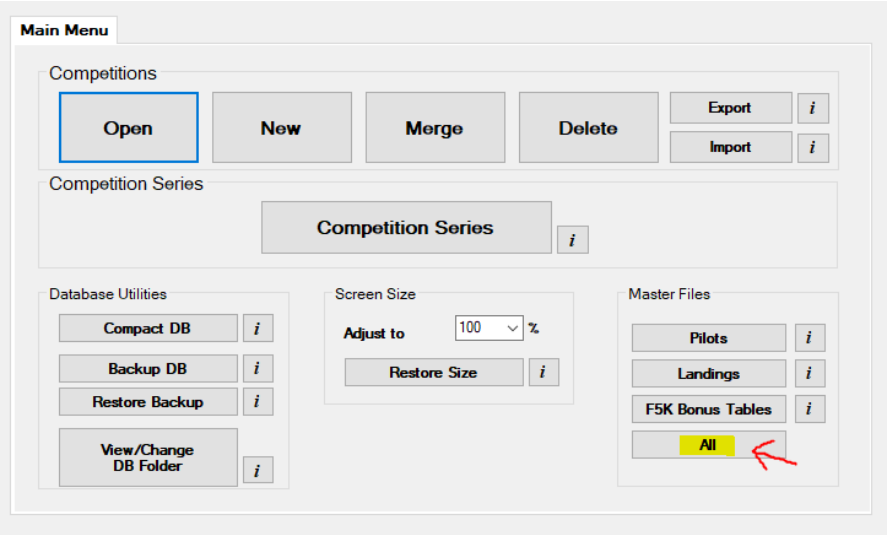




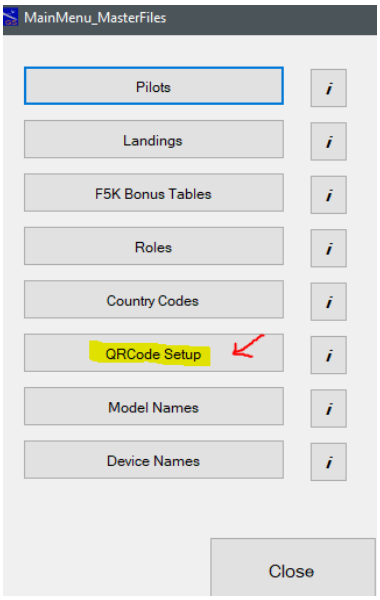
OBServera att när:

- Download utförs är det nya pilot-inmatningar på servern som laddas in i datorn.
- Upload utförs är det av GliderScore uträknat nytt resultat som överförs till servern.
  (Ändringar avseende pilot-inmatningar utförs på datorn.)

I Main Menu, välj **All**

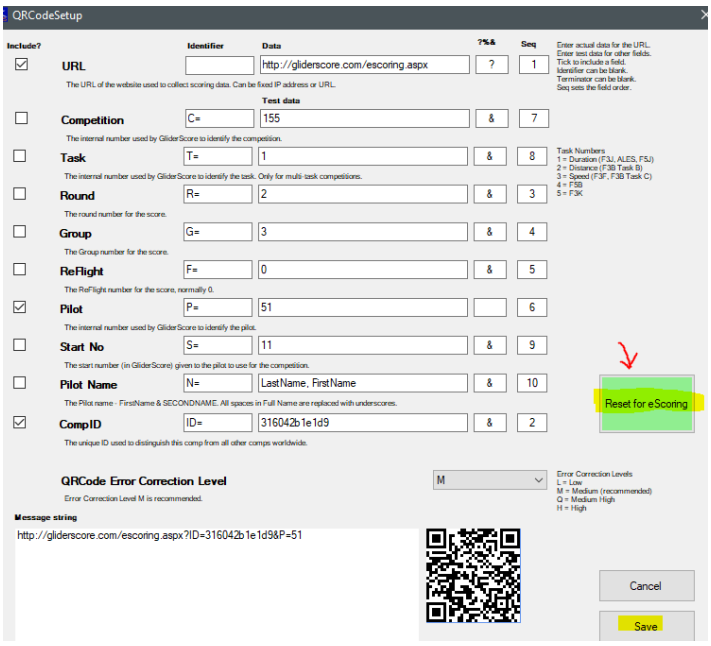


Välj **QRCode Setup**



Välj **Reset for eScoring**

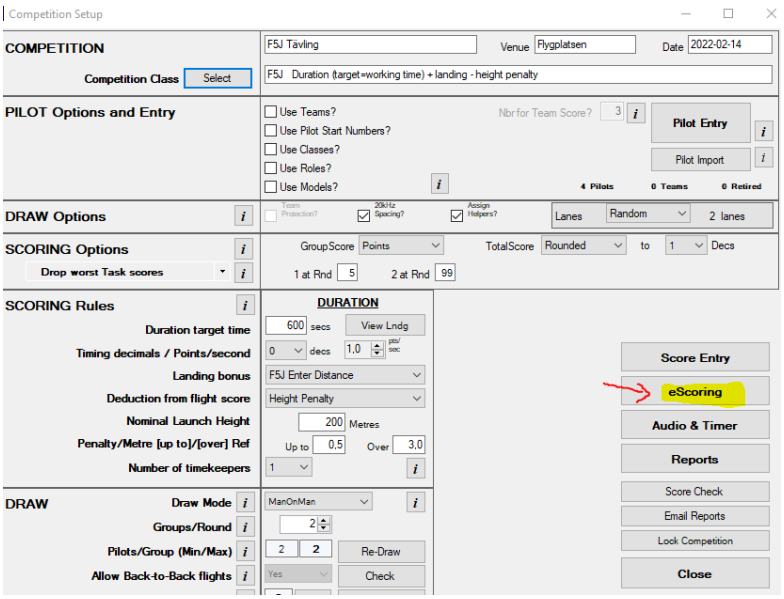
Välj **Save**



=> Save, sedan Close

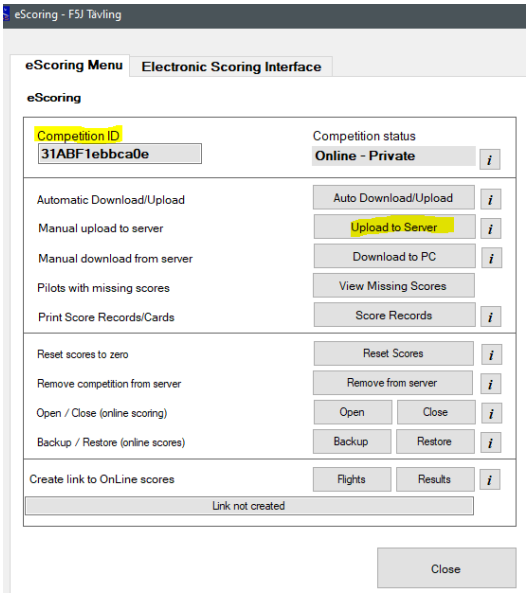
I Main Menu, välj **Open** och sedan tävlingen**.**

I Competition Setup, välj **eScoring**



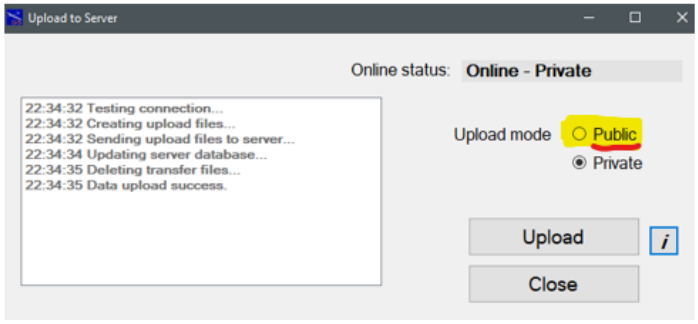
Varje tävling har sin egen unika ’Competition ID’.

Välj **Upload to Server** för att initiera GliderScore server.



Välj ’Upload mode’ = Public (eller Private).

Public innebär att utomstående kan följa resultatet via internet.



=> Close

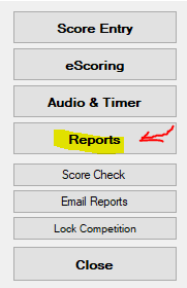
Välj Open (Online Scoring) = **Open**.



=> Close

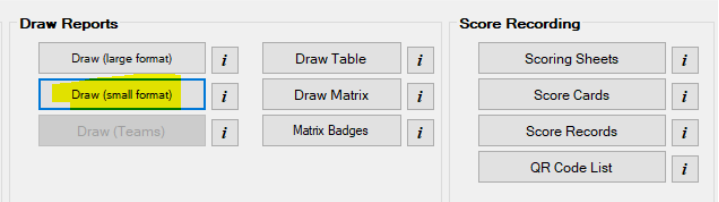
Förberedelse – Startlistor, Scoring Sheets, Score Cards

I Competition Setup, välj **Reports**.



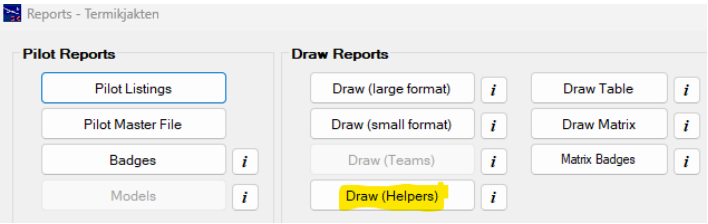
- Startlista:

För en komplett startlista, välj t.ex. **Draw (small format)**. Skriv ut startlistan. (Även som .pdf)



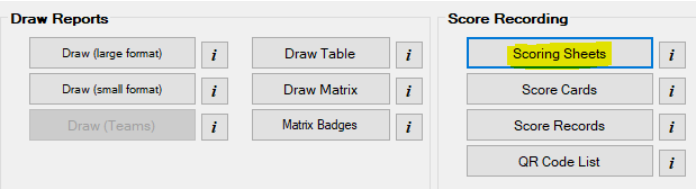
- Pilot/tidtagare:

För en lista på när piloten flyger eller är tidtagare/medhjälpare, välj Draw (Helpers).



- Resultatlista:

Välj **Scoring Sheets**. Skriv ut en resultatlista.



F5J Tävling - Scoring Sheets - Duration

[Flygplatsen 2022-02-14]

www.GliderScore.com

Lane	Name	Time	Lndg	Height	Sfty Plty	Re-Fly?	Org Rnd	Helper
ROUND 1								
Group 1								
1	Wickelgren, Stefan						1	Arvidsson, Lennart
2	Hedlund, Magnus						1	Ulvestaf, Conny
Group 2								
1	Ulvestaf, Conny						1	Hedlund, Magnus
2	Arvidsson, Lennart						1	Wickelgren, Stefan
ROUND 2								
Group 1								
1	Ulvestaf, Conny						2	Arvidsson, Lennart
2	Wickelgren, Stefan						2	Hedlund, Magnus
Group 2								
1	Arvidsson, Lennart						2	Ulvestaf, Conny
2	Hedlund, Magnus						2	Wickelgren, Stefan
ROUND 3								
Group 1								
1	Hedlund, Magnus						3	Arvidsson, Lennart

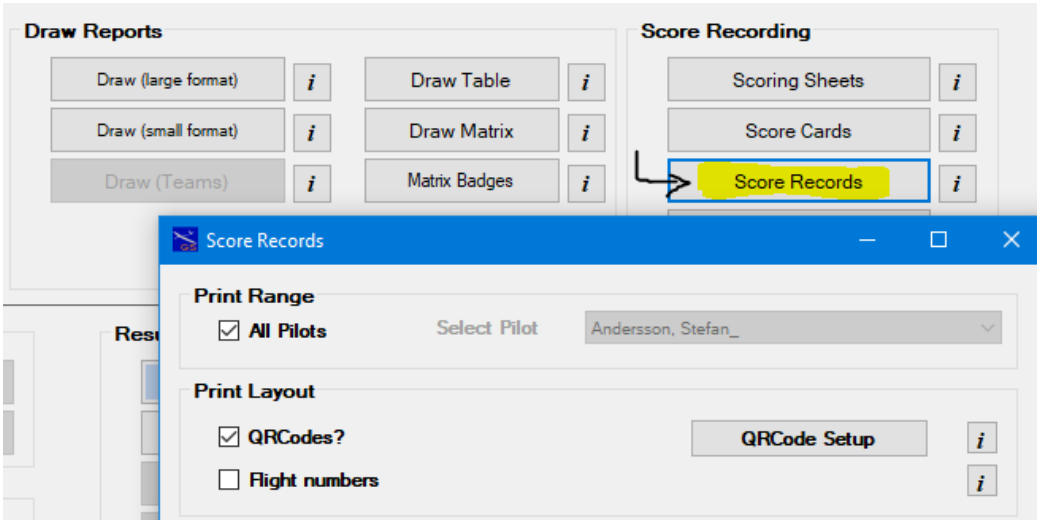
Ovanstående resultatlista kan ligga i sekretariatet och fyllas i efter varje gruppflygning av piloter/tidtagare när eScoring inte används.

- Score Records/Cards:

Varje pilot får Score Records/Cards att användas under tävlingen.

Alternativt 1: Ett Score Record för hela tävlingen. (*Rekommenderas när eScoring används*.)

Välj **Score Records**.



Skriv ut Score Records: **Print**.

Detta Score Record fylls sedan i av tidtagaren efter landning,
därefter matar piloten (eller tidtagaren) in resultatet i eScoring,
kontrollerar inmatningen i eScoring och trycker på Submit.

F5J Sommartermiken Hallstahammar 2022-08-07

Freq=2,4
Country:SWE

Roland TIRELL

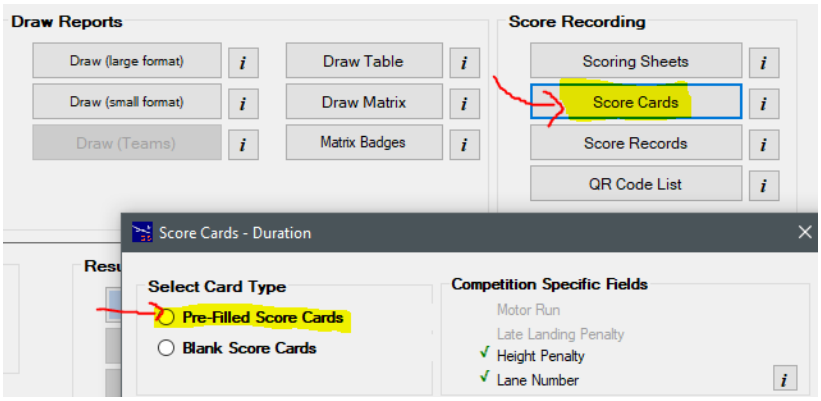
http://gliderscore.com/escoring.aspx?ID=2FD475968b0c9&P=171

Rnd	Grp	Lane	Time	Lndg	Height	Lndg >75m	Penalty	Score	Helper
1	2	4							Karlsson, Björn
2	3	3							Leo, Torbjörn
3	1	2							Hedlund, Magnus
4	2	5							Olsenmyr, Per
5	2	4							Lundin, Klas
6	1	1							Revestam, Stefan
7	2	5							Candell, Magnus
8	1	2							Hertz, Stefan
9	2	1							Arvidsson, Lennart

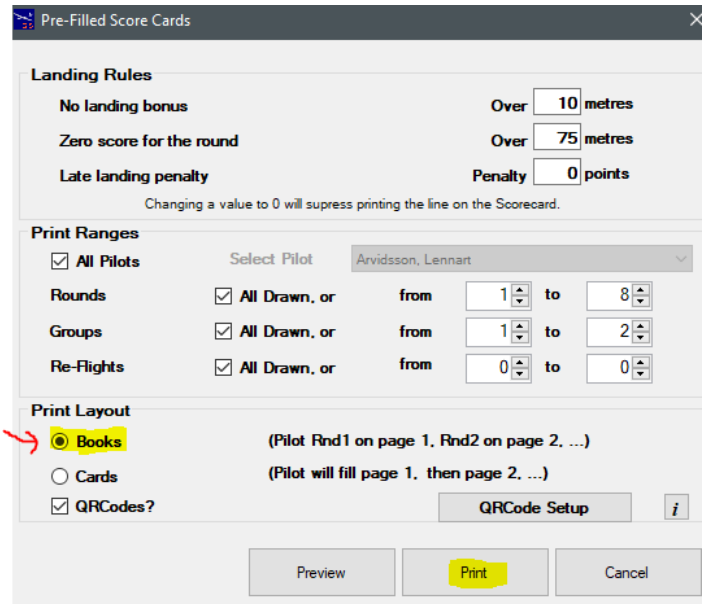
Det kan vara bra att efter sista tävlingsomgången, och innan prisutdelning, be samtliga piloter att kontrollera sitt Score Record gentemot inmatat resultat i eScoring.

Alternativ 2: Ett Score Card per omgång. (*Rekommenderas när eScoring inte används.)*

Välj **Score Cards**.

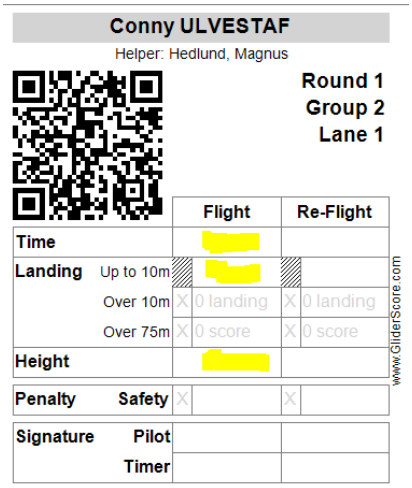


Välj därefter **'Pre-Filled Score Cards',** följt av '**Books**'.



Skriv ut Score Cards: **Print**.

Detta Score Card fylls i under tävlingen av tidtagaren och ges sedan till sekretariatet som en backup ifall resultaten behöver kontrolleras under tävlingen.



Samtidigt fylls också resultatet in i Scoring Sheet (resultatlista) i sekretariatet.

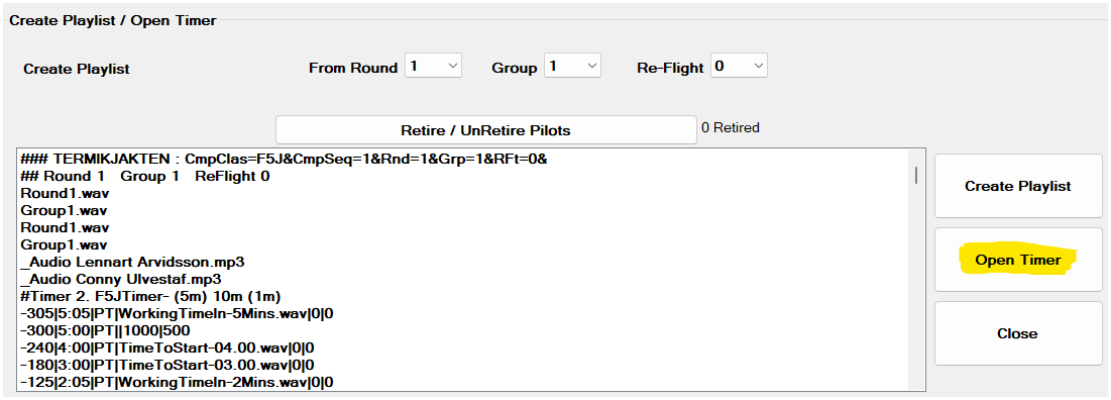
Tävling – Start

I Main Menu, välj **Open**.
Välj aktuella tävlingen, sedan **Open**.

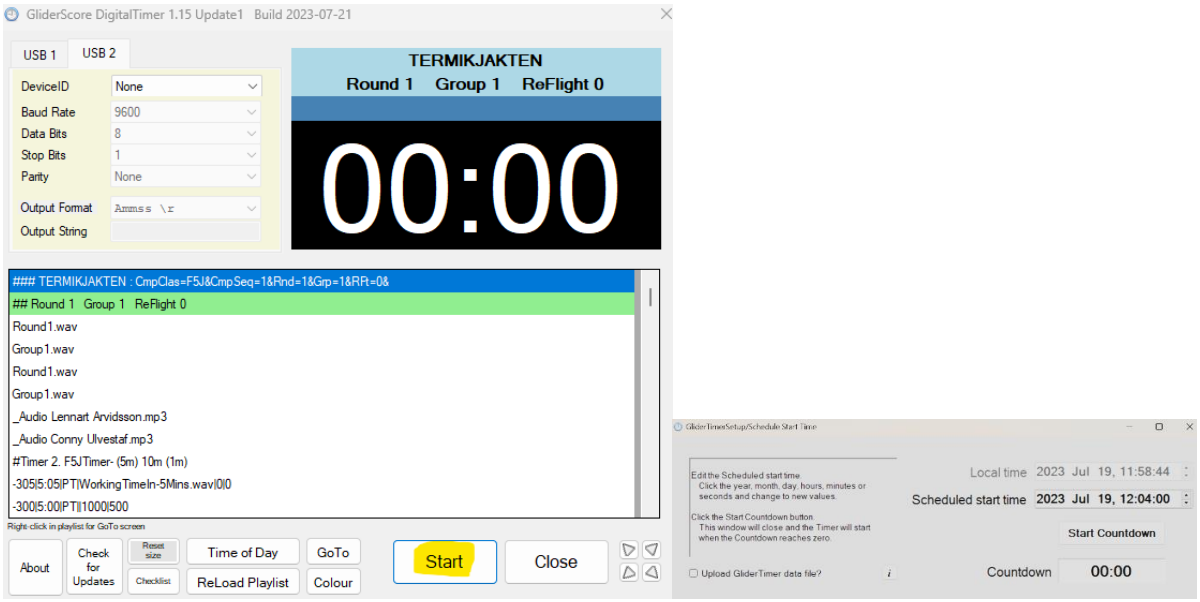
Tävling – Audio & Timer

I Competition Setup, välj **Audio & Timer** och starta 'Digital Timer'.
Skapa en Playlist om det inte redan gjorts under förberedelsen.

Välj **Open Timer.**



Ett fristående fönster med GliderScore **Digital Timer** öppnas.



Starta tiden, samt kontrollera ljudutgången, genom att välja **Start.** Önskas att tiden startas på ett speciellt klockslag kan detta ställas in genom att först höger-klicka på **Start.**

Om en extern TimerDisplay används, välj DeviceID och kontrollera förbindelsen.
(Välj **USB2** (eller USB 1) och välj den "USB-till-serial" enhet (DeviceID) som är ansluten till datorn.)

Om en extern datormonitor är ansluten går det att flytta över DigitalTimer-fönstret till den monitorn och trycka på:



och sedan välja **Full Screen**.

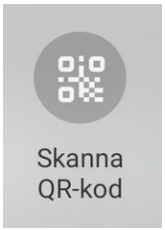


Tävling - Poänginmatning

Efter avslutad landning och kontroll av starthöjd samt avstånd till landningsmärke skrivs resultatet in i Score Record/Card.

Resultatet matas även in i eScoring formuläret i mobiltelefonen om eScoring används.





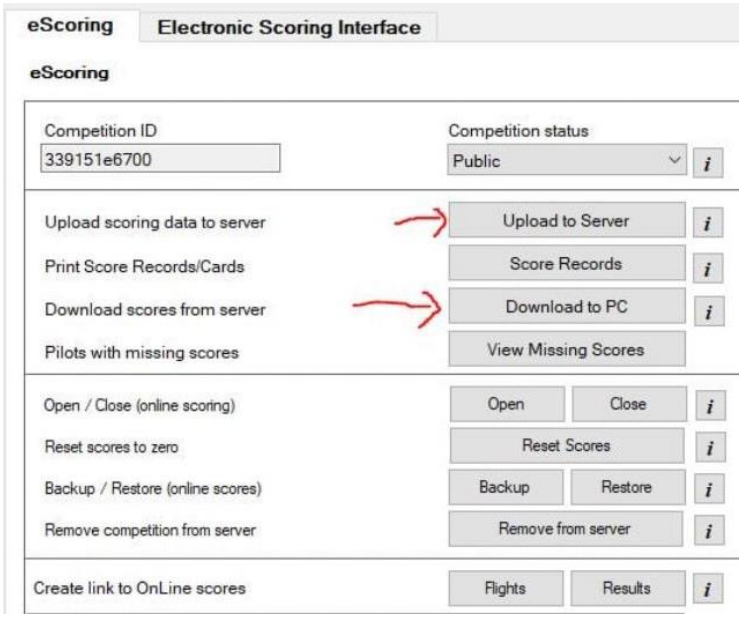
När sekretariatet uppdaterat GliderScore server går det att se gruppens resultat.

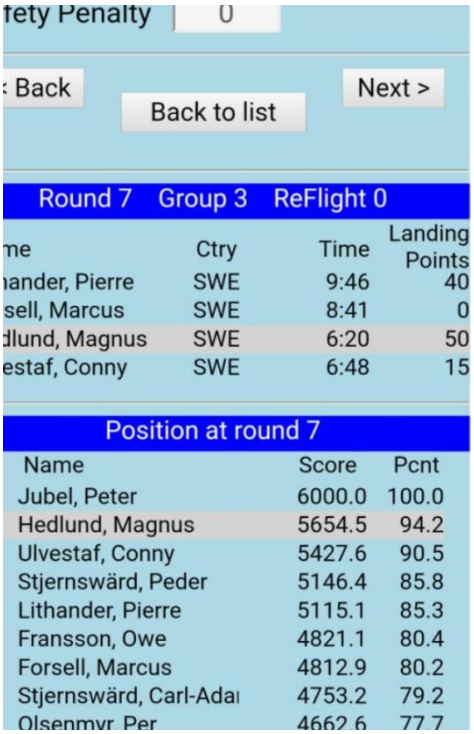
För uppdatering av GliderScore server:

Välj **eScoring**

1. Download to PC
2. Upload to Server

Det går även att se totala ställningen i tävlingen.

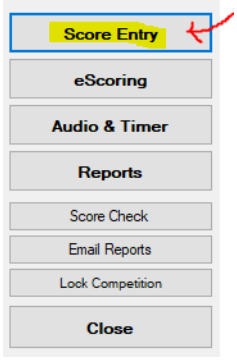


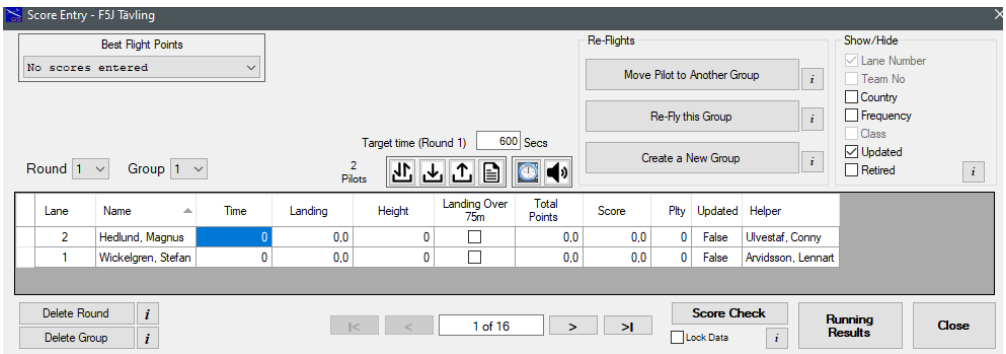


När eScoring används kan det vara bra, om det hinns med, att uppdatera PC och sedan server efter varje omgång.
Inför sista omgången rekommenderas att uppdatera PC samt server,
och därefter låta samtliga piloter kontrollera att inmatningen stämmer med deras Score Record.
Efter sista omgången ska samtliga piloter kontrollera att inmatningen stämmer med deras Score Record. Det kan vara en ide att uppdatera PC (download to PC), men inför prisutdelningen hålla på officiella resultatet, dvs skicka till server först efter prisutdelningen (upload to server).

När eScoring inte används ges omgångens ifyllda Score Card till sekretariatet.
Finns en resultatlista i sekretariatet skrivs resultatet (tid/höjd/landning) in där som backup.

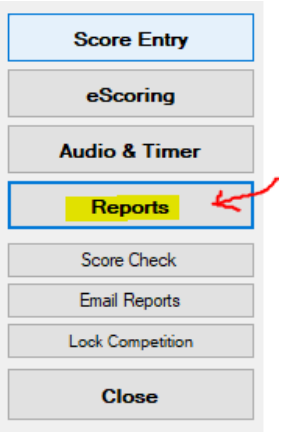
Resultatet i varje omgång matas in/uppdateras i datorn genom att välja **Score Entry**.



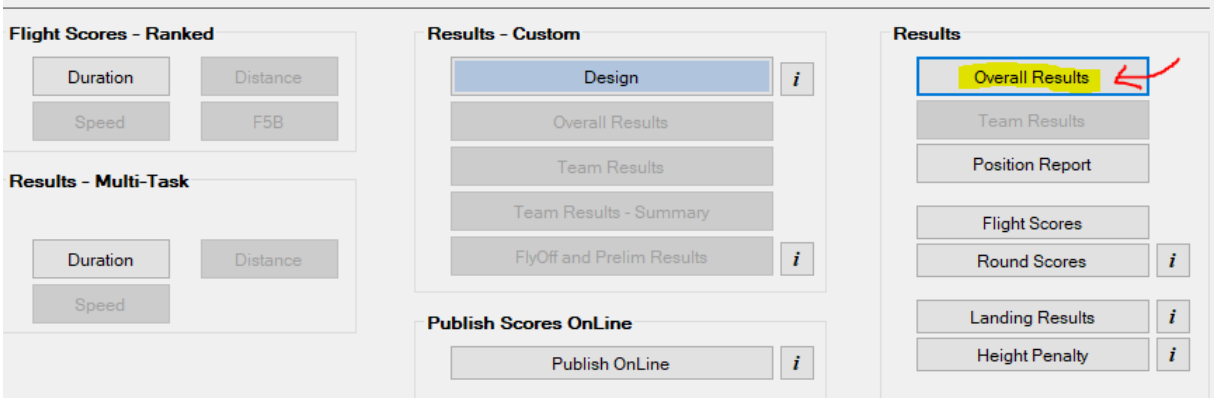


Tävling - Resultat & rapporter

I Competition Setup, välj **Reports**.



Välj **Overall Results** för komplett resultatlista.



Det går att plocka ut ytterligare rapporter från GliderScore:
Position Report som visar förändrad placering efter varje omgång.
Flight Scores som visar resultatet i varje grupp.
Landing Results som visar landningspoäng.
Height Penalty som visar starthöjd (höjd eller poängavdrag)

Prisutdelning



Applåder och hurrarop!

F5J

Utdrag ur reglerna: *”SC4_Vol_CIAM_General_Rules_24”*
”SC4_Vol_F5_Electric_24, 5.5.11 Class F5J”

Observera att officiella FAI-regler gäller om inget annat sagts på briefingen innan tävling (lokala regler). FAI documents

Flygplan

Max area: 150 dm^2 Max spännvidd: 4m Max vikt: 5 kg Vingbelastning: 12 - 75 g/dm^2

Enheter som möjliggör överföring av information (telemetri) från flygplanet är endast tillåtet med avseende på säkert handhavande av flygplanet, såsom signalstyrka och mottagarbatteriets spänning. (Vilket utesluter t.ex. position- eller höjdinformation).

Upp till tre flygplan får användas. Delar kan bytas mellan dem.

Ballast (extra vikt) måste sitta inuti flygplanet och vara väl fastsatt.

Flygplanet ska vara utrustad med en enhet som mäter starthöjd, vilket är högsta höjd under tiden då motorn startar tills 10 sekunder efter att motorn stängts av. Motorn ska automatiskt stängas av 30 sekunder efter att den startats, om den inte manuellt (via radiosändaren) stängts av tidigare. Höjdmätaren ska vara godkänd enligt specifikationer publicerade i ’F5J Altimeter/Motor Run Timer Technical Documentation’ dvs *Sporting Code volume EDIC – Electronic Devices in Competition, Section 1 “Technical Specifications & Guidance” for the documentation regarding specifications and guidance for the altimeter/motor run timer (AMRT).*
Om återstart av motorn tillåts (lokala regler) ska höjdmätaren visa ”---” efter återstart.

Ändring av flygplanets geometri ska göras på distans via radiosändare. Sensorer i flygplanet som påverkar flygplanet är ej tillåtet, som t.ex. stabilitetsystem.

Tävling splats

Det ska finnas en markerad 6 meter bred korridor. Korridoren ska vara placerad minst 15 meter från start och landningsmärken. Korridoren används vid förflyttning till och från start/landningsmärken. (Lokala regler kan möjliggöra avsaknad av korridor).

Start/landningsmärken ska vara markerade med minst 10 meters mellanrum.

Säkerhet

Tävlingsledaren definierar vad som anses vara säkerhetsområden (t.ex. byggnad, vägar eller depå) och definierar överträdelse inom säkerhetsområden.

300 straffpoäng erhålls vid varje enskild definierad överträdelse inom säkerhetsområden.
300 straffpoäng erhålls när flygplanet landar i korridoren eller någon del stannar i korridoren.
1000 straffpoäng erhålls om flygplanet kommer i kontakt med någon person i korridoren.

Varje straffpoäng dras från pilotens slutpoäng i tävlingen.

(Det rekommenderas att ett flygplan som ansluter till ett flygplan redan i en termikblåsa cirklar åt samma håll.)

Start – Flygning - Landning

Minst 4 grundomgångar behövs för att genomföra en tävling. Varje omgång kan bestå av flera grupper.

En (1) start tillåts per flygning (grupp). Start definieras som att flygplanet lämnar (*is released*) piloten eller medhjälparen med motorn påslagen. Tidtagning av flygtiden påbörjas vid start.

Innan start initieras höjdmätaren så att 0 meter blir vid samma marknivå som start/landningsmärket. Höjdmätaren behöver max 5 sekunder för att mäta in starthöjd.

Flygplanet ska startas framåt mot vinden och med påslagen motor. Vid svag vind eller varierande vindriktning avgör tävlingsledaren startriktning.
Tävlingsledaren kan bestämma inflygningsriktning vid landning.

100 straffpoäng erhålls om motorn startas innan startsignal ges.
100 straffpoäng erhålls om start ej sker i startriktning och rakt fram i minst 3 sekunder.
100 straffpoäng erhålls vid överträdelse gentemot eventuell inflygningsriktning vid landning.

Varje straffpoäng dras från pilotens slutpoäng i tävlingen.

Tidtagning av flygtid stoppas när något av följande sker:

1. Flygplanet kommer i kontakt med marken eller något objekt som är förankrat i marken.
2. Arbetstiden tar slut. Arbetstiden är 10 minuter i grundomgångarna.

Tiden trunkeras till hel sekund. 1 poäng erhålls per sekund.
Missar tidtagaren att ta tiden för flygningen ges en ny start (re-fight) för den piloten.

Starthöjden trunkeras till hel meter. Höjdpoäng (avdrag) enligt:
0.5 poäng/meter upp till 200m, 3 poäng/meter över 200 meter.

Landningspoäng erhålls upp till och med 10 meter från landningsmärket.
Avståndet mäts från landningspunkten till flygplanets nos.

Noll landningspoäng erhålls om:

1. Landning sker efter arbetstidens slut.
2. Flygplanet kommer i kontakt med piloten eller medhjälparen under landning.
3. Flygplanet kommer i kontakt med något objekt som placerats inom landningsområdet.
   Objekt utplacerade av tävlingsorganisationen ingår ej i ovanstående.

Noll poäng erhålls om:

1. Start sker innan arbetstidens början.
2. Start sker bortom 2 meter från markerad startplats.
3. Landning ej skett inom 1 minut efter arbetstidens slut.
4. Flygplanets nos befinner sig längre bort än 75 meter från landningsmärket efter landning.
5. Någon del lossnar från flygplanet. (Gäller ej då planet tar mark, eller vid kollision).
6. Höjdmätaren inte visar starthöjden.
7. Omstart av motor skett (höjdmätaren visar ”---”).
8. Flygplanet tidigare använts av en annan pilot i tävlingen.

Ny start (*Re-flight*)

Piloten är berättigad till en ny start om:

1. Flygplanet kolliderar med ett annat flygplan i starten eller under flygning.
2. Tidtagaren har missat att ta en flygtid.
   Piloten/medhjälparen ska informera tidtagaren om flygplanets position i god tid innan landning.
3. Piloten hindrades/avbröts av en icke förväntad händelse, utanför pilotens kontroll.

För att bli berättigad till en ny start (i senare grupp) ska piloten göra klart att tidtagaren noterat händelsen och därefter avbryta starten/landa flygplanet så fort det är möjligt. Underlåter piloten att avbryta starten eller att landa har piloten förverkat sin möjlighet till en ny start.

En ny start sker enligt följande prioritering:

1. I en grupp med en ledig plats (i samma omgång).
2. I en ny grupp med minst 6 piloter (re-flyers). För att fylla ut gruppen kan övriga piloter väljas ut genom slumpmässig lottning. Inlottad pilot får avstå och då lottas en ny pilot fram.
   (Lokal regel kan ändra på minsta antal piloter i en re-flight).
3. I samma grupp igen i slutet på omgången.

I punkt 2 och 3 ovan: Den bästa poängen av flygningarna i omgången räknas i omgångens slutresultat för inblandade piloter.

Endast pilot som är berättigad till ny start (re-flight) är berättigad till en ny start om piloten ånyo blivit hindrad i omflygningen.

Slutresultat – Fly-off

Om fler än fyra omgångar genomförts i tävlingen stryks en (1) omgångs lägsta poäng i totalpoängen.

Straffpoängen redovisas i varje omgång. Samlade straffpoäng dras ifrån den totala slutliga poängen, dvs ej från omgångens poäng. Straffpoäng tas ej med från grundomgångar till fly-off.

De främsta (6-14 piloter) efter grundomgångarna går till en fly-off med 15 minuters arbetstid.
En fly-off består av 2-4 omgångar där antalet bestäms på briefingen innan tävlingen.
(Lokala regler kan justera antalet piloter till fly-off).

Tävlingsledaren kan, innan tävlingens start, besluta att genomföra tävlingen utan fly-off.

Tillägg 2023:

- Pilot eller medhjälpare får ta med en enkel vindindikator bestående av en max. 20 mm x 2 m tape, monterad på en max 10 mm diameter, 1 meter lång stång.

Landningspoäng

Avstånd upp till:	**Poäng**
1 meter	50 p
2 meter	45 p
3 meter	40 p
4 meter	35 p
5 meter	30 p
6 meter	25 p
7 meter	20 p
8 meter	15 p
9 meter	10 p
10 meter	5 p

Över 10 meter: 0 poäng

Avbrott

Tävlingen bör avbrytas/pausas eller starten fördröjas av tävlingsledaren vid följande omständigheter, eller andra exceptionella omständigheter, beslutade av tävlingsledaren:

*) Vinden är konstant över 12 m/s, uppmätt 2 meter över marken vid startlinjen, under en period av minst 1 minut.

*) Sikten försämras pga vädret och det är svårt att observera flygplanet ordentligt.

*) Det uppstår ett behov att flytta startlinjen. Detta kan utföras mellan grupper eller omgångar.

*) En händelse uppstår som påverkar säkerheten.

/Magnus Hedlund [Team Tornado]

Guidelines

[2024-augusti]

Några av följande rekommendationer är inhämtade från F5J USA Tour: CD Guidelines

Re-Flights

Om möjligt lägg ut 1-2 extra start/landningsmärken. När piloter erhåller en Re-flight lägg in dem i nästkommande grupp på de extra positionerna. Det kan enkelt hanteras i Gliderscore (Move).

Fly-off

En bra ansats är att antalet piloter i fly-off motsvarar de banor (lanes) som är till förfogande.
På briefingen innan tävlingen meddelas antalet piloter i fly-off.

Tidtagare - Medhjälpare

Om möjligt använd t.ex. Gliderscore till att lotta tidtagare bland deltagande piloter.
I en Fly-off bestående av t.ex. 6 piloter kan tävlingsledaren bestämma att pilot 1 i grundomgångarna får pilot 7 som tidtagare, pilot 2 i grundomgångarna får pilot 8 som tidtagare o.s.v.

Önskemål om att pausa tävlingen under förberedelsetiden

Det finns ingen FAI-regel angående detta. Ett vanligt önskemål är att hämta ett flygplan som landats långt bort. Rekommendationen är att så länge det inte handlar om medicinska eller säkerhetsrelaterade anledningar så fortsätter förberedelsetiden. Vid briefingen innan tävlingen kan tävlingsledaren fråga deltagarna ifall de kommer behöva någon paus, samt att önskemål om paus under tävlingen behöver motiveras. En risk som tas när det landats långt bort är att inte ha möjlighet att hämta flygplanet innan nästa start.

Display och högtalarljud

Slutar tidsdisplayen att fungera är det fortfarande högtalarljudet som officiellt gäller.
Displayen utgör endast extra information till tävlande och funktionärer.

Slutar högtalarljudet att fungera gör tävlingsledaren en bedömning ifall ljudet återigen kan fås att fungera i god tid innan arbetstidens slut. Annars Re-flight av gruppen.

Antalet omgångar och klockslag

På briefingen innan tävlingen beslutas om antalet omgångar i tävlingen.
Det kan sedan bli färre pga yttre omständigheter.
På briefingen beslutas även klockslaget för första start samt tiden då ingen ny omgång påbörjas.
Ingen ny omgång påbörjas om beslutad tid passerats när 1 min extra landningstid är slut (ljudsignal).
Om 1 minut extra landningstid ej anges (ljudsignal) gäller istället slut av föregående arbetstid.
Det är tävlingsledarens officiella klocka som bestämmer aktuell tid.

Väder (vind/nederbörd/temperatur)

Tävlingsledaren avgör när tävlingen avbryts/pausas pga vädret, vilket är relaterat till säkerheten.
I FAI reglerna för F5J nämns maxvind och exceptionella förutsättningar.

Ett flygplan, flera piloter

Rekommendationen är att tillåta två piloter dela på ett flygplan i tävlingen om

a) En av piloterna är junior.
b) En av piloterna är ny inom F5J för säsongen.

Antalet medhjälpare

Piloter är tillåtna att ha en 'helper' och en 'timer' i sin närhet enligt FAI. Om det är samma person kan det ändock vara ok att ta med ytterligare en person, dvs max två stycken personer i närheten av piloten som hjälper till med start, termikjakt, tidtagning mm.

Flygning i fel grupp

Det står ingenting i FAI reglerna om flygning i fel grupp i en omgång.
Rekommendationen är att om piloten ska flyga i en senare grupp i omgången utdelas inga straffpoäng. Om piloten missat sin grupp och flyger i en senare grupp i omgången ges noll poäng.

Start och landning

Tävlingsledare bestämmer startposition:

a) Inom korridor och max 2 meter från 'Lane-nummer', typ skylt.

b) Max 2 meter från landningsmärket.

Starten sker rakt fram i 3 sekunder (höjdvinst är ok).

Det är ett startförsök när planet efter startsignal lämnar handen med motorn igång.

Om motorn är igång innan startsignal och planet lämnar handen (start) ges 100 straffpoäng.
Om motorn är igång innan startsignal och planet lämnar handen (start) före startsignal ges 0 poäng.
Om motorn innan startsignal är igång kan motorn stängas av, höjdmätaren nollställas igen vid marknivå, och ett startförsök göras efter startsignal. (Local rule)

Om planet lämnar handen innan motorn är igång måste ett nytt startförsök göras.

Landningsriktning avser framförallt de sista 10 metrarna in mot landningsmärket.

Omstart av motor

Rekommenderas att på briefing informera om att pilot som gör en omstart av motorn försöker ta sig hem till landningsområdet utan att störa andra flygplan.

Start- och landningsriktning

På briefingen redogör tävlingsledningen hur förändringar av start och/eller landningsriktning utannonseras. En rekommendation är följande:

Start:

Utannonsering av ändrad startriktning sker senast 30 sekunder innan arbetstidens start.

Landning:

Utannonsering av ändrad landningsriktning ser senast 2 minuter innan arbetstidens slut.

Landningsriktning kan även vara att piloten själv får välja landningsriktning (individuellt).

Flygtid

Flygtiden stoppas när flygplanet kommer i kontakt med marken eller någonting förankrat i marken eller arbetstiden tar slut. OBServera att om flygplanet nuddar mark sista gången efter att arbetstiden tagit slut så erhålls noll landningspoäng. (Noll poäng i gruppen om landningen sker >1 minut efter arbetstidens slut).

Om flygplanet kommer i kontakt med tidtagare/medhjälpare vid landning

Om flygplanet kommer i kontakt med pilot eller medhjälpare blir det noll i landningspoäng. FAI säger ingenting om tidtagaren. En separat tidtagare utsedd av tävlingsorganisationen ska befinna sig i korridoren vid landning så om flygplanet kommer i kontakt med tidtagaren är det 1000 straffpoäng. Saknar tävlingen korridor är det inga straffpoäng, men viktigt är att tidtagaren befinner sig bortom landningsmärket för att minimera risken att komma i kontakt med flygplanet. När piloten eller tävlingsorganisationen bidrar med kombinerad tidtagare/medhjälpare blir det då istället noll i landningspoäng.

Jury och protester

En jury bestående av t.ex. 3 stycken piloter väljs på briefingen. En skriftlig protest kan lämnas till tävlingsorganisationen som överlämnar den till juryn för ett skriftligt utlåtande.
Tävlingen kan eventuellt behöva pausas under juryns sammanträde om det är bråttom. Tävlingsledaren avgör. En vanlig avgift för en skriftlig protest är densamma som tävlingsavgiften. Går protesten igenom erhålls avgiften tillbaka.

	Motor roterar	Lämnar handen	Åtgärd
Innan startsignal	-	-	
	-	X	*Nytt försök - Vänta på startsignal*
	X	-	*Lokal regel: Stäng av motor -Vänta på startsignal*
	X	X	*Noll poäng i gruppen, 100 straffpoäng*
Efter startsignal	-	-	
	-	X	*Nytt försök*
	X	-	*Pre-start*
	X	X	*Start*

Appendix A

Team Tornado tävlingsutrustning.

