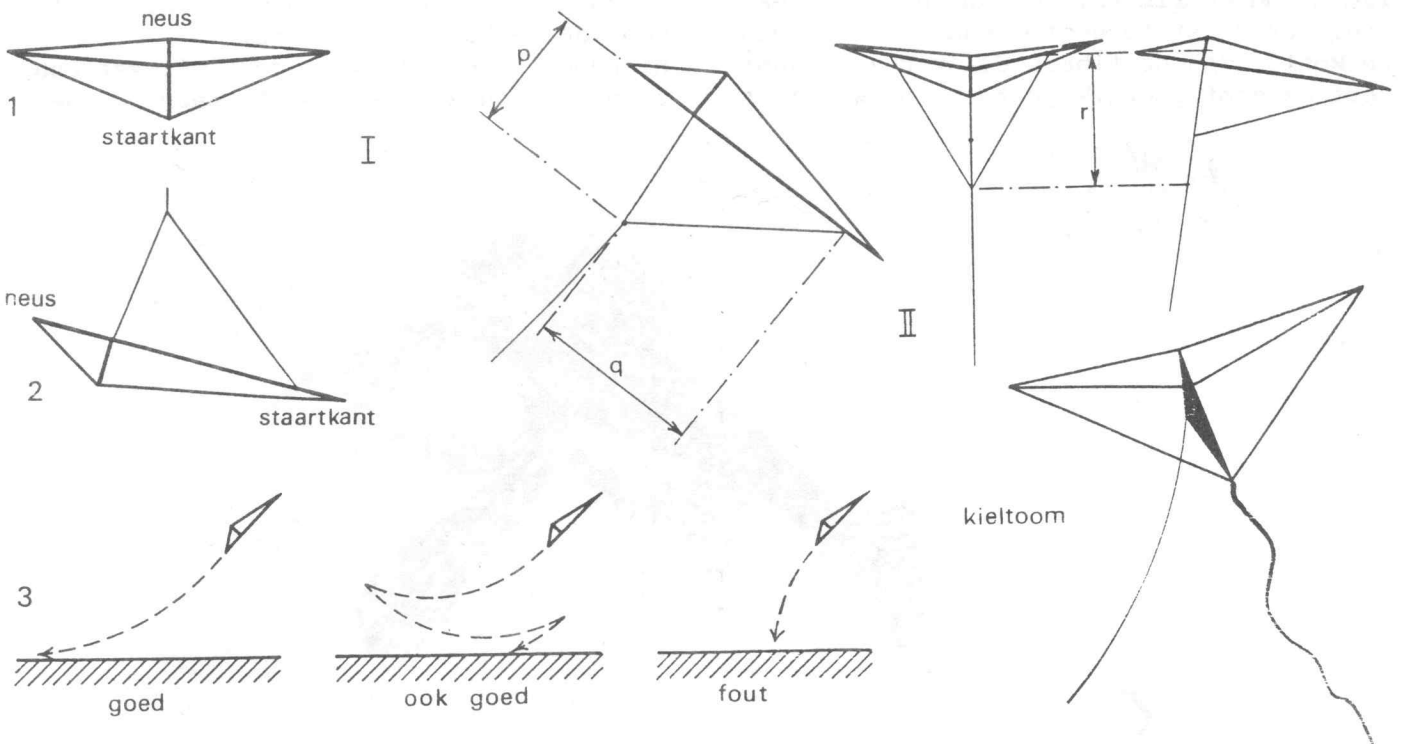


MOGELIJKE FOUTEN	WAT TE DOEN	MOGELIJKE FOUTEN	WAT TE DOEN
1 De vlieger draait in snelle kringen	A draairichting steeds gelijk. De vlieger is niet symmetrisch; probeer stokken links en rechts te verwisselen of ga terug naar I	4 hangt steil achterover en blijft hangen of, als hij hoog staat, schiet vooruit en maakt de lijn slap	p verkorten, dus toom korter.
	B draairichting wisselt. Staart toevoegen of aanwezige staart verdubbelen, verbreden of verlengen.	5 trekt flink maar komt niet genoeg omhoog	q verlengen (= ring opschuiven)
		6 trekt te weinig bij de voorkomende wind	q verkorten (= ring terugschuiven)
		7 blijft wiebelen maar vliegt overigens goed	lange kiel aan rug of buik toevoegen of m.b.v. meervoudige toom afstand r scheppen
2 slingert hevig	dezelfde middelen als hierboven (B); beter is: probeer de vleugelpunten lichter te maken; (dunnere ligger of taps toelopende ligger)	8 duikt bij een windstoot zijwaarts weg	vertikale vlakken strakker zetten; meer V-stelling toevoegen, (boog strakker), ver uitsteken-kiel of buikvin verkleinen of weglaten, hoge korte rugvin aanbrengen.
3 wipt met de neus op en neer	p verlengen, dus toom langer.		



Slotopmerking. Naar mijn mening zijn enkele in vorige jaargangen besproken vragen hiermee eenvoudiger en beter beantwoord.

harm