

alleen nog harder de grond inboren.
LATEN GAAN is het enige juiste.

Stel de vlieger gaat schuin naar links omhoog en je wilt naar rechts, geef dan een kort rukje waardoor de lijn iets wordt aangetrokken en meteen ontspannen, zodat de vlieger een moment vlak is en dus kan kantelen. De vlieger zal niet verder naar links draaien, maar juist in de tegenovergestelde richting, naar rechts dus. Hierna meteen weer aantrekken. De hiervoor beschreven handelingen moeten echt snel worden uitgevoerd, dit doe je uiteindelijk zonder nadenken. Je krijgt echt niet de tijd om iemand naast je de instructies te laten voorlezen.

Met deze techniek kunnen we de vlieger als de klepel van een klok van links naar rechts laten vliegen.

Begin de stuuroefeningen met de vlieger op een hoogte tussen de 45° en 60°. Je hebt dan tijd genoeg om te corrigeren als er iets fout gaat en je voorkomt een noodlottige crash.

Heb je het sturen eenmaal redelijk onder de knie, begin dan met oefeningen rond obstakels. Zet bijvoorbeeld een of twee palen neer en probeer daar over en tussen te vliegen.

Als we de vlieger inhalen hoeven we als het goed is geen stap te verzetten. Het touw wordt netjes op de haspel opgerold en intussen houden we de vlieger in de lucht. Een goede vliegeraar houdt ook als de grond nat is zijn vlieger droog.

Op vliegerfeesten zul je ongetwijfeld wel vechtvliegeraars aantreffen, die bereid zijn enige waardevolle aanwijzingen te geven.

Enige spelregels. en tips

Bij het vechtvliegeren is iedere gelijksoortige vlieger vogelvrij, behalve die met een staart. Dat is dan een "vrouwelijke" vlieger, die je niet mag aanvallen. Bovendien zie je aan het stunten en duiken of de ander in is voor een gevecht. Trouwens, als de ander vlucht wanneer jouw vlieger in de buurt komt, is het ook niet sportief om door te gaan met de jacht. Het kan best een vlieger zonder glasdraad zijn.

Ook als je zelf niet in de stemming bent, laat je je vlieger gewoon van de ander weg vliegen.

Er wordt gestreden vanaf een vaste plaats. Het is dus niet de bedoeling, dat je met klos en vlieger aan de wandel gaat. Vaak word je een bepaald vak toegewezen, waar je niet buiten mag treden. Uiteraard kun je bij een wedstrijd van tevoren zelf regels vaststellen.

