

# 1 REGLER FÖR KLUBB/SKVADRONSMÄSTERSKAP I WW2 AIRCOMBAT

---

Reglerna för Aircombat i Svenska Cupen gäller förutom de tillägg och undantag som specificeras nedan. I de fall som reglerna skiljer sig åt är det reglerna i detta tillägg som gäller.

## 1.1 TÄVLINGSFORMAT

Tävlingen består av en (1) runda (grundomgång), som sedan följs av en final. En grundomgång är genomförd när alla piloter har flugit en (1) gång.

## 1.2 GRUNDOMGÅNG

Tävlingen börjar med en grundomgång där alla piloter får flyga minst och max en (1) gång. Det får vara max 7-8 piloter i varje heat i grundomgången. För alla piloter plats i samma heat blir det bara ett heat i rundan, blir piloterna fler än vad som är praktiskt eller om det pga kanalkrockar, domarbrist eller av andra skäl är omöjligt att alla flyger samtidigt skall piloterna delas upp så jämt som möjligt.

## 1.3 FINAL

Efter grundomgången flyger de sju (7) piloterna med flest poäng final. Om det pga kanalkrockar inte är möjligt att alla flyger får den pilot som har mest poäng (av de två som har samma frekvens) efter grundomgången flyga och den som har mindre poäng stå över finalen.

## 1.4 PLATS I FINALEN

Om någon inte kan delta i finalen pga kanalkrock, modellbrist eller av andra skäl går dennes plats i finalen till den som stod näst i tur.

## 1.5 FÖRENKLAD POÄNGBERÄKNING

För att underlätta poängberäkningen används en enklare variant av poängberäkning än i Svenska Cupen. Det används inte heller några pilotdomare utan piloten får själv hålla reda på sina prestationer under heaten. Förutom de saker som huvuddomaren ansvarar för.

Huvuddomaren ansvarar för tidtagning, håller reda på vilka som är snabbast upp i luften, vilka som startar inom 30 sekunder samt flygning över säkerhetslinjen.

### 1.5.1.1 Poäng

50 poäng tilldelas de piloter som flyger i heatet. 25 bonuspoäng ges för var och ett av: Start inom 30 sekunder från startsignalen, flygande vid heatets slutsignal, ingen omstart under heatet.

Exempel: Pilot A startar efter 30 sekunders signalen, flyger hela heatet, detta ger piloten 100 poäng. Pilot B startar inom 30 sekunder men måste göra två omstarter och flyger dessutom i marken innan slutsignalen, pilot B får då 75 poäng.

#### 1.5.1.2 Startpoäng

Den som är först att starta i heatet får 25 poäng och den som är tvåa får tillgodoräkna sig 10 poäng. Som start räknas det ögonblick när modellen flyger, dvs lämnar handen på kastaren, katapulten, marken eller annan startanordning och för att det skall räknas som en start skall modellen sedan fortsätta flyga av egen maskin längre än vad kraften från startanordningen räcker.

### 1.6 STARTAVGIFT

Startavgift på 50 kr ut för att täcka omkostnader för tävlingen.

### 1.7 MODELLER

Regler för modeller är desamma som gällde i Svenska Cupen aktuellt år förutom följande tillägg.

#### 1.7.1 Antal modeller

Det enbart tillåtet att använda en modell på tävlingen. Det är dock tillåtet att laga modellen mellan grundomgång och final och ersätta delar som har gått sönder så länge större delen av modellen fortfarande är den samma som deltagaren startade tävlingen med. Efter en lagning skall modellen godkännas av tävlingsledning, detta så att ingen startar ett heat med bristfällig utrustning.

#### 1.7.2 Kontroller

Vid tävlingen finns utrustning för att kontrollera modeller vad gäller varvtal och vikt. Deltagare kan begära att en annan deltagares flygplan skall kontrolleras ifall deltagaren tycker att det verkar finnas oegentligheter med flygplanet i fråga. Kontrollerna utföres av tävlingsledningen efter gängse rutiner.

#### 1.7.3 Dispens

Det kommer att vara möjligt att få dispens för att vara med och tävla med modeller som egentligen inte skulle klassas in som Aircombatmodeller förutsatt att de inte överskrider den maximala vikten för Aircombatmodeller (1500 gram för enmotoriga modeller), har större motorvolym eller har prestanda som är högre än en modell avsedd för Aircombat. Tävlingsledningen kommer att bedöma alla sådana modeller individuellt. Men man behöver alltså inte ha en "riktig" Aircombat modell för att ha möjlighet att vara med och tävla!