**Onlinecupen F3K**

Onlinecupen är en tävlingsform för handlunsar och ett insteg mot F3K.

Tanken är att ha en tävlingsform med väldigt enkla regler och ett väldigt enkelt arrangemang. Tävlingen kommer att köras som en online tävling (post tävling).

Varje klubb väljer själv vilken dag som passar bäst, men vi ser helst att man håller sig till en och samma veckodag hela tiden

Detta för att öka aktiviteten i klubbarna och få ut alla som flyger handlunsar vid samma tidpunkt.

*Nytt för 2017:*

- Det är OK att klubben flyttar Onlinecupen till annan veckodag än den förutbestämda, om det krockar med annat eller om det är riktigt dåligt väder. Men det skall bara vara en dag per vecka och den skall vara samma för alla i respektive klubb.

- Säsongen är utökad så juli ingår också.

- 6 månaders resultat kan rapporteras in, de bästa 5 månaderna räknas i slutresultatet.

- Har du ingen tidtagare, så är det OK att ta tiden med hjälp av t.ex. din sändare. Vi utgår från ärlighet i rapporteringen.

**Målgrupp**Alla är välkomna att delta i Onlinecupen, allt från nybörjare till proffs, men vårt primära fokus är mot nybörjare, *Rookies*.
Vi har 4 stycken klasser: *Rookie*, *Eagle*, *Sportsman* och *Pro* (se nedan *Klassindelning*)

**Tävlingsform**

Tävlingen flygs enligt uppgiften inom F3K; **BIG LADDER (Task K). 5 flygningar 1,00; 1,30; 2,00; 2,30 och 3,00.** Dessutom så har vi ingen arbetstid, utan allt görs utan stress.

Tydligare förklarat så gäller följande: - Första flygningen/kastet: 1min/60sek. Man behöver ”bara” flyga i 60sek. All tid över 60sek får man inte tillgodoräkna sig. Max poäng är alltså 60p. 1poäng för varje flygen sekund. Flyger man t.ex. 53Sek så får man 53p i första flygningen. - Andra flygningen: 1,30min/90sek. Max tid/poäng 90p Samma sak som ovan. Klarar man inte att flyga 90sek så får man räkna dom sekunder som man flög. - Tredje Flygningen 2min/120sek Max 120p eller vad man fick ihop - Fjärde flygningen 2,30min/150sek Max 150p eller vad man fick ihop - Femte flygningen 3min/180sek Max 180p eller vad man fick ihop - Sen räknar man ihop resultatet. Detta moment är valt för att få en stegrande svårighetsgrad för dom tävlande. 5 genomförda flygningar enligt ovan utgör en omgång. Man får flyga hur många omgångar man vill vid varje tillfälle, men varje omgång måste flygas i rätt ordning utan längre uppehåll mellan flygningarna. Antingen flyger 1 person 5 flygningar direkt efter varandra eller så flyger varje person 1 flygning åt gången. Detta bestäms av ansvarig tävlingsperson vid respektive tillfälle. Lämpligen så flyger man flygningarna efter varandra när alla deltagare har egna modeller, medans man lämpligen kör 1 flygning åt gången när man är i ett väldigt tidigt stadium och t ex lånar en modell av någon. Tiderna skall flygas i den ordningen enligt ovan utan några undantag. När respektive tid är avklarad så skall piloten landa så snart som möjligt. Det finns alltså ingen arbetstid utan man flyger uppgifterna i sin egen takt.

**Tidtagning**

Tiden tas från det ögonblick som modellens lämnar pilotens hand och avslutas när modellen stannar (kommer till vila) på marken (eller vid något föremål som är vid marken fast förbundet) eller när modellen vidrörs av piloten första gången, eller när respektive maxtid är uppnådd.
Har du ingen tidtagare, så är det OK att ta tiden med hjälp av t.ex. din sändare. Vi utgår från ärlighet i rapporteringen.

**Landning**

Landning sker så nära respektive pilot som möjligt och skall genomföras så snart respektive tid är avklarad. För piloter som tävlar i Sportsman och Proklassen så utgår det landningsbonus med 10 poäng om man som pilot fångar modellen i kastpinnen.

**Klassindelning**

**Rookie**  - Denna klass är för dom som inte tävlat i F3K sen tidigare. Även om man börjar tävla i F3K under året så flyger man kvar i Rookieklassen tills nästa säsong.
**Eagle (65+)** – Denna klass är för våra äldre deltagare dvs. att från det året man fyllt 65 år så kvalar man in för Eagle klassen. Är man med i Eagle klassen så är man inte med i Sportsman.
**Sportsman** – Denna klass är för dom som redan tävlar i F3K. Målet är att få med alla i denna klass då denna klass är instegsnivån inom F3K i Sverige.
**Pro** – Detta är elitnivån ovanför Sportsman.

**Priser**

Vinnaren i varje klass kommer att få ett pris i samband med säsongsavslut och årets F3K-Ting.

**Utrustning**

Utrustning som behövs är tidtagarur (går bra att använda mobiltelefon), papper (startkort) och penna.

**Resultatrapportering**

Online rapportering via dator eller mobiltelefon etc. Det bästa resultatet från respektive flygtillfälle är det som rapporteras in. Du fyller i Onlineformulärets fält enligt anvisningar i formuläret

Veckans resultat kan du följa på sajten *modellsegelflyg.se*, under *fliken F3K/Onlinecupen*

**Beräkningsformel**

5 kast i stegen kallas 1 omgång. Totaltiden (i sekunder) för dessa flygningar utgör resultatet. Man får inte mer sekunder än vad maxtiden är i de olika flygningarna, dvs. maxpoängen per omgång är då 600 sekunder. Landningsbonusen kommer ovanpå dessa poäng. Exempel1: Piloten har fått följande tider in sin omgång. Flygning 1 blev 67 sekunder, flygning 2 blev 95 sekunder, flygning 3 blev 97 sekunder, flygning 4 blev 83 sekunder och flygning 5 blev 101 sekunder. Då blir resultatet följande: Flygning 1: 60 Flygning 2: 90 Flygning 3: 97 Flygning 4: 83 Flygning 5: 101 Totalt: 431

Exempel 2: Piloten har fått följande tider in sin omgång. Flygning 1 blev 60 sekunder, flygning 2 blev 90 sekunder, flygning 3 blev 120 sekunder, flygning 4 blev 133 sekunder och flygning 5 blev 93 sekunder. Då denna pilot tävlar i Sportsman och lyckades fånga modellen i kastpinnen i flygning 1, 2 och 4, så läggs hans landningspoäng efteråt enligt nedan. Då blir resultatet följande: Flygning 1: 60 + 10 Flygning 2: 90 + 10 Flygning 3: 120 Flygning 4: 133 + 10 Flygning 5: 93 Totalt: 496 + 30 = 526

**Säsong**Utgörs av 6 månader, april-september i spannet vecka 14 - 39. (Tävlingsveckan är måndag t.o.m söndag).
Och månaderna summeras så här i resultattabellen för 2017:

v14-v17 räknas som APRIL
v18-v22 räknas som MAJ
v23-v26 räknas som JUNI
v27-v30 räknas som JULI
v31-v35 räknas som AUGUSTI
v36-v39 räknas som SEPTEMBER

**Tävlingsdagar**Tävlingarna körs, som mest, varje utlyst veckodag för respektive klubb i ovanstående månader.

**Vinnare**

Klassvinnare är den som har de 5 bästa månadsresultaten av de 6 möjliga månader vi flyger. Sämsta månadens resultat räknas alltså bort automatiskt.