

Herkunft	<p style="text-align: center;"><b>Einsteigerklasse</b> <b>Doppelsitzerwettbewerb Blumberg 1999</b></p>
<b>Aresti-Zeichnung</b>	
<b>Figurenbesprechung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Für die anderthalb-Rolle braucht man die selbe Eingangsfahrt wie für eine einfache Rolle. Deshalb vorher Fahrt aufnehmen (dabei kann man ruhig schon anwackeln). Bei der anderthalb-Rolle muss nach einer Rolle die Schnauze mit dem HR kräftig hochgehoben werden, sonst geht's in den Keller (dabei aber die Rolle nicht anhalten!). Insgesamt die Rolle etwas ansteigend fliegen damit die Fahrt für den Abschwung abgebaut wird.</li> <li>⇒ Zwischen Abschwung und Überschlagkehre die horizontale Linie nicht vergessen. Dabei aber die Fahrt halten.</li> <li>⇒ Den 5/8 Loop stoppen mit der Schnauze 45° (30° für DoSi) unter dem Horizont. Man überschätzt sich dabei leicht; der Winkel kommt einem viel steiler vor, als er wirklich ist.</li> <li>⇒ Die Rolle Rücken in Rücken wird insgesamt etwas fallend geflogen, damit am Schluss genug Fahrt zum Hochdrücken bleibt. Aber dabei nicht übertreiben, die Schnauze geht nach der halben Rolle sowieso nach unten, da braucht man dann nur nicht so kräftig wieder auszuheben.</li> <li>⇒ Für den aufwärts gedrückten Abschwung muss genug Fahrt da sein, damit man die 45° (30°)-Linie deutlich zeigen kann. Der Loop-Bogen beim Abschwung ist übrigens ein Kreis und keine Spirale, deshalb den HR-Druck mit zunehmender Fahrt erhöhen.</li> <li>⇒ Beim Kubaner kommt es darauf an, die Rollen nicht zu flach abwärts zu fliegen und in den Rollen nicht zu ziehen, sonst geht's rapide aus der Richtung.</li> <li>⇒ Turn und Loop sollten kein Problem sein, aber den Loop muss man mit deutlich mehr Fahrt als normal anfangen und beenden, damit man nicht zwischen Loop und Immelmann erst Fahrt aufholen muss, was besch... Harmonienoten bringt.</li> <li>⇒ Für den Immelmann genug Fahrt nehmen und nicht zu schlapp hochziehen. Sobald die Schnauze den Horizont berührt, die Rolle beginnen und wegen der geringen Fahrt das Stützseitenruder nicht vergessen.</li> </ul>
<b>Taktik und Box</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Die anderthalb-Rolle braucht, vor allem mit dem DoSi, Raum. Deshalb Fahrt holen und anwackeln an der Boxkante. Nach dem Abschwung muss wieder Raum gewonnen werden für die Rolle Rücken in Rücken und das Hochdrücken danach. Deshalb ruhig die Rückenwind-Linie nach dem ersten Abschwung etwas ziehen.</li> <li>⇒ Kubaner, Turn, Loop und Immelmann bleiben ohne Wind ziemlich auf der Stelle. Deshalb bei wenig Gegenwind nach dem zweiten Abschwung wieder bis fast Box-Mitte vorziehen.</li> </ul>
<b>Sicherheit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Das Programm ist nicht höhenkritisch.</li> <li>⇒ Ein Sicherheitsproblem kann der Turn als drittletzte Figur werden, wenn man da rauspurzelt. Darum niemals ein ungewolltes Männchen riskieren, immer ans Vorspannen denken, lieber die Fläche ein paar Grad in die Fächerung hängen lassen.</li> <li>⇒ Beim Immelmann die halbe Rolle nicht überdrücken. Da sind schon welche ins Rückentrudeln gefallen und das ist da unten gar nicht so lustig! (Übrigens, auch die '21 geht mit den entsprechenden Steuerinputs ins Rückentrudeln!) Lieber die Schnauze in der Rolle etwas unter den Horizont fallen lassen, besonders wenn die Fahrt knapp ist.</li> </ul>
<b>Fazit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ Ein nicht übermäßig schwieriges Programm mit etwas Harmonieproblemen (die erste Rückenwindpassage ist zu kurz).</li> <li>⇒ Wer die Rolle Rücken in Rücken noch nicht kennt, sollte sie vorher gründlich üben. Viel Spaß und Erfolg dabei.</li> </ul>