

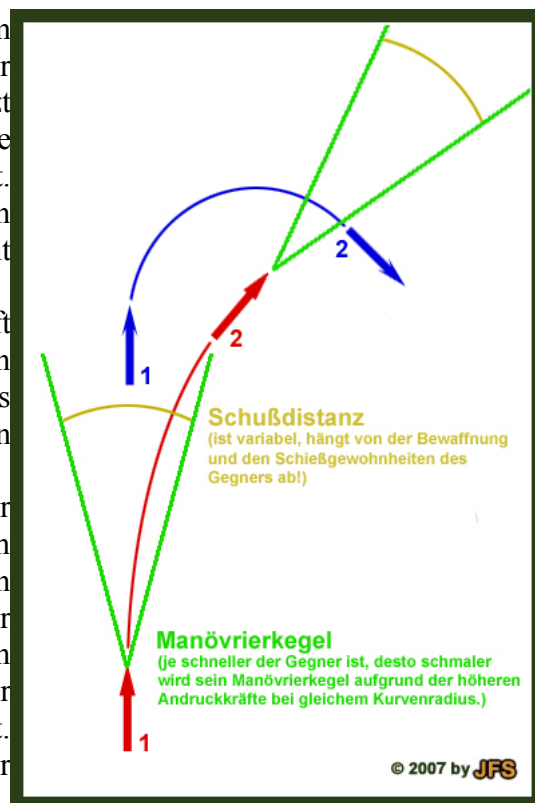


Theoriematerial zur Ausbildung für Fortgeschrittene

Hinweise zu Luftkampfmanövern

Break Turn

- 1) Beim Break Turn kommt es darauf an, seitlich aus dem Schußbereich des Gegners zu verschwinden. Der Gegner kann bei höherer Geschwindigkeit nur begrenzt manövrieren, der Raum, in dem er dies kann, sieht wie ein Kegel aus, der sich in Flugrichtung ausbreitet. Wenn wir mit unserem Break Turn dicht genug an den Rand dieses Kegels kommen, kann der Gegner nicht mehr genug vorhalten.
- 2) Geschwindigkeit ist Trumpf! Ein Break Turn hilft nichts, wenn wir dabei zu langsam sind – wir kommen nicht schnell genug zum Rand des Kegels. Break Turns werden deshalb niemals mit der Nase nach oben ausgeführt.
- 3) Den richtigen Augenblick abwarten. Wenn ein Gegner noch weit weg ist, können wir mit einer normalen Kurve auf ihn eindrehen, das ist klar. Ein Break Turn wird eingesetzt, wenn nichts anderes mehr hilft. Hier aber darauf achten, daß wir um so schneller an den Rand des Manövrierkegels kommen, je schmaler dieser ist – und er ist umso schmaler, je näher der Gegner ist. Auf der anderen Seite müssen wir ausbrechen, bevor der Gegner treffen kann.



- 4) Immer zum Gegner hin! Das macht man eigentlich automatisch, aber es ist wichtig, damit man möglichst schnell quer zum Kurs des Gegners kommt – dadurch muß dieser mehr vorhalten. Falls wir den Gegner nicht sehen und nur Leuchtspur an uns vorbeifliegt, von der Leuchtspur wegkurven: Ist sie links von uns, dann nach rechts ausbrechen.

Korkenzieher

- 1) Der Korkenzieher muß möglichst senkrecht ausgeführt werden, damit wir das Maximum an Geschwindigkeit aus unserer Höhe machen können. Er wird ausgeführt, um Abstand vom Gegner aufzubauen und den Gegner möglichst in einen Blackout zu locken, ohne dabei getroffen zu werden.
- 2) Voller Einsatz der Querruder. Unsere Sicherheit hängt wesentlich davon ab, durch fortgesetztes Rollen außerhalb der Schussbahn des Gegners zu bleiben. Bei Maschinen mit relativ schlechter Rollrate empfiehlt es sich, ab und zu noch einen Schlag Seitenruder hinzuzufügen, das macht unsere Rollbewegung ungleichmäßiger und weniger vorhersagbar.
- 3) Höhenruder, aber nicht zuviel! Höhenruder ist wichtig, damit wir überhaupt einen Korkenzieher ausführen und nicht rollend stürzen – da ist ein Unterschied! Zuviel Höhenruder verbrennt aber unnötig Energie. Das überlassen wir besser dem Gegner, der hinter uns versucht, Vorhalt zu geben. Durch die hohen Geschwindigkeiten kommen sehr schnell enorme Andrucke zustande. Wenn der Gegner gierig ist, kann er sich dabei einen schweren Blackout einhandeln, wodurch er nicht mehr rechtzeitig abfangen kann.
- 4) Möglichst invertiert zum Gegner sein. Wenn unsere Maschine besser rollt, sollten wir versuchen, immer eine halbe Drehung vor dem Gegner zu sein – wir sehen also die Bauchseite seines Flugzeugs. Dadurch hat der Gegner es noch schwerer, den richtigen Vorhalt zu geben.

Fluchtsturz

- 1) Nur so steil stürzen, daß wir bei voller Motorleistung kurz vor der eigenen Belastungsgrenze bleiben – dadurch kann der Fluchtsturz wesentlich verlängert werden.
- 2) Einen Sturz immer voll durchziehen! Wenn wir einen Fluchtsturz auf der Hälfte abbrechen und womöglich sogar noch hochziehen, kann der Gegner den Weg abschneiden und sogar mit Energievorteil (er ist in dem Moment ja wesentlich höher als wir und wir verlieren die Geschwindigkeit im Steigflug) angreifen. Ein Fluchtsturz ist erstmal das Ende der Mission, man führt ihn aus um zu überleben. Erst wenn das gelungen ist, können wir wieder Höhe aufbauen und ans Kämpfen denken.

Taktische Tips zur Verteidigung

- 1) Keine halben Sachen! Break Turns und andere Ausweichmanöver haben nur dann Sinn, wenn man dadurch wirklich aus dem Schußbereich des Gegners kommt.
- 2) Nicht ins Bockshorn jagen lassen! Luftkampf ist eine Frage des Willens. Verteidigen heißt: Dem Gegner den Vorteil klauen und dann den Spieß umdrehen. Jedes Ausweichmanöver soll uns gerade so viel Luft verschaffen, daß wir dem Gegner wieder Probleme bereiten können. Wer sich vom Gegner so bedrängen läßt, daß er nur noch über Ausweichmanöver nachdenkt, bekommt die Lage nicht mehr unter Kontrolle.