

**F5J**  
**Lathund**  
**för**  
**tävlingsorganisation**  
**och**  
**tävlingsledare**



Magnus Hedlund, Team Tornado  
januari 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](http://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.
  - Förberedsetid 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](http://modellsegelflyg.se) (och Facebook).
- Skicka resultat till SMFF-GS för F5J.  
Email: [gs\\_termiksegel@modellflygforbund.se](mailto: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 briefing.

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](http://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 delta 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](http://www.camp-nygard.se)

Alternativ är att bo på Hotell Norrort, [www.hotellnorrort.se](http://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).



Placering av startlinjen beroende på vindriktning

- |                              |                       |   |
|------------------------------|-----------------------|---|
| Högtalare                    | <input type="radio"/> | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 1 |
|                              |                       | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 2 |
| Högtalare/<br>Ljudanläggning | <input type="radio"/> | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 3 |
|                              |                       | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 4 |
| Högtalare                    | <input type="radio"/> | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 5 |
|                              |                       | <input type="checkbox"/> Start/Landningsmärke 6 |

Display *Option*



# GliderScore



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

[\(Donation\)](#)

## Installation

Programmet hämtas här: [www.gliderscore.com](http://www.gliderscore.com)

(v6.71 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 förberedelse*tid, *10 minuter arbet*tid, *1 minut efter arbet*tid.

[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.

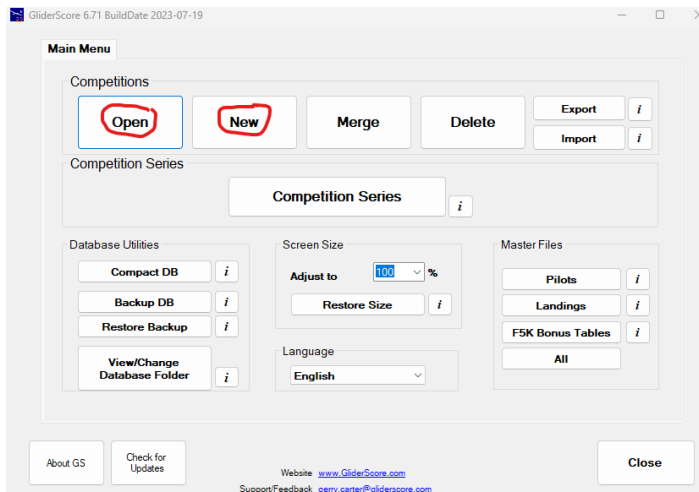
De aktuella nya namnljudfilerna (.mp3) kopieras in i Audio-foldern.

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

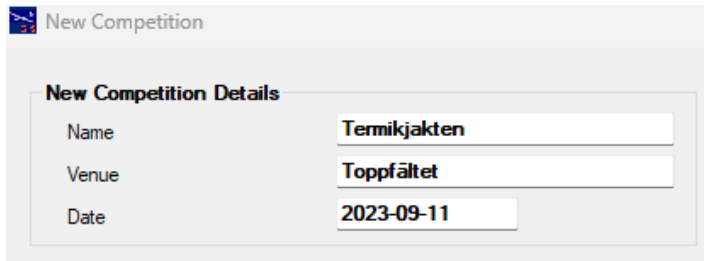


I Main Menu, välj **New** (eller **Open**)

Name = Tävlingsens namn (Termikjakten)

Venue = Tävlingsplats (Toppfältet)

Date = Tävlingsens startdatum (2023-09-11)



=> OK

# Förberedelse - Piloter & Lottning

I Competition Setup:

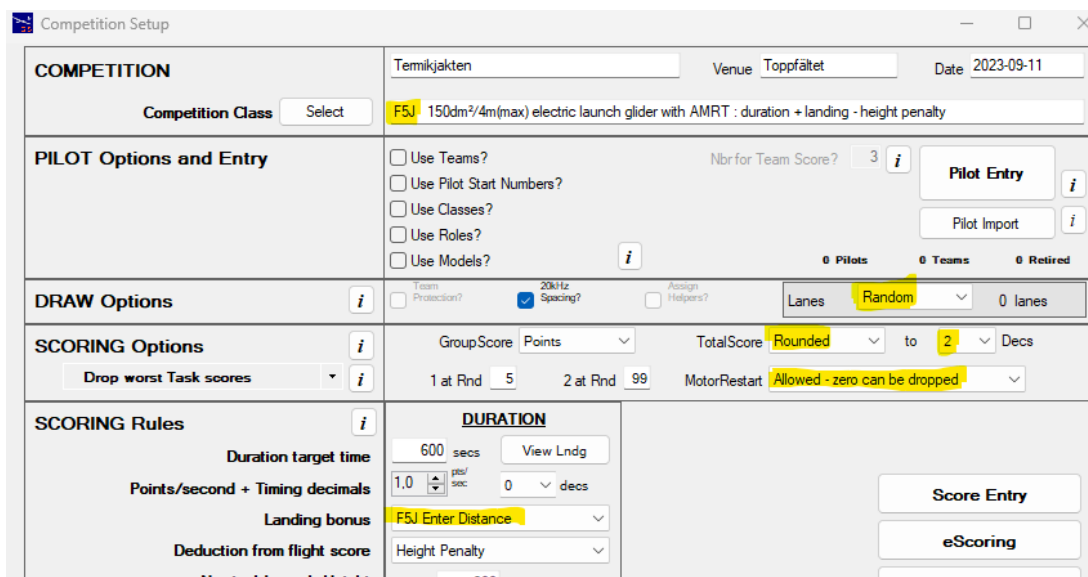
Välj Competition Class = 'FAI F5J'

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.

LastName	FirstName	Ctry	Club	FAINumb
Hedlund	Magnus	SWE	Team Tomado	16386
Henriksson	Anders	SWE	Henjunga	70543
Hertz	Stefan	SWE	Brännebrona	23732
Hoffman	Jens	DEN	-	4025
Holm	Stefan	SWE	Team Tomado	65002
Hurtig	Ante	SWE	Micros	688
Hästlund	Bert	SWE	Ikaros	44544
Hörberg	Erik	SWE	Team Tomado	50763
Jalasterä	Timo	FIN	-	736

LastName	FirstName	Ctry	DrawFreq
Arvidsson	Lennart	SWE	2.400
Hedlund	Magnus	SWE	2.400
Ulvestaf	Conny	SWE	2.400
Wickelgren	Stefan	SWE	8.000

=> Save

Ange antalet grupper/omgång utifrån antalet deltagare.

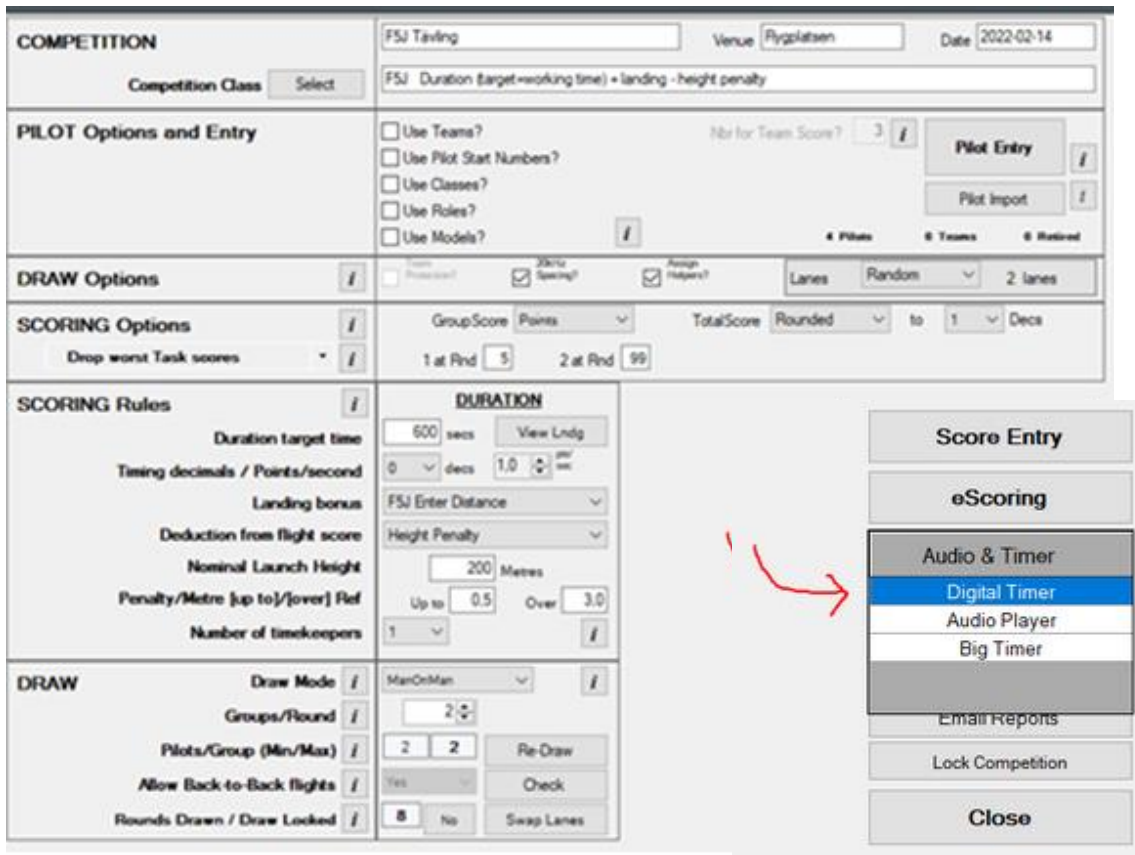
Nu går det även att kryssa i och välja 'Assign Helpers', vilket innebär att GliderScore slumpmässigt utser medhjälpare (tidtagare) bland deltagande piloter.

Därefter lottas startlistan via **Draw**.

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

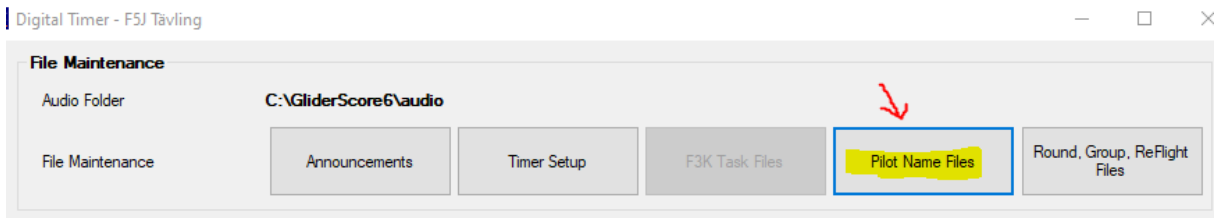
# Förberedelse - Audio & Timer

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

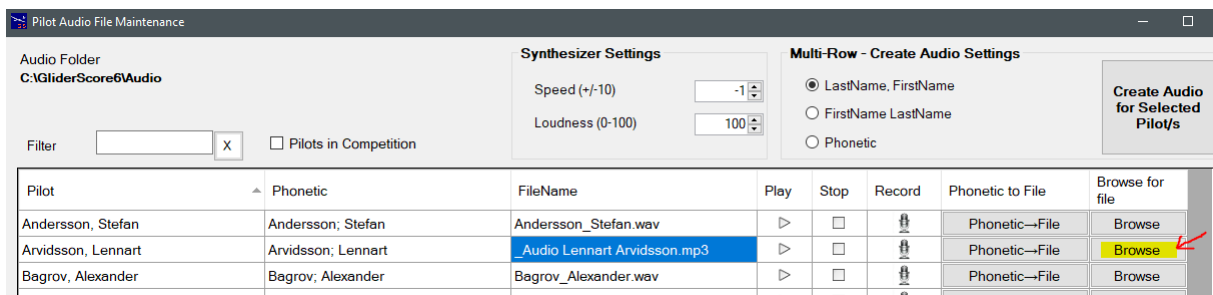


## [Option] Förbättrade ljudfiler i Digital Timer:

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'.

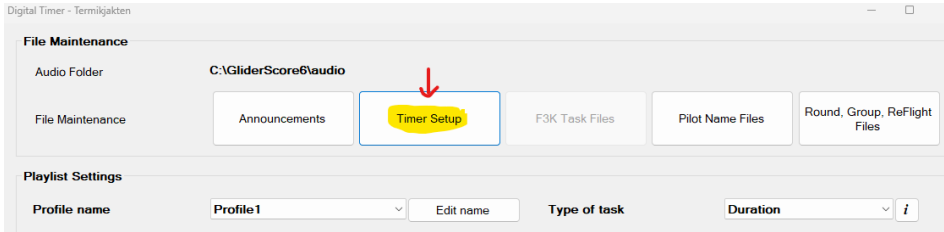


=> Close

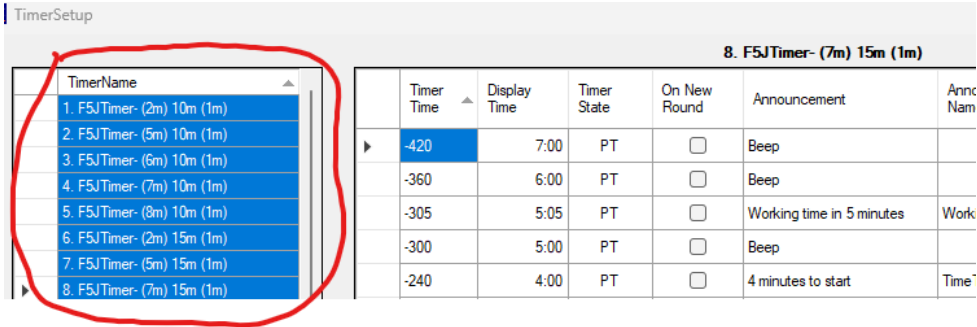
## Digital Timer (nedräkning):

Importerera 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):

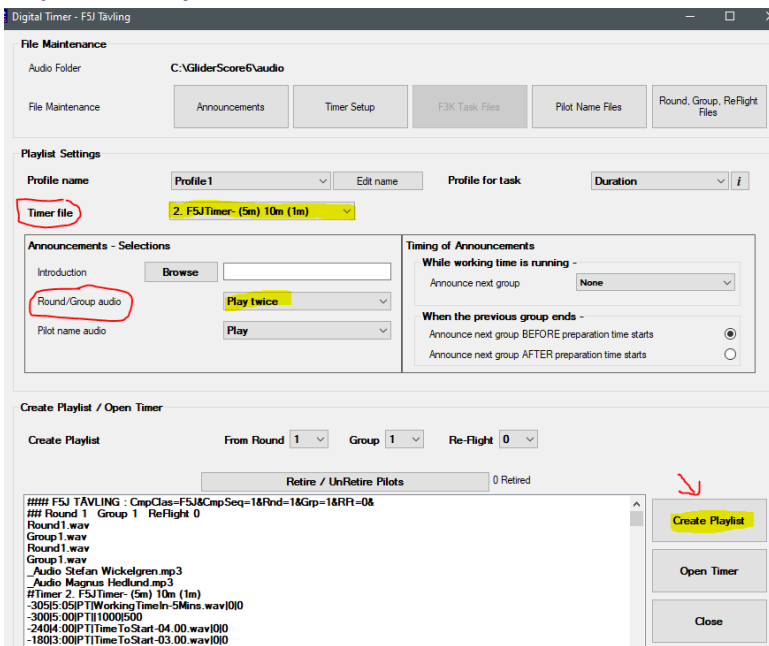
Välj Timer file, t.ex.

'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

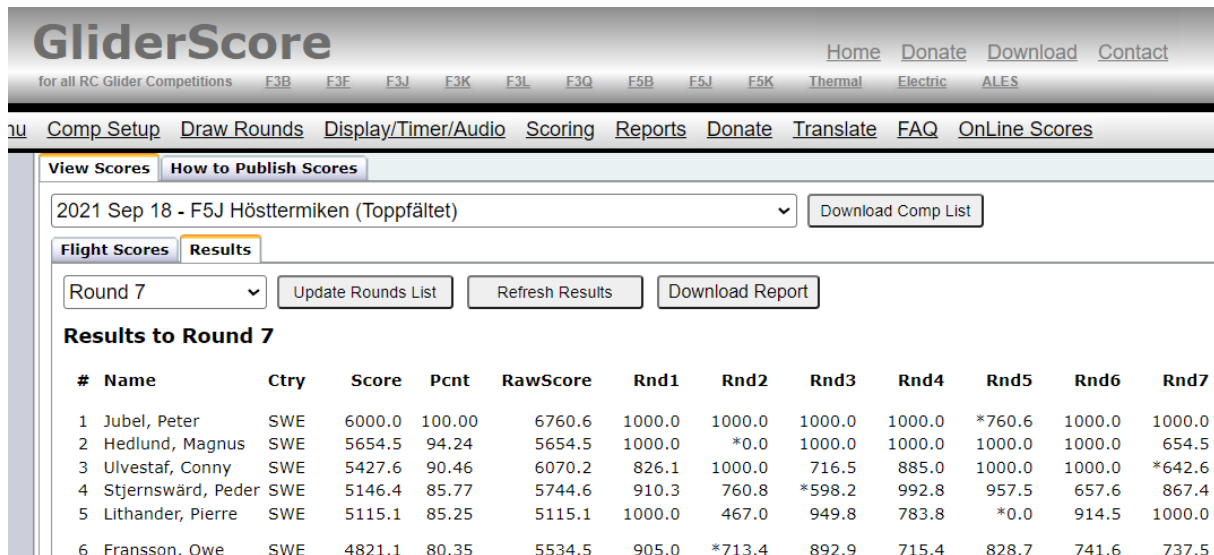


=> Close

## [Option] Förberedelse - eScoring

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 (OnLine Scores):

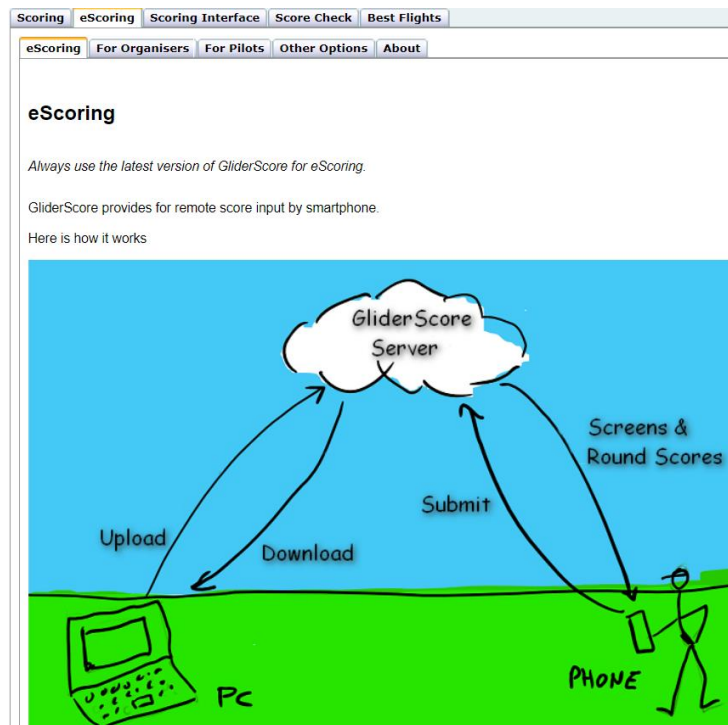


The screenshot shows the GliderScore website interface. At the top, there are navigation links: Home, Donate, Download, Contact. Below that, a dropdown menu shows '2021 Sep 18 - F5J Høsttermiken (Toppfältet)' and a 'Download Comp List' button. The main content area is titled 'View Scores' and 'How to Publish Scores'. It shows 'Round 7' selected, with buttons for 'Update Rounds List', 'Refresh Results', and 'Download Report'. Below this is a table of results for Round 7.

#	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 GliderScore 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).



The screenshot shows the eScoring interface with tabs for 'Scoring', 'eScoring', 'Scoring Interface', 'Score Check', and 'Best Flights'. The 'eScoring' tab is active, showing a sub-menu with 'For Organisers', 'For Pilots', 'Other Options', and 'About'. Below the menu, there is a section titled 'eScoring' with the text: 'Always use the latest version of GliderScore for eScoring.', 'GliderScore provides for remote score input by smartphone.', and 'Here is how it works'. To the right of the screenshot is a 'Mobil hotspot' icon.

The diagram illustrates the data flow between a PC, a smartphone, and the GliderScore Server. The PC sends 'Upload' data to the server and receives 'Download' data from the server. The smartphone sends 'Submit' data to the server and receives 'Screens & Round Scores' from the server.

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

**Main Menu**

Competitions

Open New Merge Delete Export Import

Competition Series

Competition Series

Database Utilities

Compact DB Backup DB Restore Backup View/Change DB Folder

Screen Size

Adjust to 100 % Restore Size

Master Files

Pilots Landings F5K Bonus Tables **All**

## Välj QRCode Setup

MainMenu\_MasterFiles

Pilots Landings F5K Bonus Tables Roles Country Codes **QRCode Setup** Model Names Device Names

Close

## Välj Reset for eScoring

## Välj Save

QRCodeSetup

Include?	Identifier	Data	??%	Seq	
<input checked="" type="checkbox"/>	URL	http://gliderscore.com/escoring.aspx	?	1	Enter actual data for the URL. Enter test data for other fields. Tick include a field. Identifier can be blank. Terminator can be blank. Seq sets the field order.
<input type="checkbox"/>	Competition	C= 155	&	7	The internal number used by Glider Score to identify the competition.
<input type="checkbox"/>	Task	T= 1	&	8	Task Numbers 1 = Duration (FSJ, ALES, FSJ) 2 = Distance (FSJ Task B) 3 = Speed (FSJ, FSJ Task C) 4 = FSJ 5 = F5K
<input type="checkbox"/>	Round	R= 2	&	3	The round number for the score.
<input type="checkbox"/>	Group	G= 3	&	4	The Group number for the score.
<input type="checkbox"/>	ReFlight	F= 0	&	5	The ReFlight number for the score, normally 0.
<input checked="" type="checkbox"/>	Pilot	P= 51		6	The internal number used by Glider Score to identify the pilot.
<input type="checkbox"/>	Start No	S= 11	&	9	The start number (in Glider Score) given to the pilot to use for the competition.
<input type="checkbox"/>	Pilot Name	N= LastName, FirstName	&	10	The Pilot name - FirstName & SECONDNAME. All spaces in Full Name are replaced with underscores.
<input checked="" type="checkbox"/>	CompID	ID= 316042b1e1d9	&	2	The unique ID used to distinguish this comp from all other comps worldwide.

QRCode Error Correction Level: M

Error Correction Levels  
L = Low  
M = Medium (recommended)  
Q = Medium High  
H = High

Message string  
http://gliderscore.com/escoring.aspx?ID=316042b1e1d9&P=51

Reset for eScoring

Cancel Save

=> Save, sedan Close

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

I Competition Setup, välj **eScoring**

Competition Setup

COMPETITION: FSJ Tävlning, Venue: Flygplatsen, Date: 2022-02-14

Competition Class: Select

PILOT Options and Entry: Use Teams?, Use Pilot Start Numbers?, Use Classes?, Use Roles?, Use Models? Nbr for Team Score? 3

DRAW Options: Team Practices?, 20k Hz Speed?, Assign Helms?, Lanes: Random, 2 lanes

SCORING Options: Drop worst Task scores, Group Score: Points, Total Score: Rounded, to 1 Decs

SCORING Rules: Duration target time: 600 secs, Timing decimals: 0, Landing bonus, Deduction from flight score, Nominal Launch Height: 200 Metres, Penalty/Metre: 0.5, Number of timekeepers: 1

DRAW: Draw Mode: ManOnMan, Groups/Round: 2, Pilots/Group: 2, Allow Back-to-Back flights: Yes

Buttons: Score Entry, eScoring, Audio & Timer, Reports, Score Check, Email Reports, Lock Competition, Close

Varje tävling har sin egen unika 'Competition ID'.

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

eScoring - FSJ Tävlning

eScoring Menu: Electronic Scoring Interface

Competition ID: 31ABF1ebbc0e

Competition status: Online - Private

Automatic Download/Upload: Auto Download/Upload

Manual upload to server: Upload to Server

Manual download from server: Download to PC

Pilots with missing scores: View Missing Scores

Print Score Records/Cards: Score Records

Reset scores to zero: Reset Scores

Remove competition from server: Remove from server

Open / Close (online scoring): Open, Close

Backup / Restore (online scores): Backup, Restore

Create link to OnLine scores: Flights, Results

Link not created

Close

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

Public innebär att utomstående kan följa resultatet via internet.

Upload to Server

Online status: Online - Private

Upload mode: Public, Private

Buttons: Upload, Close

Log: 22:34:32 Testing connection..., 22:34:32 Creating upload files..., 22:34:32 Sending upload files to server..., 22:34:34 Updating server database..., 22:34:35 Deleting transfer files..., 22:34:35 Data upload success.

=> Close

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

Remove competition from server: Remove from server

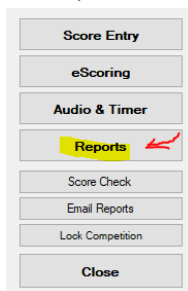
Open / Close (online scoring): Open, Close

Backup / Restore (online scores): Backup, Restore

=> Close

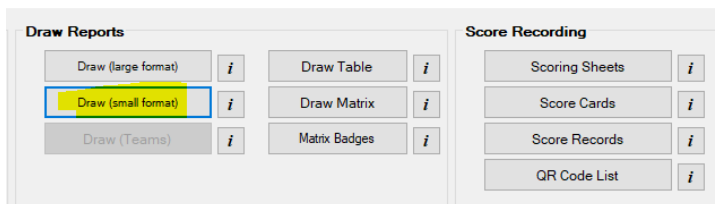
# Förberedelse – Startlistor, Scoring Sheets, Score Cards

I Competition Setup, välj **Reports**.



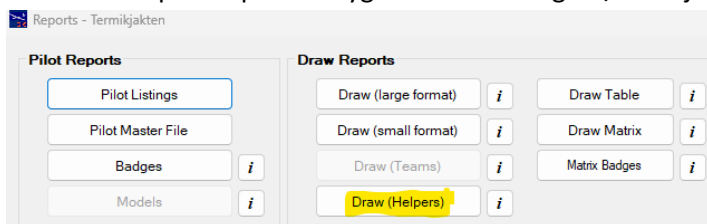
## - Startlista:

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



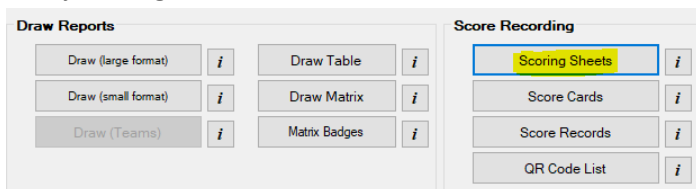
## - Pilot/tidtagare:

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



## - Resultatlista:

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



### F5J Tävlning - Scoring Sheets - Duration

[Flygplatsen 2022-02-14]

www.GlideScore.com

Lane	Name	Time	Lndg	Height	Sfty Fly?	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
---	-----------------	--	--	--	--	--	---	--------------------

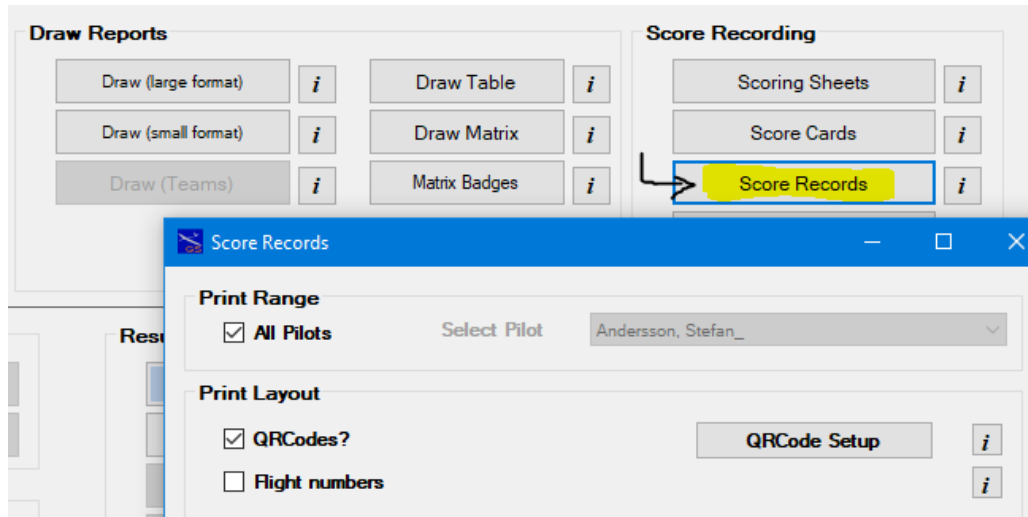
Ovanstående resultatlista kan ligga i sekretariatet och fyllas i efter varje gruppflygning av piloter/tidtagare när eScoring inte används.

## - 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>

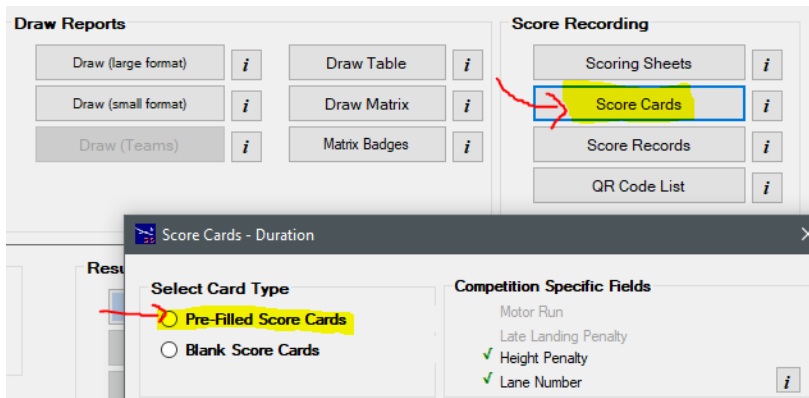
Rnd	Grp	Lane	Time	Lndg	Height	Lndg >75m	Penalty	Score	Helper
1	2	4							Karlsson, Björn
2	3	3							Leo, Torbjörn
3	1	2							Hedlund, Magnus
4	2	5							Olsenmyr, Per
5	2	4							Lundin, Klas
6	1	1							Revestam, Stefan
7	2	5							Candell, Magnus
8	1	2							Hertz, Stefan
9	2	1							Arvidsson, Lennart

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

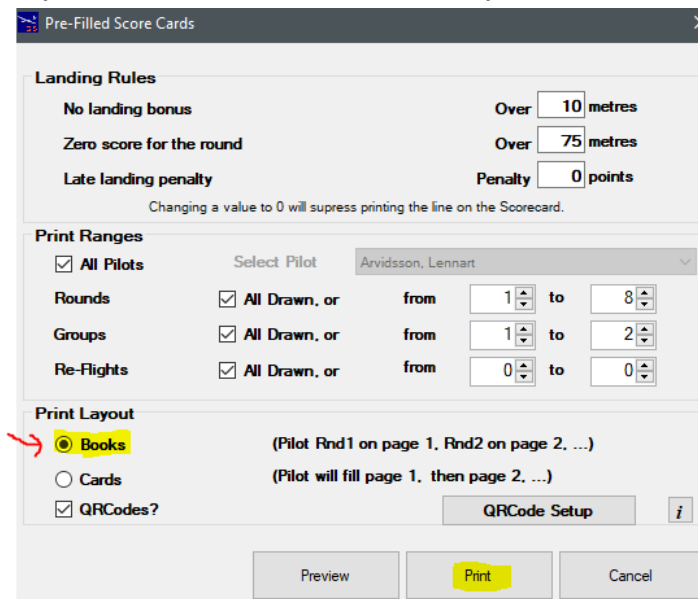


**Alternativ 2:** Ett Score Card per omgång. (Rekommenderas när eScoring inte används.)

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.

Conny ULVESTAF		
Helper: Hedlund, Magnus		
	Round 1	
	Group 2	
	Lane 1	
	Flight	Re-Flight
Time		
Landing	Up to 10m	
	Over 10m	X 0 landing X 0 landing
	Over 75m	X 0 score X 0 score
Height		
Penalty	Safety	X X
Signature	Pilot	
	Timer	

www.Gliderscore.com

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

## Tävling - Start

I Main Menu, välj **Open**.

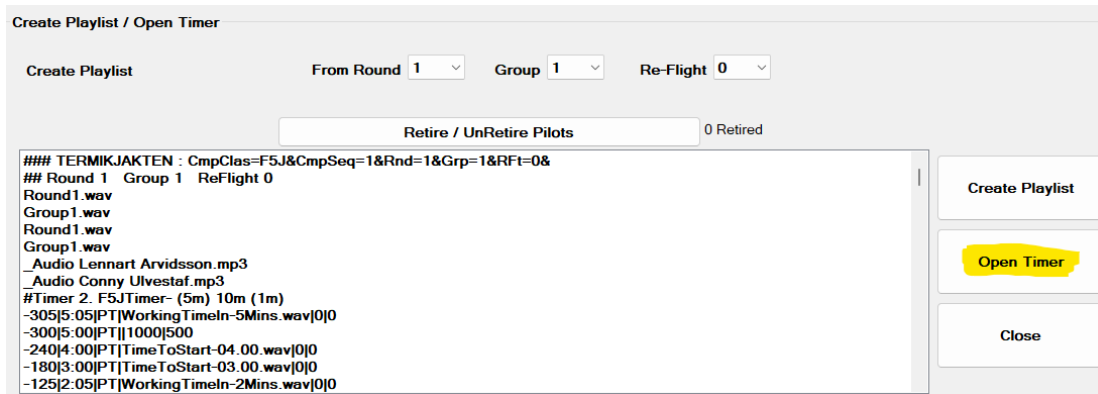
Välj aktuella tävlingen, sedan **Open**.

## Tävling - Audio & Timer

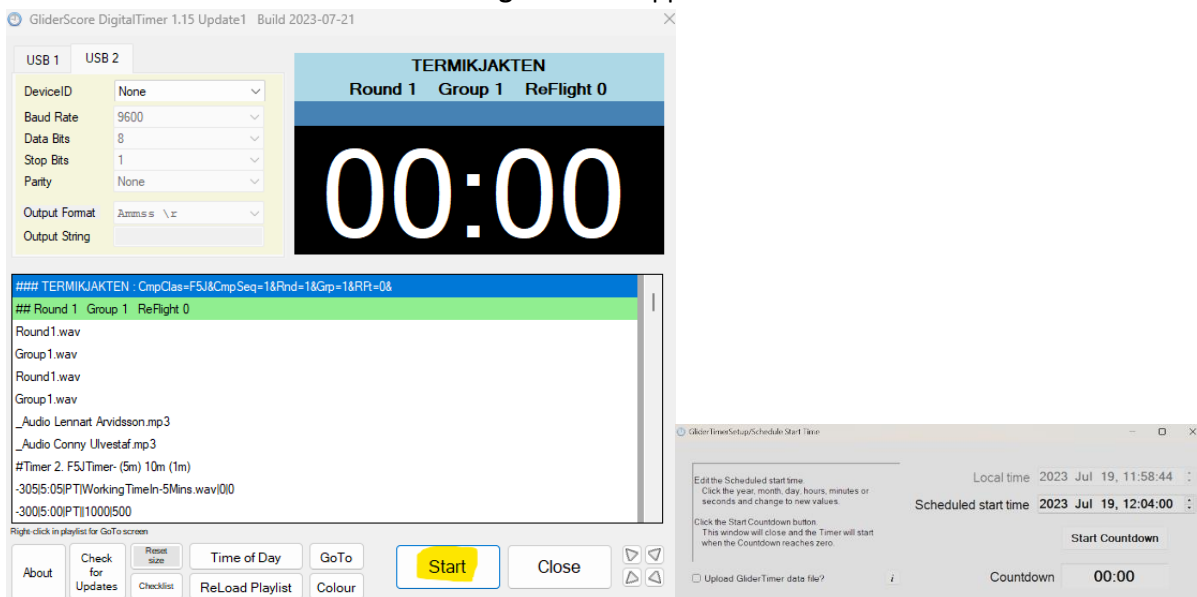
I Competition Setup, välj **Audio & Timer** och starta 'Digital Timer'.

Skapa en Playlist om det inte redan gjorts under förberedelsen.

Välj **Open Timer**.



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

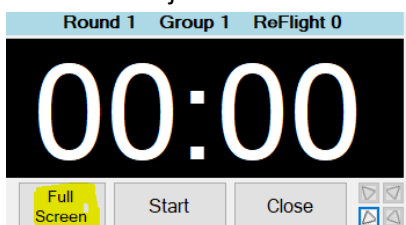


Starta tiden, samt kontrollera ljudutgången, genom att välja **Start**. Önskas att tiden startas på ett speciellt klockslag kan detta ställas in genom att först höger-klicka på **Start**.

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.

neulund, magnus  
Helper: Stjernswärd, Carl-Adam  
Round 1 Group 3

Scores updated

Time 8 : 27 ←

Landing 1 ←

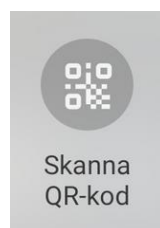
Height 165 ←

Landing >75m  (zero score)

Safety Penalty 0

< Back Back to list Next >

Height	Landing	Points	Score	Penalty
82.5	-	474.5	1000.0	-
94.0	-	392.0	826.1	-
96.0	-	315.0	663.9	-
96.0	-	281.0	592.2	-



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.

eScoring Electronic Scoring Interface

eScoring

Competition ID: 339151e6700 Competition status: Public *i*

Upload scoring data to server *i* ←

Print Score Records/Cards *i*

Download scores from server *i* ←

Pilots with missing scores View Missing Scores

Open / Close (online scoring) Open Close *i*

Reset scores to zero Reset Scores *i*

Backup / Restore (online scores) Backup Restore *i*

Remove competition from server Remove from server *i*

Create link to OnLine scores Flights Results *i*

Penalty			
0			
Back	Back to list	Next >	
Round 7 Group 3 ReFlight 0			
Name	Ctry	Time	Landing Points
Lithander, Pierre	SWE	9:46	40
Forsell, Marcus	SWE	8:41	0
Hedlund, Magnus	SWE	6:20	50
Ulvestaf, Conny	SWE	6:48	15
Position at round 7			
Name	Score	Pcnt	
Jubel, Peter	6000.0	100.0	
Hedlund, Magnus	5654.5	94.2	
Ulvestaf, Conny	5427.6	90.5	
Stjernswärd, Peder	5146.4	85.8	
Lithander, Pierre	5115.1	85.3	
Fransson, Owe	4821.1	80.4	
Forsell, Marcus	4812.9	80.2	
Stjernswärd, Carl-Adai	4753.2	79.2	
Olsenmvr, Per	4662.6	77.7	

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.

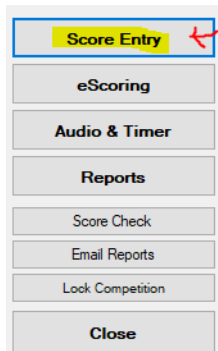
Efter sista omgången ska samtliga piloter kontrollera att inmatningen stämmer med deras Score Record.

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.

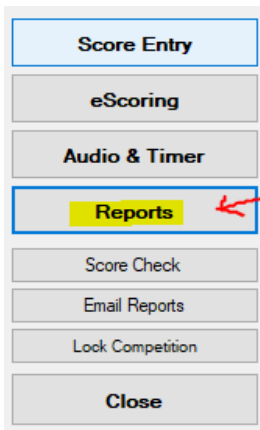
Resultatet i varje omgång matas in/uppdateras i datorn genom att välja **Score Entry**.



Lane	Name	Time	Landing	Height	Landing Over 75m	Total Points	Score	Pity	Updated	Helper
2	Hedlund, Magnus	0	0.0	0	<input type="checkbox"/>	0.0	0.0	0	False	Ulvestaf, Conny
1	Wickelgren, Stefan	0	0.0	0	<input type="checkbox"/>	0.0	0.0	0	False	Arvidsson, Lennart

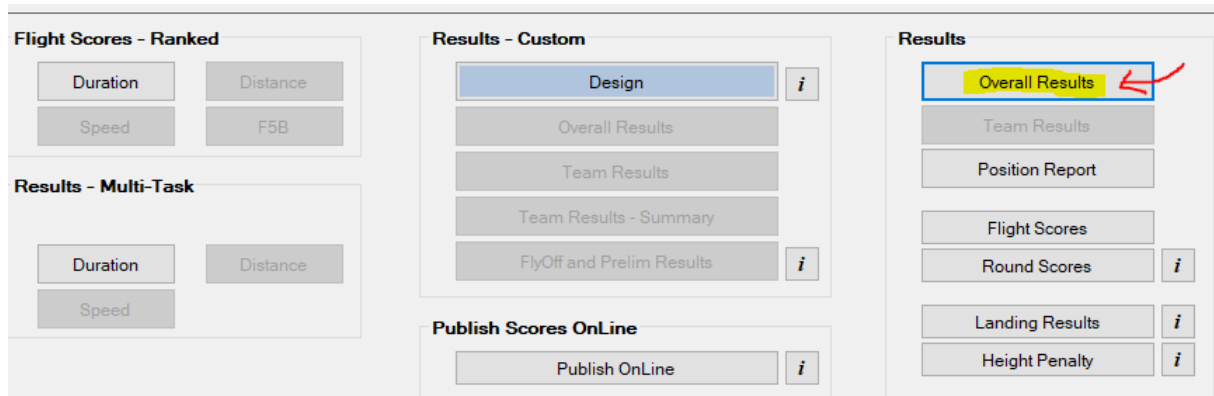
# Tävling - Resultat & rapporter

I Competition Setup, välj **Reports**.



A vertical list of buttons in a software interface. The buttons are: Score Entry (highlighted in blue), eScoring, Audio & Timer, Reports (highlighted in yellow with a red arrow pointing to it from the right), Score Check, Email Reports, Lock Competition, and Close.

Välj **Overall Results** för komplett resultatlista.



A screenshot of a software interface showing three panels of report options. The 'Results' panel on the right has 'Overall Results' highlighted in yellow with a red arrow pointing to it from the right. Other options in the 'Results' panel include Team Results, Position Report, Flight Scores, Round Scores (with an 'i' icon), Landing Results (with an 'i' icon), and Height Penalty (with an 'i' icon'). The 'Results - Custom' panel in the middle includes Design (with an 'i' icon), Overall Results, Team Results, Team Results - Summary, and FlyOff and Prelim Results (with an 'i' icon'). The 'Publish Scores OnLine' panel at the bottom has Publish OnLine (with an 'i' icon'). The 'Flight Scores - Ranked' and 'Results - Multi-Task' panels on the left contain various sub-options like Duration, Distance, Speed, and F5B.

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<sup>2</sup> Max spännvidd: 4m Max vikt: 5 kg Vingbelastning: 12 - 75 g/dm<sup>2</sup>

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 splatz

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.  
(Lokala regler 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]*

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 briefinggen 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 förberedsetiden

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 förberedsetiden. Vid briefinggen 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 briefinggen innan tävlingen beslutas om antalet omgångar i tävlingen.

Det kan sedan bli färre pga yttre omständigheter.

På briefinggen 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 ändå 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 innan startsignal är igång och planet lämnar handen före/efter startsignal ges 100 straffpoäng.

Om motorn innan startsignal är igång och planet lämnar handen 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 briefing 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 briefing. 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	<i>Nytt försök - Vänta på startsignal</i>
	X	-	<i>Lokal regel: Stäng av motor -Vänta på startsignal</i>
	X	X	<i>Noll poäng i gruppen, 100 straffpoäng</i>
Efter startsignal	-	-	
	-	X	<i>Nytt försök</i>
	X	-	<i>Pre-start</i>
	X	X	<i>Start</i>

