

## Spelregels SpiritCup (versie 7 – 1-6-2013 door SB)

### Het model

- Deelnemen kan alleen met het 2 meter model Spirit van Great Planes.
- De Spirit wordt gebouwd volgens de tekening in de bouwdoos. Kleine wijzigingen zoals de vleugelverbinding, de vleugelversterking (zie pdf “Tips voor het bouwen van de 2m Spirit van Great Planes”) en de wijze van bevestiging op de romp van de vleugels en het stabilo zijn toegestaan.
- Alle deelnemende modellen hebben een gelijke vleugelbelasting. D.w.z. dat in dit geval het zwaarste model leidend is. De rest zal ballast toe moeten voegen om op hetzelfde gewicht te komen.
- Het toe te passen vlieggewicht dient minimaal 1 week voorafgaand aan de wedstrijd bekend te zijn bij alle deelnemers.
- De tolerantie op het vlieggewicht is plus – minus 20 gram.
- Het gebruik van remkleppen is niet toegestaan. Als de remkleppen wel zijn ingebouwd dienen deze voor de SpiritCup te worden afgeplakt met tape. Niet om valsspelen te voorkomen, maar om de aerodynamica zo gelijk mogelijk met andere Spirits te houden.
- Er mag geen gebruik gemaakt worden van eventuele turbulatoren enz.
- Er mag geen informatie teruggekoppeld worden vanuit de Spirit. Dus vario's en andere telemetrie systemen zijn niet toegestaan.
- Iedereen is vrij in de positie van het zwaartepunt, de starthaak, de roeruitslagen en de kleuren van het model.

### De wedstrijd

- Er wordt gestart met 2 personen tegelijk (koppel). Er zijn daarvoor 2 gelijke hoogtestartlijnen. Het siliconenelastiek en de nylonlijn hebben dezelfde lengte en dikte en zijn op hetzelfde moment aangeschaft.
- Met de wedstrijdstartlijnen mag niet getraind worden. Hiervoor is een derde lijn beschikbaar.
- De startlijnen worden beiden met een gelijke spanning / lengte uitgerekt. Deze afstand is gemarkeerd.
- Je mag je model laten opgooien door een ander.
- Je mag deelnemen met een model van een ander.
- De deelnemer die het langste vliegt van het koppel krijgt 1 punt, mits geland wordt in de landingscirkel. Degene die als eerste landt krijgt 0 punten.
- De deelnemer die als eerste in landt in de landingscirkel krijgt 1 punt zodra de deelnemer die als tweede landt een landing maakt buiten de landingscirkel.
- Er dient geland te worden in een cirkel met een radius van 20 meter. Het middelpunt wordt aangegeven / gemarkeerd. Een landing buiten deze cirkel resulteert voor iedereen altijd in een waardering van 0 punten.
- De neus van het model geldt als meetpunt. Als het model op het randje of in de buurt van de cirkel landt dient een extra controle m.b.v. het 20 meter snoer plaats te vinden.

- Beide deelnemers krijgen 1 punt zodra beiden 10 minuten gevlogen hebben en landen in de landingscirkel. Langer doorvliegen dan 10 minuten is toegestaan, mits de wedstrijdindeling dat toelaat.
- Er kan, in overleg, na de start van een koppel direct weer gestart worden door een volgend koppel. Er hoeft niet gewacht te worden tot het koppel voor je geland is. De concurrentie afkijken is toegestaan en wordt zelfs aanbevolen. In theorie kunnen bij een even aantal deelnemers alle modellen gelijktijdig vliegen.
- De deelnemers mogen zich laten ondersteunen door een coach of door opmerkingen van toeschouwers .
- Deelnemers zonder brevet dienen bijgestaan te worden door een instructeur. Juist startende modelzweefvliegers worden aangemoedigd om mee te doen.
- In overleg wordt er 's avonds of in het weekend gevlogen. Er zijn minimaal 4 wedstrijddagen waarvan de beste 2 tellen. Het moet mogelijk zijn om een keer verhinderd te zijn. Bovendien kan het voorkomen dat een wedstrijddag afgelast moet worden vanwege de weersomstandigheden.
- Het model is geland zodra het model zijn eerste contact maakt met de grond of een obstakel.
- Je krijgt geen punten voor je vlucht als je tegen jezelf aan gevlogen hebt. Vlieg je tegen iemand anders aan en heb je (daardoor) geen punt behaald, dan mag het duel opnieuw gevlogen worden.
- Na het loskoppelen van de startlijn door het eerste model dient het tweede model losgekoppeld te worden binnen 5 seconden. Dit geldt ook na een mislukte start van het eerste losgekoppelde model.
- Als 1 van de 2 Spirits lager dan 25 meter van de lijn los komt vindt er een herstart plaats van beide Spirits.
- Er wordt gevlogen volgens een wedstrijdindeling. Geprobeerd wordt om alle deelnemers een keer tegen elkaar te laten vliegen. Hierdoor heeft iedereen het even "zwaar".

### **De puntentelling**

- Er wordt geprobeerd om alle deelnemers een gelijk aantal starts te laten maken. Als dit niet lukt wordt een "weegfactor" toegepast. Dit laat zich het beste uitleggen aan de hand van het volgende voorbeeld.

Plaats	Vlieger	Starts	Gewonnen	Factor	Score	%
1	Deelnemer X	9	8	1	8	100%
2	Deelnemer Y	8	8	0,95	7,6	95%
3	Deelnemer Z	6	3	0,85	2,55	32%
4	Deelnemer A	5	3	0,8	2,4	30%
5	Deelnemer B	3	2	0,7	1,4	18%
5	Deelnemer C	3	2	0,7	1,4	18%
7	Deelnemer U	2	2	0,65	1,3	16%
8	Deelnemer W	6	1	0,85	0,85	11%
9	Deelnemer V	3	1	0,7	0,7	9%

- Iedere start minder dan het aantal starts van de deelnemer met de meeste starts leidt tot een weegfactor die 0,05 lager is.
- De dagwinnaar krijgt een score van 100% (of 100 punten). Zo blijven de SpiritCupdagen met elkaar vergelijkbaar. Bij een gelijke uitslag aan het einde van het seizoen telt dan de beste schrapdag.