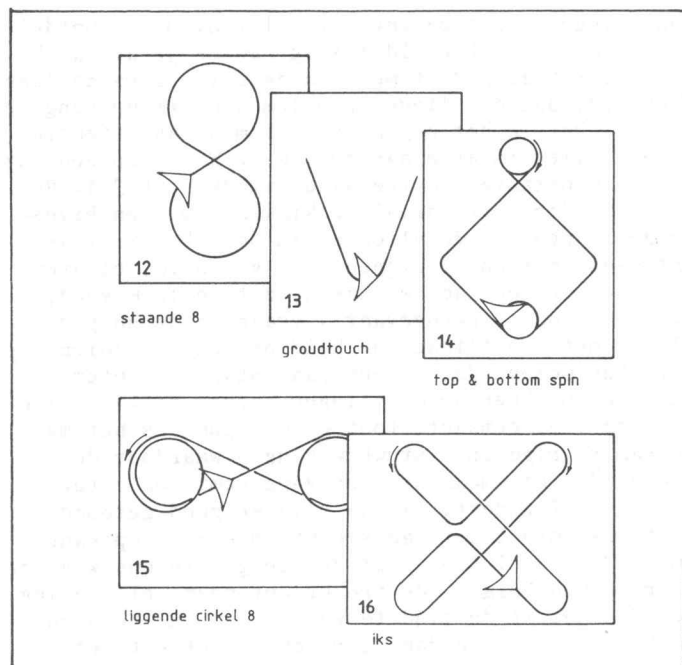
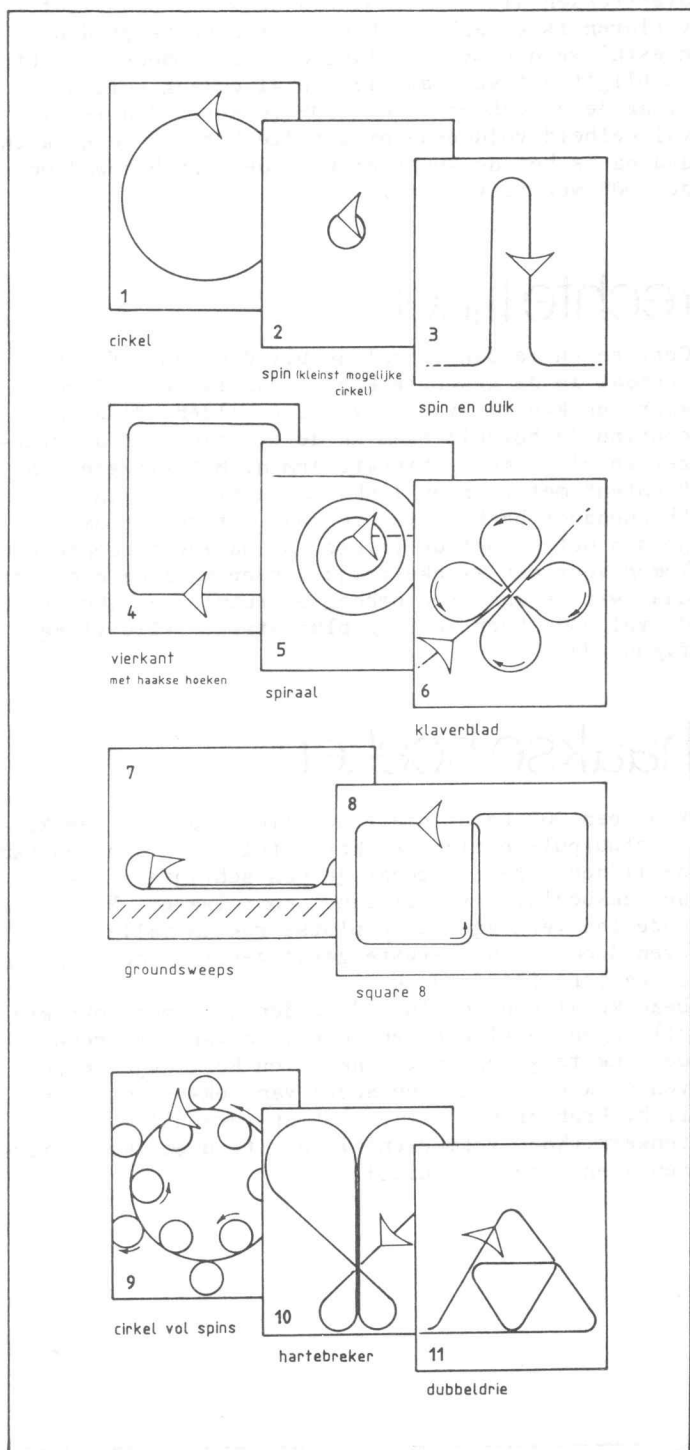


Hieronder worden bepaalde vliegpatronen verstaan zoals spins, cirkels, vierkanten, liggende en staande achten, een schier eindeloze reeks waarbij ook gevaarlijke duikvluchten, "ground-touches" en evt. zelfs water in en uit vluchten zijn inbegrepen. Er worden nog dagelijks figuren bijverzonnen en vele zijn al uitgebreid beschreven in tijdschriften en clubblaadjes; reken echter niet op een ondubbelzinnige benaming! Hoe fantastischer de naam, hoe beter lijkt het. Hieronder tref je een aantal van de meer bekende figuren aan.



single stunt figuren

Alle figuren hebben zo hun eigenaardigheden. De moeilijkheid zit vaak in de figuren met een korte spin waar je precies de goede kant op vliegend uit moet komen, zoals b.v. fig. 9 en 14. Probeer daarom ook een spin niet al te krap te draaien zodat je op beide lijnen spanning blijft houden en daarmee directe controle over de vlieger. Dat geldt zelfs bij weinig wind waarbij de spinsnelheid lager lijkt. Moderne stunters willen dan nog steeds wel goed spinnen, maar zodra je ze te hardhandig uit die spin haalt vallen ze dood. Het is de kunst om daarbij een spin nog duidelijk te laten verschillen van een kleine cirkel.

De staande 8 van fig. 12 is ook verradelijk. Het neerwaartse deel verloopt met zo'n versnelling in de vlieger dat de onderste helft meestal moet worden afgeraffeld. Een eventuele jury zal er bij 8-vormige figuren op letten dat er twee ruime zuiver cirkelvormige bochten gevlogen worden, verbonden door twee rechte stukken die elkaar halverwege kruisen.

De figuren zijn alle in beide richtingen te doorvliegen, maar enkele hebben dan een duidelijk ander karakter, zo is een kleiner wordende spiraal wat makkelijker dan een groter wordende vanwege de natuurlijke neiging van veel stuntvliegers bochten geleidelijk krappert te vliegen. In liggende "achten" houdt de vlieger een veel constantere snelheid met de bochten aan beide zijden naar beneden toe gevlogen (zoals in fig. 15 aangegeven). In deze gevallen speel je twee effecten tegen elkaar uit:

1. De vlieger verliest snelheid naarmate hij zich verder uit het centrum verwijderd.
2. De vlieger wint snelheid in daalvluchten en verliest die in stijgvluchten. In de "Square Eight" van fig. 8 spelen deze effecten het sterkst.