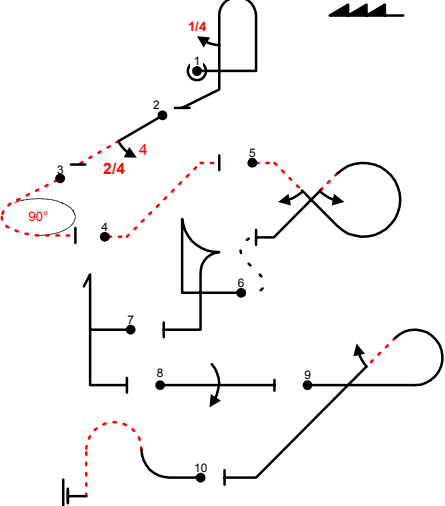


Herkunft	<p style="text-align: center;"><b>Aufsteiger-Klasse</b>  <b>Landesmeisterschaft 2001 Idar Oberstein</b>  <b>2. Unbekannte Pflicht</b></p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Aresti-Zeichnung</b></p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Figurenbesprechung</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Der gezogene Humpty ist etwas ungewöhnlich als Anfangsfigur, also vorher unbedingt Fahrt aufholen.</li> <li>⇒ Die 2/4 Rolle wird mit viel Fahrt aus der viertel Rolle in der Senkrechten des Humpties begonnen. Sie sollte auf keinen Fall „aufsteigend“ geflogen werden, da für den Rückenkreis genug Fahrt benötigt wird.</li> <li>⇒ Bei der 90-Grad-Rückenkurve Querruderausschlag in die Drehrichtung vom Boden aus gesehen! Hier haben sich schon WM-Teilnehmer total verbastelt. Nach der Kurve muss man in die GEGEN-Wind-Richtung rauskommen. Auf keinen Fall darf in der Kurve Fahrt abgebaut werden.</li> <li>⇒ Die Rückentreppe erfordert eine stabilisierte Linie negativ 45 auf. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen. Die Spreu fliegt nämlich ein nach oben ausgerichtetes S mit zwei Bögen. Oben angekommen sollte noch soviel „Dampf“ vorhanden sein, um eine Rückenhorizontale zeigen zu können. Andernfalls nicht lange Fackeln und gleich in die Linie 45 ab ziehen.</li> <li>⇒ Aus der Schere kommt das Flugzeug mit Schiebewinkel und Faden aus der Mitte heraus. Vor dem Männchen unbedingt Ruhe einkehren lassen, Flächen gerade, Faden in die Mitte, beidhändig hochziehen. Männchen/Weibchen werden im Wettbewerb einen Tick „auf Sicherheit“ gestellt, d.h. nur ca. 80-85 Grad hochgezogen. Wichtig dabei ist, dass diese Linie SOFORT eingenommen wird und nicht erst dahin korrigiert wird.</li> <li>⇒ Die "Donauwelle" Nr. 10 ist eine andere Figur als der gedrückte Humpty! Es darf keine Senkrechte zu sehen sein, sondern es muss nach Erreichen der Senkrechten sofort ein gleichmässiger negativer Loop-Bogen geflogen werden. Beide Loop-Bögen sollen den selben Radius haben</li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Taktik und Box</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Der Anfangspunkt des Programmes ist sehr genau zu überlegen: Erst Fahrt aufholen, dann anwackeln und erst dann beginnen.</li> <li>⇒ Unmöglich kann das Programm auf der Hauptachse begonnen werden, sondern muss (je nach Drehrichtung des Rückenkreises) deutlich links bzw. rechts begonnen werden. Übertrieben ausgedrückt wird vor der Box angewackelt und Fahrt aufgeholt und das Programm auf einer der vorderen Ecken begonnen.</li> <li>⇒ Der Humpty sollte auf jeden Fall noch im ersten Boxdrittel positioniert sein, da die Schere Nr. 5 noch in der Box geflogen werden kann.</li> <li>⇒ Egal wie es tatsächlich hingehauen hat - das Männchen sollte ungefähr wieder in der Boxmitte liegen.</li> <li>⇒ Von der Harmonie her wird für die Figuren 1-5 viel Raum benötigt. Das Programm ist nicht höhenkritisch, sodaß für die Figuren 6-10 ausreichend Zeit für Figurentrennung bleibt.</li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Sicherheit</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Vorsicht, falls nach Figur 2 zu wenig Fahrt vorhanden ist: Rückensackflug! Viele Piloten werden diese Figur zum ersten Mal fliegen. Wenn zu wenig Fahrt vorhanden ist, NICHT nachdrücken und um jeden Preis versuchen, die Rückenhorizontale lange zu zeigen.</li> <li>⇒ Vorsicht bei der Donauwelle: Zu starkes Drücken kann zu Strömungsabriss führen! Deshalb zwar zügig, dennoch mit Gefühl gesteuerter Höhenruderausschlag.</li> <li>⇒ Das Programm ist nicht höhenkritisch.</li> </ul>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Fazit</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Ein interessantes Programm mit einigen kniffligen Aufgabenstellungen.</li> <li>⇒ Vor allem die Figurensequenz 2,3 und 4 könnte vorher separat trainiert werden.</li> <li>⇒ Wohl dem, der nach dem Rückenkreis tatsächlich wieder in Anfangsrichtung weiterfliegt!</li> </ul>