

DOSI 2009

Vorwort

Diese Programmbeschreibung richtet sich an die Kunstflugpiloten, welche gerne etwas mehr fliegen möchten, als "nur" das Prüfungsprogramm. **Sie ist keine Anleitung für Piloten ohne Kunstflug-berechtigung!** Auch kann ein gezieltes Training mit erfahrener Beobachter am Boden hiermit nicht ersetzt werden. Viele Richtwerte habe ich selbst einmal von Trainern, anderen Wettbewerbspiloten und Freunden aus der Kunstfliegerei "an die Hand" bekommen, manche - z.B. Flugzeug-spezifische Eigenheiten - teils selbst im Laufe der Zeit erflogen. Beides gehört fest zur Kunstfliegerei, ohne gute Ratschläge von erfahrenen Piloten und Trainern, bzw. ohne gezieltes Erliegen des jeweiligen Flugzeugs und dessen Eigenheiten (selbst zwei Flugzeuge des gleichen Typs / Musters haben enorme Unterschiede!) kommt man in der Kunstfliegerei NICHT weiter.

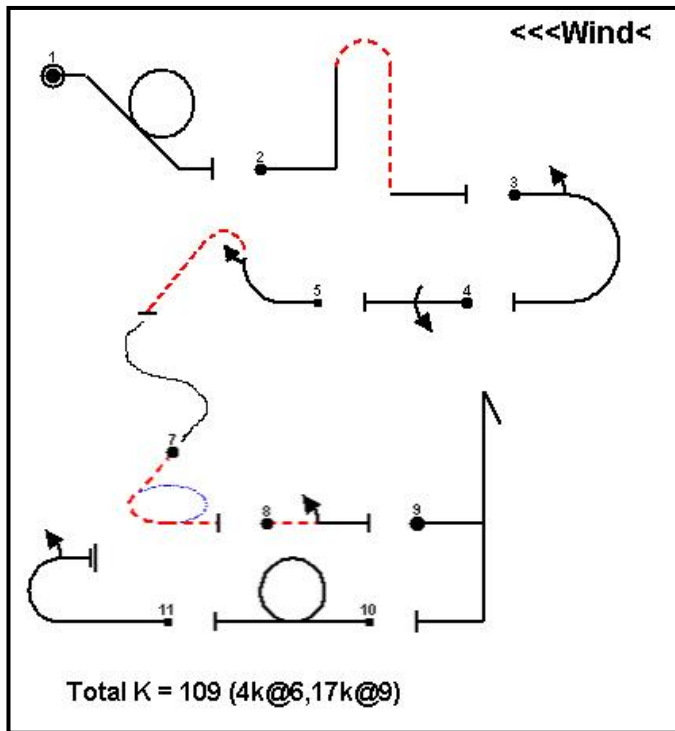
Nun, da ich zwischenzeitlich auch etwas weiter gekommen bin, sehe ich es ebenfalls als Pflicht an, diese Erfahrungen mit Interessierten zu teilen. Die Programmgespräche sollen Euch den Einstieg erleichtern, Anreiz sein etwas Neues in das fliegerische Repertoire aufzunehmen und ermöglichen, Figuren oder neue Programme zu lernen. Sollte ein Programm also eine für Euch neue Figur enthalten, übt diese zunächst separat. Funktioniert dies, kombiniert die Figur mit dem Programm. Wenn Ihr das Programm durchgeflogen habt und ein gewissen "Fluß" sich einstellt, habt Ihr schon eine gute Grundlage um gezielt mit einem Trainer an der ganzen Sache zu "feilen". Ziel ist somit, Euch ein schnelles Vorankommen zum "trainingsfähigen Zustand" zu ermöglichen. Wer sich noch mit dem Programmzettel während des Fliegens beschäftigen muss, wird es schwer haben, Hinweise wie "Linie ca. 5° zu flach" beim nächsten Flug abzustellen..

Scheut Euch auch nicht, andere Wettbewerbspiloten oder Trainer einmal anzusprechen, oder auch z.B. mit dem Förderverein Segelkunstflug Baden-Württemberg im BWLV (www.segelkunstflug.com) Kontakt aufzunehmen. Man wird Euch sicher weiterhelfen können, bzw. Euch vielleicht sogar einen Trainer in Eurer Nähe vermitteln können..

Viel Spass!

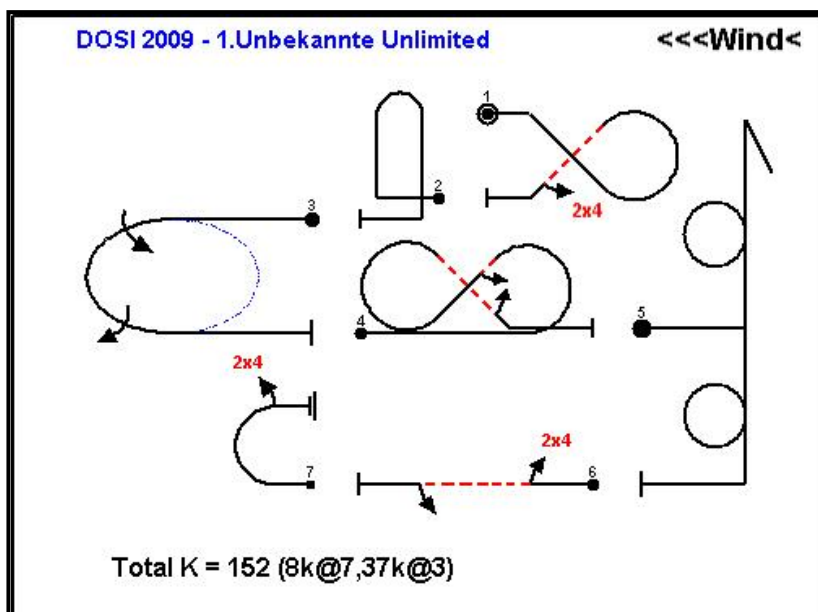
Nachfolgend findet Ihr die Programme vom DOSI 2009 in Blumberg. Traditionell werden dort alle Programme mit Schul- Doppelsitzern (ASK 21, DG 500, etc..) geflogen. Begonnen wird der Wettbewerb mit einer unbekanntes Pflicht (Qualifikation) für alle teilnehmenden Teams. Anschließend wird das Feld in Halb- Acro (Advanced) und Voll- Acro (Unlimited) geteilt. Nun fliegt jede Klasse zwei weitere unbekanntes Pflichten.

Der Spass dabei ist, dass die Programme nicht den CIVA- Richtlinien entsprechen und daher Figuren vorkommen, die es so eigentlich nicht gibt..



Qualifikation

Etwas ungewöhnlich ist der Looping auf der 30° Linie abwärts zu Beginn. Daran denken, nach dem Loop muss wieder eine 30° Linie abwärts gezeigt werden! Da für den anschließenden gedrückten Humpty etwas mehr Fahrt benötigt wird (220-230 km/h), die Linie also etwas stehen lassen. Für die Rückenflug- Passage (Figur 5-8) vorher die Richtungen einprägen. Figur 5 ist ein ¼- Klebblatt, was allerdings im Rückenflug endet! Der Loop- Bogen entfällt!



1. Unbekannte Unlimited

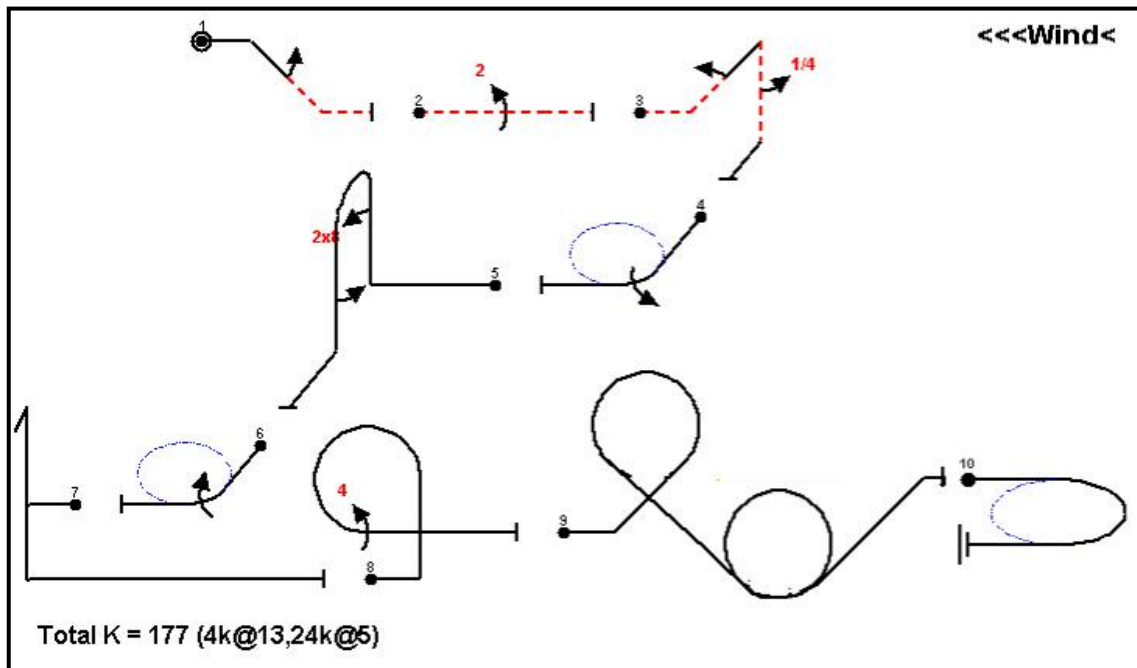
Figur 3 birgt leider das Risiko von Orientierungsfehler- Möglichkeiten in sich.

Der Wechselrollenkreis (innen – außen) ist vorher eine mentale Vorbereitung wert. In der folgenden Kubanischen Acht gilt es den Fahrtaufbau zu „vertuschen“, schließlich benötigt die folgende Loop-Turn Kombination schon mindestens 230km/h+.

Das Vorspannen im Loop für den Turn bei Schnauze ca. 15° über Horizont verstecken.

Figur 6 besteht aus einer 2/4-Rolle in die Rückenlage und einer halben Rollen in die Gegenrichtung zurück. Zwischen den Rollen darf keine Pause sein!

2. Unbekannte Unlimited



Begonnen wird in Figur 1 mit einer halben Rolle auf der 30°-Linie abwärts. Also mit wenig Fahrt anwackeln, zügig in die 30°-Linie drücken und am Beginn der Rolle mit etwas gleichsinnigem Seitenruder die Rollrate erhöhen. Langsam an diese Figur rantasten, die ASK 21 rollt nicht wirklich gut! Wer's richtig macht, kommt unten mit ca. 200-220 km/h in der Rückenflughorizontalen an. Für Figur 2 Schnauze schön über den Horizont, dann die 2 Zeitenrolle fliegen. In der Normallage die Schnauze etwas über den Horizont ziehen. Viel hilft allerdings hier nicht viel, denn die nachfolgende Linie im Rücken 30° auf benötigt Dampf! Also mit dem Ausheben nicht übertreiben, damit am Figuren- Ende wieder gut 220km/h+ anliegen.

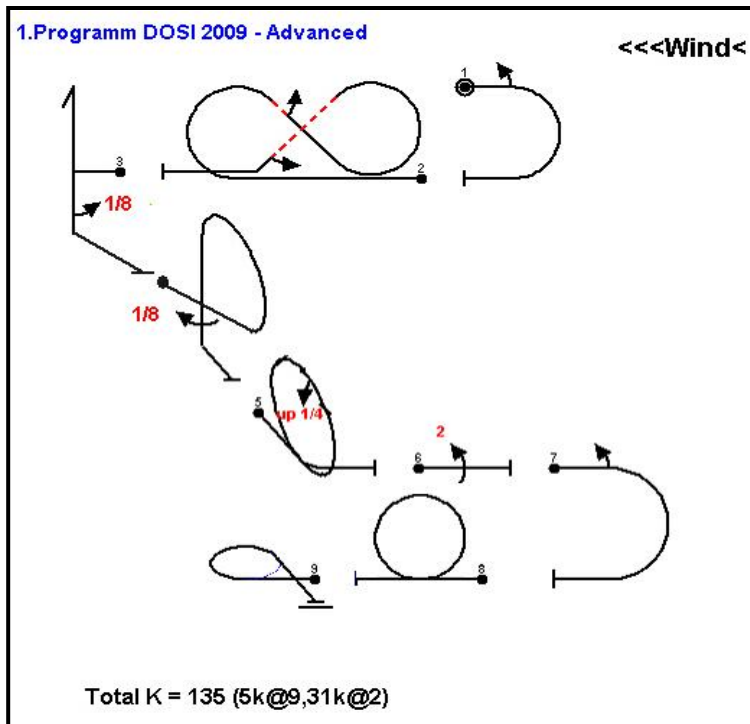
Für Figur 3 zügig in die 30° auf drücken, stabilisieren und drehen. Mit Minimalfahrt zügig (aber dosiert) über den Scheitelpunkt in die Senkrechte drücken und anschließend drehen. Eine Linie ist kaum drin, der Rollrate der ASK sei dank..

Den Rollenkreis etwas bergab fliegen, damit anschließend ca. 220-230km/h für den Humpty anliegen. Dieser ist mit je einer 1/8 Rolle in beiden Senkrechten „garniert“.

Anschließend den Innenrollenkreis wieder schön in die Hauptrichtung zirkeln und beim nachfolgenden Turn spätestens in der Fächerung merken, ob man den Schiebewinkel nach dem Rollenkreis beachtet hat. Für Figur 8 benötigt man wieder etwas Fahrt, daher die Senkrechte nach dem Turn ruhig etwas betonen, sonst zeigt sich auch keine schöne Senkrechte bei der nächsten Figur. Ohne Pause muss nach dem Loop die Rollen in 4 Zeiten folgen. Wer bei Figur 9 die Linien nicht vergisst, darf sich abschließend mit einer schönen 180° Kurve belohnen, abwackeln und landen.

(Erzählungen berichten von tief- fliegenden Fluglehren bei diesem Programm.. Chef-Schiedsrichter: „Hast DU uns nichts zu sagen?“, Pilot: „Meinst Du wegen der Höhe?!?“, Chef-Schiedsrichter: „Danke, reicht..“)

1. Unbekannte Advanced



Figur 1 als „Jagdfliegerabschwung“ fliegen, also mit Mindestfahrt (um die 110-130km/h) rollen und im letzten Teil der Rolle den Loop nach unten beginnen. Bei der Kubaacht die Winkel abwärts stabilisieren, dann nur mit Querruder rollen.

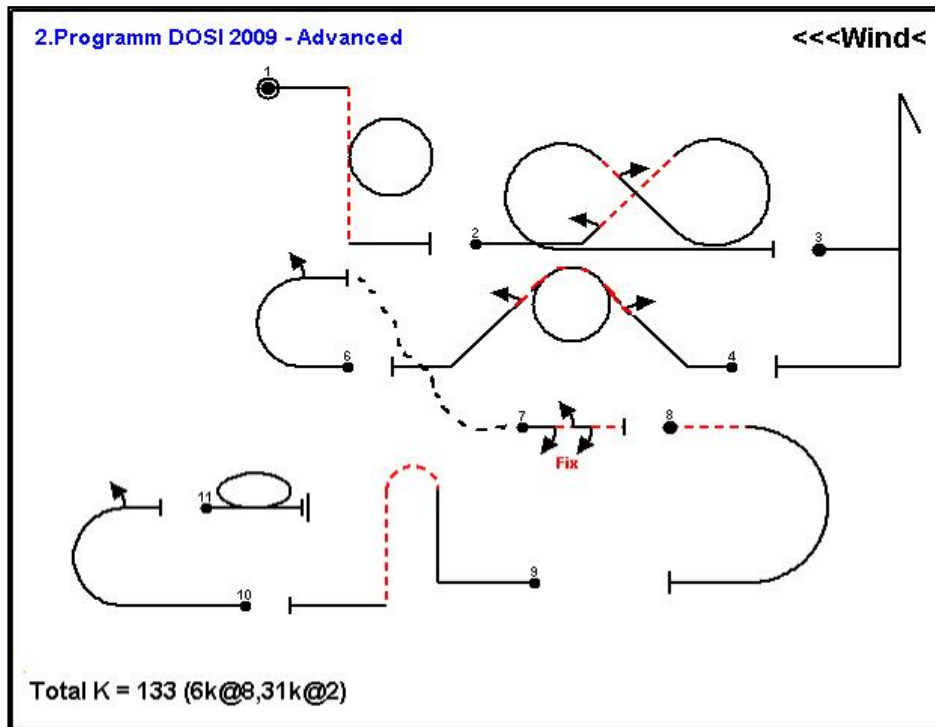
Nach dem Turn und im Abgang des P-Loop folgt jeweils eine 1/8 Rolle, um zusammen in die Linie 90° zur Hauptrichtung zu kommen.

Mit dem Kleblatt (5) geht es dann in selbige zurück.

Die 2-Zeiten Rolle so fliegen, dass ca. 220km/h am Ende anliegen, sonst fehlt die Linie im Abschwung (30° auf).

Die restlichen Figuren zur Entspannung vor der Landung nutzen.

2. Unbekannte Advanced



Bei Figur 1 den Looping bei ca. 150-160km/h in der Senkrechten einleiten, bis zum Scheitelpunkt kommen dann noch die fehlenden 20km/h dazu. Anschließend die Linie nicht vergessen, Fahrt wird für die aufwärts-gerollte Kuba-Acht sowieso benötigt! Gleiches gilt für die Senkrechte nach dem Turn, dann 30° hochziehen, stabilisieren und in die Rückenlage rollen.

Eine kurze Linie zeigen und dann den Loop sauber über den oberen Scheitel laufen lassen. Wer noch keinen Loop Rücken in Rücken geflogen hat, muss sich vorher auf längere positive Belastungen einstellen! Entweder die Figur vorher üben, bzw. Pressatmung nutzen, schreien, was auch immer. Die Figur ist eine beliebte „Licht aus“ Figur bei Einsteigern. Bei den Wechselrollen das Ausheben nach jeder Halben nicht vergessen und Figur 8 etwas laufen lassen, dass die 230km/h für den gedrückten Humpty anliegen.