

Basic Carrier Deck Regeln 2002

1. Man darf jedes Modell mit einer festen Tragfläche und einem Inhalt von 29 dm³ oder weniger benutzen. Die Leinenlänge darf nicht variabel sein. Sie darf 18,30 Meter nicht überschreiten. Gemessen wird von der Griffachse bis zur Motorachse. Als Antrieb darf jede Art von Motor, mit oder ohne Drossel, verwendet werden.
2. Zum ändern der Flugrichtung darf nur das Höhenruder benutzt werden. Alle anderen beweglichen oder festen Teile zum ändern der Flugrichtung oder Flugwinkel dürfen im Flug nicht verstellt werden. Resonanzrohre sind verboten. Der Antrieb darf 94 dba nicht überschreiten. Gemessen wird in drei Metern Entfernung von dem Flugmodell das auf dem Modellflugzeugträger steht.
3. Jeder Teilnehmer muß eine Haftpflichtversicherung nachweisen können. Das Modell muß über ein stabiles Landegestell mit Rädern und einen Fanghaken verfügen. Die einzige Aufgabe des Fanghakens ist das Abbremsen der Geschwindigkeit während der Landung. Die Länge des Fanghakens darf ein Drittel der Rumpflänge nicht überschreiten. Modell, Leinen (es sind nur Stahlilitzen erlaubt) und Griff (der während des Wertungsfluges mit einem Sicherungsband mit dem Handgelenk gesichert ist) werden mit einer Zugprobe von 15G , 10 Sekunden abgezogen.
4. Die Wertung besteht aus dem Start von einem Modellflugzeugträger, sieben Runden so schnell wie möglich, sieben Runden so langsam wie möglich und der Landung auf dem Flugzeugträger wobei der Fanghaken in die Fangseile eingreifen muß.
5. Man bekommt normalerweise drei Versuche um zwei Wertungen zu fliegen. Wenn zwei Wertungen geflogen wurden, sind keine weiteren Versuche mehr erlaubt, wenn nicht die Zahl der Wertungen vom Wettbewerbsleiter erhöht werden. Mit dem Anlassen des (der) Motors (en) wird automatisch ein Versuch angefangen, außer er wird von dem Wettbewerbsleiter gestoppt. Mann bekommt drei Minuten für das Anlassen des Motors und vier Minuten eines zweimotorigen Modells. Der Versuch bleibt ein Versuch mit dem Abheben des Modells vom Flugzeugträger bis zum Bereitschaftssignal der sieben langsamen Runden. Ab dann beginnt die Wertung. (Siehe Regel 7)
6. Man darf erst abheben wenn der Wettbewerbsleiter signalisiert hat, daß er mit der Zeitaufnahme bereit ist. Die Zeitmessung der sieben schnellen Runden beginnt mit dem stehenden Start. Der Pilot bekommt ein eindeutiges Signal des Wettbewerbsleiters wenn die Zeitaufnahme vollendet ist.
7. Nach dem Ende des schnellen Flugteils gibt ein Bereitschaftssignal an den Wettbewerbsleiter, das von ihm bestätigt wird. Bekommt man keine Bestätigung, dann ist das Bereitschaftssignal nicht empfangen worden. Bei der Bestätigung fangen die sieben langsamen Runden an, sobald das Modell den Flugzeugträger das nächste Mal passiert. Dann wird die Zeit der sieben vollen langsamen Runden gemessen. Nach Vollendung bekommt man ein Signal vom Wettbewerbsleiter.
8. Während des ganzen Fluges muß man sich innerhalb des drei Meter Pilotenkreises aufhalten, nie höher als sechs Meter fliegen und immer die Flugrichtung gegen den Uhrzeigersinn einhalten. Eine Berührung des Modells mit dem Boden oder Flugzeugträger ist eine unerlaubte Wasserung. Das Schleudern während der sieben schnellen Runden ist verboten. Bei Verstößen gegen diesen Artikel während eines Versuchs verliert man einen Versuch. Zu jeder Zeit des Fluges darf man einen Anstellwinkel von 30° Horizontal nicht überschreiten. Zum feststellen dieses Winkels sollen auf beiden Flächen des Seitenleitwerks ein Streifen so angebracht sein, das sie bei einem Anstellwinkel von 30° horizontal oder vertikal sind. Bei einer kurzen Überschreitung dieses Flugwinkels gibt es eine Ver-

warnung. Bei drei Verwarnungen ist die Wertung automatisch null. Nach dem Bereitschaftssignal für die Landung bringt eine Überschreitung des 30° Winkels eine Null - Wertung. Der Wettbewerbsleiter kann sich zur Feststellung des 30° Winkels unmittelbar am Pilotenkreis aufhalten.

9. Nach der Beendigung des Langsamen Flugteils gibt der Pilot dem Wettbewerbsleiter ein Bereitschaftssignal, das man sich auf die Landung Vorbereitet hat. Der Wettbewerbsleiter wird dieses Signal Bestätigen. Bei der nächsten Passage des Flugzeugträgers soll man Landen. Für jede weitere Runde die geflogen wird, verliert man fünf Punkte.

10 Die Landungsqualität wird wie folgt bewertet:

a. Der Haken ist in den Fangseilen. Im Stillstand hat das Modell die korrekte Haltung auf dem Fahrwerk.	100 Punkte
b. Der Haken ist in den Fangseilen. Im Stillstand hat das Modell nicht die korrekte Haltung auf dem Fahrwerk, aber hat alle Räder auf Deck.	80 Punkte
c. Der Haken ist in den Fangseilen. Im Stillstand hat das Modell nicht die korrekte Haltung und nicht alle Räder auf dem Deck.	60 Punkte
d. Der Haken ist nicht in den Fangseilen. Im Stillstand hat das Modell die korrekte Haltung auf dem Fahrwerk.	40 Punkte
Der Haken ist nicht in den Fangseilen. Im Stillstand hat das Modell nicht die korrekte Haltung auf dem Fahrwerk, aber es befindet sich auf dem Deck.	20 Punkte
Ein Teil des Modells berührt den Boden nach einem Kontakt mit den Fangseilen oder dem Deck.	0 Punkte

11. Wenn das Modell einem Marineflugzeug ähnelt, das eine geseilte Landung auf einem Flugzeugträger gemacht hat, bekommt man zehn Bonuspunkte. Wenn ein Modell marineähnlich dekoriert ist bekommt man zehn Bonuspunkte. Ist beides der Fall, dann bekommt man zwanzig Bonuspunkte.

12. Die Endpunktzahl wird wie folgt gerechnet: Die Flugzeiten werden in Sekunden gemessen. Zehntel Sekunden werden auf die nächste Stelle aufgerundet. Die Zeit von dem schnellen Flugteil wird vom langsamen abgezogen. Der Unterschied ist die Flugwertung. Dann werden eventuelle Strafpunkte abgezogen. Die Addition von Flug-, Landungs- und Bonuspunkte ergeben die Gesamtwertung. Gewinner des Wettbewerbs ist derjenige, der die höchste Punktzahl in einer Wertung erreicht hat.