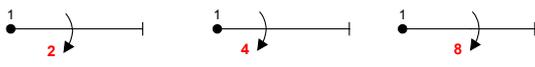


# Figuren - Porträt

## "Rollen in Zeiten"

Folge 11/2003

<b>Aresti-Symbole</b>	
<b>GAF-Infos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Figur-Nummern 9.2.1.1 bis 9.8.5.2</li><li>• Koeffizienten 5 bis 41 (ohne Linien)</li></ul>
<b>Ausführungs-Kriterien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gleiche Kriterien wie gesteuerte Rollen.</li><li>• Die Drehung wird jedoch entsprechend der vorgeschriebenen Anzahl Zeiten (2, 4 oder 8) gestoppt. Seit 2003 gibt es keine Rollen in 3 Zeiten mehr.</li><li>• Die Rollrate und der Rhythmus der Stops muss während der gesamten Figur konstant bleiben, wobei das Flugzeug die vorgeschriebene Ebene und Flugrichtung beibehält.</li><li>• Die Pausen müssen gleich lang und die Rollwinkel zwischen den Stops korrekt sein: d.h. 180 Grad, 90 Grad oder 45 Grad.</li><li>• Jede Pause muss deutlich erkennbar sein und es ist besonders wichtig, dass der Wettbewerber in größerer Höhe oder bei eingeschränkter Sicht lange genug anhält um die Pausen für die Schiedsrichter eindeutig erkennbar zu machen.</li><li>• Ist einer der Stops nicht zu erkennen, muss die Figur mit null bewertet werden.</li><li>• Jedes "Nachwackeln" bei den Stops wird mit einem Abzug von einem halben bis einem Punkt belegt.</li></ul>
<b>Die häufigsten Fehler</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Winkelabweichungen bei den Stopps.</li><li>• Ungleichmässige Rollraten.</li><li>• Dauer der Stopps unterschiedlich.</li><li>• insbesondere "Ausruhen" in der Rückenlage.</li><li>• Kürzerer oder gar kein Stop in der zweiten Messerlage durch stützendes Seitenruder (Wende-Rollmoment).</li><li>• Richtungsabweichung, besonders im letzten Teil der Rolle.</li><li>• Rollachse macht eine "Buckel".</li><li>• Nachwackeln ("Schneppern") in den Stopps.</li></ul>
<b>Tipps &amp; Tricks</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eingangsfahrt wie für normale gesteuerte Rolle.</li><li>• Wenig ausheben, immer QR Vollausschlag nehmen</li><li>• Laut mitzählen bspw. „1-Stop-2-Stop-3-Stop-4“</li><li>• Stopps so "knackig" und präzise wie möglich</li><li>• Erste Messerlage kein Stützseitenruder nötig</li><li>• Im Übergang von 1. Messerlage in Rückenlage Schnauze leicht über den Horizont drücken.</li><li>• Zweite Messerlage nur wenig Stützseitenruder</li><li>• Letztes Viertel nicht ziehen, sonst Richtungsfehler.</li></ul>
<b>Infos zur Flugsicherheit</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wenn die Schnauze in der ersten Messerlage auf den Horizont kommt, die Rolle sofort abbrechen! In Rückenlage niemals ziehen!</li><li>• Die Rückenlage nicht schlagartig überdrücken, Gefahr des dynamisches Rückentrudelns (ca. 100 m Höhenverbrauch).</li><li>• Ohne Kunstflugausbildung: Finger weg von allen Rollfiguren!!! In Rückenlage wird ein Flugzeug sehr schnell schnell! Hier kann alles zusammenkommen, was ein nicht im Kunstflug ausgebildeter Pilot nicht gebrauchen kann!</li></ul>

Förderverein Segelkunstflug

[www.segelkunstflug.com](http://www.segelkunstflug.com)