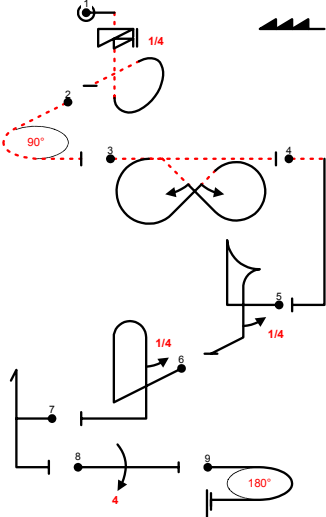


Herkunft	<p style="text-align: center;">Aufsteigerklasse Landesmeisterschaft 2003 in Ziegenhain Bekannte Pflicht</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Arestfi-Zeichnung</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Figurenbesprechung</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Die Anfangsfigur mit 1 ¼ Umdrehungen Trudeln mit anschließendem ¾ Loop erfordert einiges an räumlicher Orientierung. Die Drehung darf nicht zu früh gestoppt werden, leichte Richtungskorrekturen sind im anschließenden Abfangbogen zu „verstecken“. Vor dem 3/4-Loop ist genug Fahrt nötig und der Loop-Bogen ist relativ eng zu ziehen, damit das Flugzeug oben eine stabile Rückenfluglinie fliegen kann. ⇒ Der Rückenkreis braucht mehr Fahrt, als die vorhergehende Figur hergibt. Daher die Figurentrennung etwas fallend fliegend, um Geschwindigkeit aufzubauen. Gut überlegen, mit welchem Querruder der Kreis geflogen wird. Es haben schon Pferde vor der Apotheke gekotzt! Wird rechts getrudelt, muss mit QR links gekreist werden und umgekehrt. Auf jeden Fall - auch wenn es anders erscheinen sollte - muss in Gegenwindrichtung weitergeflogen werden. ⇒ Die kubanische Acht will ebenfalls erst mal mental gut durchdacht werden. Sie beginnt und endet ungewöhnlicher Weise in Rückenlage. Vor allem der zweite Loopteil darf nicht wie ein „normaler“ Looping ausgerundet werden, da ja wieder eine stabilisierte Rückenfluglinie als Figurentrennung geflogen werden muss. ⇒ Die senkrechte Linie abwärts wird zügig eingenommen und kurz stabilisiert. Fahrt im Auge behalten wegen rasanter Fahrtzunahme. ⇒ Vor dem Männchen erst mal kurz gerade aus fliegen, Flächen gerade, Faden in die Mitte und beidhändig weich hochziehen. Das Männchen nicht ganz senkrecht stellen, diese Linie konstant beibehalten und erst nach dem Stillstand voll ziehen. Die Viertelrolle abwärts sollte wieder in die andere Boxenhälfte geflogen werden. ⇒ Die Rollrichtung des Humptys wird vorgegeben durch die Rollrichtung nach dem Männchen! ⇒ Aus dem Turn kann die optimale Fahrt für die Vierzeitenrolle eingestellt werden. Diese liegt etwas über der „normalen“ Rolle. Vor allem die dritte Stoppzeit benötigt die volle Aufmerksamkeit, damit auch vom Schiedsrichter eine deutliche Unterbrechung der Rollbewegung registriert wird. Ein evtl. falscher Stützseitenrudereinsatz bewirkt ein Wenderollmoment, das vom erfahrenen Schiedsrichter (und das sind ja alle) bemerkt wird. ⇒ Der Halbkreis ist kein Thermikkreis! Geradeaus auf 60° Schräglage rollen, 180° rumziehen, geradeaus ausrollen.
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Taktik und Box</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Das Programm ist sehr anspruchsvoll, vor allem Positionierung und Raumübersicht sind sehr knifflig. Begonnen wird in auf der Hauptachse nach dem Mittelkreuz. ⇒ Durch die vielen Drehbewegungen und Richtungsänderungen ist eine gute mentale Vorbereitung unerlässlich. ⇒ Die Figurenfolge 1 und 2 könnten vorab schon mal geübt werden, um das Fahrtproblem für den Rückenkreis in den Griff zu bekommen.
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Sicherheit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sicherheitsrelevant wäre lediglich, wenn nach richtungstechnisch verunglücktem Trudler und Männchen in der Senkrechten abwärts auf Gedeih und Verderb die vorgeschriebene Richtung eingenommen werden sollte. Sehr viel mehr als eine Viertelrolle abwärts ist mit den meisten Flugzeugen wirklich nicht zu fliegen.
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Fazit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ein sehr anspruchsvolles Programm mit vielen kniffligen Passagen und Aufgabenstellungen. ⇒ Ein hervorragendes Übungsprogramm zum richtigen Positionieren in der Box unter allen möglichen Windverhältnissen. Kann bspw. zur Übung auch mal auf der B-Achse begonnen werden. ⇒ Wohl dem, der den Rückenkreis beherrscht und die Kubaacht in der richtigen Richtung fliegt.