

Checklista för att anordna nationella F3K tävlingar

Krav på flygområde/omgivningar

- Välj ett flygfält som är tillräckligt stort och som ej har störande objekt, typ träd, ledningar, kraftledningar etc.
- Välj ett fält som ej medger hangflyg på kullar eller trädridåer.
- Start och landningsområdet bör tillåta en yta på ca 900m² (30x30m) per pilot.
- Välj ut ett område där depån kan vara. Bör vara i nära anslutning till start och landningsområdet. Markera gärna upp området och håll det ihopsamlat.
- Kontrollera att fältet inte ligger i närhet till flygleder och inflygningsleder. Om så är fallet så måste man kolla upp med trafikledning etc om vad som gäller.
- Kolla upp gällande växande grödor runt fältet. Det kan hända att det blir utelandningar och att man måste beträda sådd mark och eventuella skador kan uppkomma. Prata och stäm av med respektive bönder. Anpassa vid behov tävlingsdatumen till efter skördetiden.

Krav/önskemål på depå område

- För tävlingsledningen bör det finnas någon typ av tält eller regnskydd. Detta för att skydda datorer, utrustning och tidappar.
- Dator till resultatrapportering är att föredra. Skrivare kan vara bra att ha, men är absolut inget måste.
- Någon form av toalett behövs finnas på plats.
- Tillgång till 240V är bra men inget krav. Kan vara viktigare vid 2 dagars tävling med övernattnings.
- Tillgång till färskvatten är bra, men inget krav. Viktigast är att informera om vad som finns på tävlingsplatsen.
- Stortält för deltagare i händelse av för mycket sol eller regn är naturligtvis väldigt bra, men inget krav. Deltagarna har oftast med sig egna tält för skydd mot regn.?

Förberedelser

- Anmäl tävlingen på modellsegelflyg.se senast den sista februari.
- Se till att ha alla data för tävlingen innan den läggs in dvs. Anmälningsavgift, Sista datum för anmälan, Tävlingsledare, kostnader för lunch eller liknande; övernattningsmöjligheter etc. När allt detta är ifyllt, så kan tävlingen godkännas och komma med i tävlingskalendern. Godkännandet görs av GS för F3K. I skrivande stund är detta Thomas Johansson, gs_segelflyg@modellflygforbund.se
Ett tips är att stämma av med GS och ev. övriga F3K communityn om datumet funkar. Försök att inte välja ett datum som inte krockar med andra datum på Euro-tour eller världscupstävlingar där många svenskar deltar, risk för att få färre deltagare då. Världscupens tävlingar finns på: <http://www.fai.org/world-cups/f3k-hand-launch-gliders>
Euro-tourens tävlingar finns på: <http://www.contest-modellsport.de>
- Önskvärt är att kontakta Lokalpressen när tävlingsdatum är klart, följ sedan upp med journalist/fotograf veckan före tävlingshelgen.
- Jaga ev. sponsorer för priser etc.

Inför tävlingen

- Någon typ av band för att markera start och landningsområdet. Finns att låna i Örebro för dom som inte har något eget. Behöver inte vara något märkvärdigt, funkar bra med plastband, elstängselband eller liknande. Viktigt att det sitter fast på marken bara.
- Det rekommenderas att köra tävlingen med Peter Jubels dataprogram. Lättanvänt och här får man också startlistor etc. på köpet.
Programmet finns att hämta ner hos Oleg Golovidovs sida: <http://olgol.com/F3KScore/>
- Gör startlistor i programmet och skriv ut scorecarden innan tävlingen, så att alla får ut sina kort vid tävlingsstarten.
- Rekommenderas att försöka köra tävlingen med minst 3 grupper. Tempot blir behagligare, medhjälparna räcker till och det finns också chans till lite vila eller reparation. Vi rekommenderar att vara minst 3 piloter i varje grupp, men helst 4 eller fler.
- Rekommenderas också att köra tävlingen med en ljudanläggning med automatisk arbetstid etc. Detta gör hela tävlingen enklare och rättvisare. Ljudutrustning finns att hyra i Örebro. Hyran är till för att vi är några som betalat utrustningen med egna pengar. Kontakta Mattias Hammarskiöld, mattias@momentum-mt.se för mer info.
- Försök att ha en tävlingsledare som inte deltar i tävlingen. Då sköter denne tävlingen samt för in resultaten på datorn etc. Funkar också att ha en flygande tävlingsledare, men då kan man ha någon annan extra för att sköta datorn samt ev. start och stop i arbetstiden.
- Tips är att ha någon slags försäljning av lunch på plats, då kan arrangerade klubb dra in lite extra pengar på evenemanget. Viktigt att meddela detta på tävlingsinbjudan och kanske även senare innan tävlingen. Säkra även upp att lunchansvarig i arrangerade klubb är utsedd och att hen har utrustning för detta. (Lunchansvariga och grillmästare utsedd och utrustning som behövs kring det)
- Det är också bra att ha med extra tidtagarur och pennor som reserv om det går sönder eller någon glömmer sina.
- Tidtagningen kan automatiseras med hjälp av Kina systemet, men då måste man köra tidtagningen med F3K Master. Utrustning finns att låna i Örebro. F3K Master kräver Android plattform för att köras.

Tävlingen

- Börja tävlingen med en briefing och gå igenom upplägget där.
- Se till så att alla betalat anmälningsavgiften.
- Tala om vilka tider som gäller för sista start, omgång etc.
- Om det är nya tävlande som deltar, gå igenom varje moment inför varje ny omgång, vad som gäller och hur man skall flyga uppgiften.

Efter tävlingen

- Var noga med att hålla koll på vilka som ingår i Sportsmancupen. Det är viktigt för tillväxten. Se också till att man har en egen resultatlista för Sportsman.
- Priser kan vara kul, men absolut inte viktigt. Viktigast här är att ev ha några priser till Sportsman.
- Skicka dom kompletta resultaten till ansvarig för Sverigecupen.
- Lägg in resultaten under din tävling på modellsegelflyg.se
- Önskvärt är också om man kan skriva några rader till Modellflygnytt eller till modellsegelflyg.se