

Er bestaat ook nog een populaire figuur die niet in de schema's past, een z.g. "360" spreek uit "Three-Sixty". De vlieger moet daarbij een volledige cirkel om je heen vliegen, uiteraard lukt dat alleen bij weinig tot geen wind en met behulp van veel voetenwerk.

Wat windcondities betreft, boven windkracht 4 Bft zijn de figuren alleen voor gevorderden bij te houden, een staart of iets dergelijks als luchtrem is dan aan te raden.

Veel figuren lijken voor de hand liggend, maar voor een perfecte uitvoering is nogal wat oefening vereist. Probeer maar eens een cirkel rond een vast punt in de lucht te vliegen, (een "echte vlieger wat verderop, een wolk of de maan b.v.) vrijwel altijd eindig je ergens onder dat vaste punt. Trek je toch verder op naar boven om de cirkel te laten sluiten, dan krijg je meer een soort van ei-vorm. Om er een "echte" cirkel van te maken moet er in het neerwaartse deel lijn gegeven worden en aantrekken in het opwaartse deel, op en neer lopen dus. Dit compenseert het snelheidsverschil tussen duik en stijgvucht, tegelijkertijd moet je continu de straal van de cirkel corrigeren. Kortom oefen eerst met grote cirkels, want voor die kleintjes kun je bij gebrek aan tijd om bewust bij te sturen, slechts op "reflexen" van je vliegspieren vertrouwen.



twee vliegers tegelijk besturen

De grootste expert op het gebied van solo-vliegeren, ene Ron Reich uit San Francisco is in staat in zijn eentje drie stuntedelta's te besturen. De middelste delta bestuurt hij met zijn heupen, de buitenste met zijn handen. Ook hier weer Total Control (zie figuur).

Voor de solo-vliegeraars-met-lef hebben we de Wilhelm Tell-truc in de aanbieding met windkracht 6 een appel van je eigen hoofd vliegen. Je mag een helm opzetten.

We zeiden het al in de inleiding, teamvliegeren, dat is spektakel. Hier wordt in een klap een extra dimensie aan het vliegeren toegevoegd. Tikkertje, uitdaging "wie durft het verst", synchroon vliegen, het in en uit elkaar weven van vliegerlijnen etc. Nu moet je plots op twee of meer vliegers tegelijkertijd letten, waarvan je er slechts een zelf controleert en de andere moet je leren aanvoelen, anticiperen welke weg hij gaat volgen. Als er onverhoopt nog wat VLEIEGER-lezers rondlopen die uitgekeken dreigen te raken op vliegeren, DIT is DE uitdaging.

De bedoeling is met 1 tot 3 andere stuntvliegeraars (meer mag ook maar is heel moeilijk) een zo mooi, indrukwekkend mogelijk luchtballot te ontwerpen en uit te voeren. Zorg voor identieke vliegers die identiek vliegen (zie "Afstellen"). Gebruik allemaal dezelfde soort lijn van dezelfde dikte. Spectra is ideaal, omdat deze lijn glad is en zichzelf niet doorschuurt. De lijnen moeten per setje natuurlijk even lang zijn, maar de setjes moeten onderling steeds 1,5 m in lengte verschillen. In een team van drie vliegeraars heeft bijvoorbeeld nummer 1 lijnen van 45 m, no. 2 van 46,5 m en no. 3 van 48 m. Nummer 1 staat voorop, de anderen staan in een lijn schuin achter hem. Het is nu zaak zo fraai mogelijk patronen in de wind te gaan schilderen zonder dat het een chaos wordt. In Amerika waardeert men het hogelijk als de vliegers tijdens de gehele manoeuvre dezelfde snelheid houden. In een duikvlucht loopt men naar de vlieger toe, tijdens het opstijgen holt men achterwaarts. Het lijkt ons een koddig gezicht, zo'n team te zien hollen en horen schreeuwen: Razzle dazzle..taking it up..Break!Break!Break! Turn!Turn!Ground pass.Button hook.Ground pass.Ready ..break.Turn.Right.Turn!Ready..break to the edge. En dit alles dan perfect op de maat van de begeleidende muziek.

## team figuren

Voor het vliegen van team-figuren is het uiteraard handig wat basisvaardigheden met single-figuren te hebben. Er ligt nu echter veel minder nadruk op felle exacte wendingen, maar meer op langzame, sierlijke, vloeiend in elkaar overgaande grote bochten en lijnen. Belangrijk is nu om over vliegers te beschikken met overeenkomstige vliegsnelheden (zie "Afstellen"), je begint dan te oefenen door achter de "leader" aan in achten te vliegen waarvan de bochten omhoog gevlogen worden. Blijf dit oefenen totdat je in staat bent een continu gelijke tussenafstand te houden ("spacing"). Blijf altijd denken aan grote ruime bochten zodat het hele team goed kan volgen. Als je achter raakt moet je in principe geen bochten afsnijden maar met armen- en benenwerk de snelheid van je vlieger regelen.