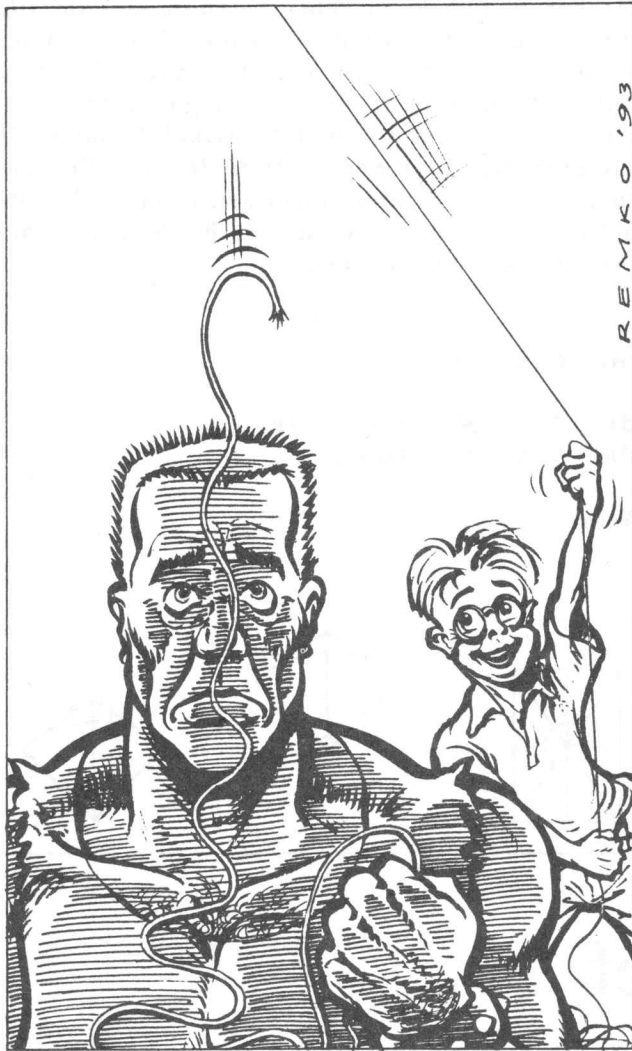


vecht-of stuntvliegeren 2



De vorige keer heb ik het gehad over de basistechnieken van het vechtvliegeren. Nu enige regels, zoals die gebruikelijk zijn bij het "Indisch" vechtvliegeren.

Om te beginnen gebruik je het zogenaamde glastouw in plaats van een gewoon lijntje. Glastouw maak je door een lijn in te smeren met een lijmsort, die na het opdrogen nog soepel blijft, en daarna glaspoeder (van bijvoorbeeld gestampt lampegglas) op de ingesmeerde draad aan te brengen. Je draad wordt dan als het ware een fijn zaagje, of beter gezegd een mes. Het glaspoeder wordt op de draad "getrokken", met als gevolg, dat de minuscule splintertjes één richting uitwijzen. Dit is belangrijk voor de aanvalstactiek. De bedoeling is de lijn van de tegenstander met jouw lijn door te snijden. Degene wiens vlieger blijft staan is de winnaar. Het is best mogelijk met elkaar afspraken te maken voor een speciaal daarvoor uitgeschreven wedstrijd. De deelnemers moeten dan wel weten, dat het hun

vlieger kan kosten. De verliezer is de vlieger kwijt, want de vinder mag hem houden.

Verder is er de stilziggende afspraak uitsluitend snijdraad van natuurlijke vezels te gebruiken. Bij gevechten gaat een hoop draad verloren. Dat blijft hangen in bomen en struiken. Een natuurprodukt breekt af, maar kunststofdraad blijft intact en levert gevaar op voor mens, dier en plant. Laten we met deze vriendelijke sport toch ook milieuvriendelijk denken.

Iedere gelijksoortige vlieger is vogelvrij, behalve die een staart heeft. Dat is dan een "vrouwelijke" vlieger, die je niet mag aanval-len. Bovendien zie je aan het stunts en duiken of de ander in is voor een sportieve strijd. Trouwens, als de ander kennelijk "vlucht" wanneer jouw vlieger in de buurt komt, is het ook niet sportief om door te gaan met de jacht. Ook als je zelf niet in de stemming bent, laat je je vlieger gewoon van de ander weg vliegen. Je mag best ontwijken.

Er wordt gestreden vanaf een vaste plaats. Het is dus niet de bedoeling, dat je met je klos en vlieger aan de wandel gaat.

Probeer te schatten hoe hoog en hoe ver de vlieger van je tegenstander staat en probeer er achter te komen hoe zijn lijn loopt (in een boog of strak) en het is handig te weten in welke richting zijn glasdraad snijdt. Manoevreer jouw jager in de buurt van zijn lijn, duik er overheen of er onder door en snij deze door halen of vieren (afhankelijk van de snijrichting van je draad). Simpel als wat!

Wat doe je ter verdediging? Maken dat je weg komt is één. Snel vieren is twee, want doorsnijden of -zagen kan vrijwel alleen bij een strakke lijn.

Voorwaarde om te kunnen vieren is wel, dat je vlieger hoog genoeg staat om af te kunnen vallen en dat je ruim voldoende touw hebt (en natuurlijk de juiste haspel en geen kinken in het touw). Let er bij de hoogte wel op, dat je je vlieger houdt onder een hoek tussen de 20 en 45°. Dan is je vlieger het meest wendbaar, omdat hij dan veel wind vangt en verder is een horizontale lijn moeilijker te pakken te krijgen, dan een verticale.

Knopen in je lijn moet je zien te vermijden, want de lijn van je tegenstander zou er achter blijven hangen en dan is jouw vlieger onherroepelijk los.

Een enkele keer komen de lijnen van beide vliegers om elkaar heen te zitten. Dan helpt alleen een forse ruk aan het touw. Afhankelijk van de "kwaliteit" van het glastouw wint dan de sterkste.