

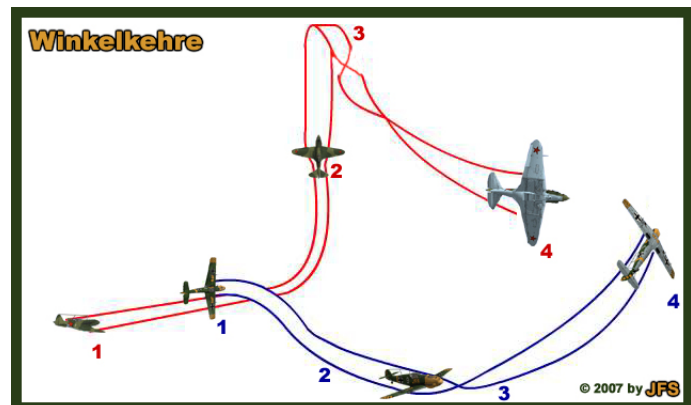


Theoriematerial zur Ausbildung für Fortgeschrittene

Die Winkelkehre

Dieses Dokument ist Teil der theoretischen Grundlagen für das Modul „Luftkampf“ der virtuellen Jagdfliegerschule (<http://jfs.sturmovik.de>). Der Schüler sollte es deshalb vor Absolvierung des Moduls sorgfältig gelesen und überdacht haben. Falls Fragen offen geblieben sind, können diese im Forum der JFS gestellt werden, es gibt dort einen eigenen Thread für dieses Modul. Es muß vorausgesetzt werden, daß der Schüler das „1 x 1 für junge Adler“ kennt und seine Inhalte verstanden hat.

Ziel der Winkelkehre ist es, dem Gegner seinen Energievorteil zu klauen. Zum Zeitpunkt 1 greift der Gegner (in rot) mit hohem Fahrtüberschuß an, während wir (in blau) hart ausbrechen. Der Gegner zieht hoch, um seine Energie in Höhe zu speichern und sich neu zu positionieren. Sobald wir das beobachten, stellen wir die harten Ausweichmanöver ein, legen den Gegner auf unsere Sechsen und steigen mit optimaler Steigleistung. Zum Zeitpunkt 2 zoomt der Gegner und steht fast senkrecht.



Hier dürfen wir keine Kurskorrekturen machen, weil der Gegner das ganz einfach durch ein Rollmanöver ausgleichen kann. Zum Zeitpunkt 3 macht der Gegner einen Immelmann und rollt in Neutrallage, um uns wieder anzugreifen. Jetzt drehen wir in den Gegner ein, und halten ihn kurz vor unserer Flügelspitze. Auf diese Weise verleiten wir den Gegner dazu, beständig mit einem kleineren Kurvenradius hinter uns herzukurven. Wir steigen weiterhin optimal, lassen das Flugzeug aber auf mindestens 300 km/h beschleunigen. Zum Zeitpunkt 4 kommt der Gegner in Schußweite und wir müssen wiederum hart ausbrechen. Falls der Gegner jetzt hinter uns herzieht, müssen weitere Manöver geflogen werden. Falls er aber nochmals hochzieht, können wir eine zweite Winkelkehre ausführen.

Was haben wir dabei gewonnen? Der Gegner hat seinen Fahrtüberschuß zum größten Teil verloren, weil er von Zeit 3 bis Zeit 4 direkt auf uns zugeflogen ist, statt seine Energie zu schonen. Auf diese Weise können wir also dem Gegner den Energievorteil klauen. Zu beachten ist, daß wir zum Zeitpunkt 4 schnell genug sein müssen, damit wir nicht wie eine reife Pflaume in der Luft hängen.

Zum Zeitpunkt 4 müssen wir entscheiden, ob der Gegner noch genug Schwung für einen weiteren Zoom hat. Ist das nicht der Fall, können wir mit einer Faßrolle in ihn hinein uns an seine tiefe Sechsen hängen und an ihm dranhängen. Ab hier sind wir offensiv.