

Herkunft	<p style="text-align: center;">Aufsteigerklasse Landesmeisterschaft 1999 in Brilon 1. Unbekannte Pflicht</p>
Aresti-Zeichnung	
Figurenbesprechung	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Das Programm ist nichts für Langschläfer, sondern beginnt gleich ganz knackig: Der Humpty nach unten ist „garniert“ mit einem 1 ¼ Trudler. Nach dem Stoppen der Trudelrotation wird sogleich in einem möglichst runden Bogen abgefangen in die Senkrechte nach oben. Diese wird kurz stabilisiert und dann auch gleich wieder zügig und gefühlsvoll in die Normalfluglage gedrückt. Diese Linie wird dann leicht fallend geflogen, um etwas Fahrt für Figur 2 aufzubauen. ⇒ In der Kombinationsfigur Nr. 2 darf nach der halben Rolle gem. Regelwerk keine Linie zu sehen sein. Daher muss die halbe Rolle mit minimaler Geschwindigkeit eingeleitet werden. ⇒ Die Viertelrolle im senkrechten Abgang des Männchens wird nur mit dem Querruder geflogen. Es sind vorher und nachher keine langen Linien zu fliegen. Im Vorteil ist, wer sich mental die Richtung eingeprägt hat, in der es nach dem Männchen weitergeht: Egal wie es geklappt und umgefallen ist, das Programm sollte in der Rückenwindrichtung fortgesetzt werden. ⇒ Fahrt für den Abschwung ist genügend vorhanden. Die halbe Rolle sollte in der Mitte der Aufwärtslinie sein, d.h. nach der Rollbewegung sollte noch ein Stück Linie gezeigt werden. Der Abfangbogen ist schön auszurunden, vor allem im Scheitelpunkt der Figur muss dem Flugzeug „Raum gegeben“ werden, damit der Bogen nicht „einklappt“. ⇒ Bei der Vierzeitenrolle ist die dritte Stoppzeit am schwierigsten zu beherrschen. Meist ist schon viel Fahrt abgebaut und das Flugzeug will in dieser Messerlage die Schnauze nach unten nehmen. Wird dann zu viel stützendes Seitenruder getreten, um das Abfallen der Nase zu verhindern, hat dies u.U. eine Rollbewegung zur Folge, die der erfahrene Schiedsrichter bemerkt und einfach keinen Stopp erkennen will. (Das Stützseitenruder sollte man sich ohnehin weitgehend verkneifen, denn wer quer durch die Luft fliegt, verschenkt Höhe!) ⇒ Die Rolle wird oft mit einem auswehenden Faden in Rollrichtung beendet (Rolle rechts - Faden rechts). Das ist gleichzeitig eine gute Voraussetzung für einen Turn in die andere Richtung, weil schon eine „Vorspannung“ vorhanden ist. Soll in dieselbe Richtung gefächert werden wie vorher die Rolle geflogen wurde, ist der Faden vor dem Turn in die Mitte zu bringen bzw. muss in die richtige Richtung vorgespannt werden (Turn rechts - Faden links). ⇒ Die Überschlagskehre Nr. 8 wird relativ tief geflogen. Das Einnehmen der 45-Grad-Linie in der Rückenfluglage kommt dem ungeübten Piloten deshalb noch steiler vor.
Taktik und Box	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Viel Aufmerksamkeit benötigt der Anfangspunkt und die gesamte Boxeinteilung vor allem bei den ersten drei Figuren. Es besteht hier kaum eine Korrekturmöglichkeit. ⇒ Bei Seitenwind sollte die Trudelrichtung - notfalls entgegen die eigene Schokoladenseite - gegen den Wind gehen. Seitenwind von rechts - Trudeln rechts! ⇒ Das Männchen sollte ungefähr über dem Mittelkreuz geflogen werden.
Sicherheit	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Der Abfangbogen in Figur 1 wird mit viel Fahrt geflogen und darf nicht zu eng gezogen werden. Übermäßig hartes Ziehen kann mit Blackout quittiert werden und kostet zudem Energie. Allerhöchstens 6g anlegen! ⇒ Wird die halbe Rolle in Figur 2 zu schnell geflogen, darf auf keinen Fall nach unten gezogen werden! Es ist in diesem Fall erst Fahrt abzubauen, Nullwertung hin oder her. ⇒ Sollte das Männchen schief fallen, darf in der Senkrechten nach unten nicht um jeden Preis die Ausgangsrichtung eingenommen werden. Die Figur ist eh schon genullt, also „normal“ abfangen und in Rückenwindrichtung weitermachen.
Fazit	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ein anspruchsvolles und anstrengendes Programm auch für den fortgeschrittenen Kunstflieger. ⇒ Eine gute Positionierung ist sehr wichtig vor dem Beginn des Programms ⇒ Vor allem die Figurenkombinationen 1 bis 3 bieten manche Nuss zum knacken. ⇒ Viel Erfolg und gute Laune beim Üben!