**Brännebrona F3K regler**

Detta är tänkt som en tävling för alla. Detta skall vara ett sätt att få alla att vara med, nybörjare till proffs. Vi skall umgås och ha trevligt i ett lugnt tempo, och samtidigt så har vi ett handikapp system, som gör att alla har chansen att vinna.

**Klassindelning**

**Rookie**  - Denna klass är för dom som inte tävlat i F3K sen tidigare.
**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.
**Sportsman** – Denna klass är för dom som redan tävlar i F3K.
**Pro** – Detta är elitnivån.

**Flygtider**

**Rookie**  - 90 s.
**Eagle (65+)** – 90 s
**Sportsman** – 120 s
**Pro** – 180 s

**Tävlingen**

Varje omgång består av bara ett kast. Man tar med sig en tidtagare ut till sin start/landningsruta. Man gör ett kast och försöker uppnå sim maximala flygtid.

Flygtiden är giltig om man landar inom sin start/landningsruta eller om man fångar sin modell ståendes in sin start/landningsruta.

Man skall under hela sin flygningen stå i sin ruta.

Det är ingen groupscoring på tävlingen, utan man flyger när det är sin tur. Detta innebär att det kommer att startas vid olika tidpunkter. Tanken är att man skickar ut dom tävlande två och två.

**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.

**Landning**

Landning sker inom sin respektive start/landningsruta och den skall genomföras så snart maxtiden är avklarad.

**Antal omgångar**

Antal omgångar sätts på tävlingen. Det blir helt beroende av hur många startande som är med.

**Resultat**

Slutresultatet räknas ut genom att alla flygtider normaliseras med hjälp av en faktor. Dvs maxtiden i resultatlistan är 180 poäng per omgång.

Man stryker den sämsta omgången.

Ex)



Flyger man i Eagle eller Rookie klassen, så multipliceras sin flygtid med en faktor 2 för att få sin poäng varje omgång.
Flyger man i Sportsman så multipliceras sin tid med en faktor 1,5 för att få sin poäng varje omgång.

Flyger man Pro, så är tiden i sekunder det faktiska resultatet.