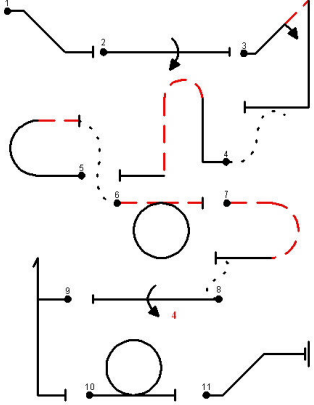


Herkunft	Einsteigerklasse Lehrgangsabschluss	
Aresti-Zeichnung		
Figurenbesprechung	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Die 45/30-Grad-Treppe sollte schon so steil geflogen werden, damit nicht unnötig Höhe und Raum „verbraten“ wird. Eingangs- und Ausgangsradien sollten gleich sein, daher eher langsam drücken, Linie bolzgerade fliegen und dann etwas beherzter in die Horizontale ziehen. ⇒ Die „Käseecke“ Nr. 3 fliegt sich wie ein Abschwung, lediglich ist der obere Bogen nicht auszurunden, sondern die Senkrechte zügig einzunehmen. Diese Senkrechte wird kurz gezeigt und dann auch schon wieder abgefangen. ⇒ Für den gedrückten Humpty Nr. 4 ist genügend Fahrt aufzuholen. In der Gegend von ca. 150 km/h erfolgt ein zügiger Höhenrudereinsatz. Der Bogen bis zum Scheitelpunkt ist "ballistisch", wenn die Fahrt wieder zunimmt, muss der HR-Druck erhöht werden, damit der Radius nicht grösser wird. Bei ersten Anzeichen vom Strömungsabriss (bspw. durch Schütteln) ist das Höhenruder nachzulassen, der gedrückte Loop-Bogen ist am besten als ballistische Parabel zu fliegen. ⇒ Der Aufschwung in die Ebene wird knackiger als ein „normaler“ Looping eingezogen. Es muss oben genügend Fahrt vorhanden sein, um als Figurentrennung eine kurze Rückenfluglinie zeigen zu können. ⇒ Der positive Looping von Rücken in Rücken ist eine typische „Licht-aus-Figur“: auf eine negative Beschleunigung folgt eine länger anhaltender positiver Abfangbogen ohne „Verschnaufpause“. Darauf sollte man vorbereitet sein. Angefangen wird etwas über der Mindestfahrt für Rückenflug. Oben angekommen wird nicht wie gewohnt ausgedrückt, erst am Rückenflughorizont wird nachgedrückt und wieder ein stabiler Rückenflug eingenommen. ⇒ Der halbe Looping in Normalfluglage wird anfangs erst ganz leicht gezogen, mit zunehmender Geschwindigkeit wird mehr gezogen, damit der Bogen schön rund aussieht. ⇒ Die Vier-Zeiten-Rolle benötigt etwas mehr Fahrt als die normale gesteuerte Rolle. Sie wird gut ausgehoben und möglichst mit ganz wenig Seitenrudereinsatz geflogen. Die 90°-Winkel sind möglichst genau zu treffen, was anfangs einige Übung erfordert. Im Stop der ersten Messerlage am besten gar kein Seitenruder, um Richtungsfehler zu vermeiden. Der Rückenflugstop erfolgt erst, wenn beide Flächen parallel zum Horizont sind, in der zweiten Messerlage ist ggfs. etwas Seitenruder in Rollrichtung erforderlich, um die Nase oben zu halten. ⇒ Der Turn gelingt am zuverlässigsten, wenn er „vorgespannt“ geflogen wird. Dazu wird einfach die Fläche etwas hängen gelassen und zwar in die Richtung, in die nachher gefächert wird. Turn links - Fläche links ablegen. Nach dem Hochziehen in die Senkrechte etwas Seitenruder gegen die Fächerrichtung geben (hier also rechts), damit der Faden schön gegen die Fächerrichtung weht (hier rechts). Der Effekt ist, dass so schon im Aufstieg ein Widerstand auf den Rumpf wirkt, der das Drehen oben erleichtert. Probiert's einfach mal aus! 	
Taktik und Box	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Das Programm ist sehr harmonisch aufgebaut und dürfte keine großartigen Positionierungsprobleme bereiten. ⇒ Begonnen wird gleich am Anfang der Box, bei Seitenwind etwas auf der luvseitigen Seite. 	
Sicherheit	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Wenn aus Figur 4 (Aufschwung in die Ebene) oben zu wenig Fahrt da ist, darf auf keinen Fall versucht werden, durch volles Drücken eine Linie zu fliegen. Das würde unweigerlich zu einem Rückensackflug mit -wenn nicht erkannt und beendet- enormem Höhenverlust führen. ⇒ Ansonsten dürften bezüglich Fahrt und Lastvielfachem keine relevanten Probleme auftreten. 	
Fazit	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ein schönes Übungsprogramm, das vom Niveau her etwas über die geforderten Kenntnisse für die Prüfung hinaus geht. ⇒ Lässt sich auch hervorragend mit Schulungsdoppelsitzern fliegen. 	