

Trickfliegen

Kleines Tutorial für das Erlernen von Basic-, Standard- und Masterclass-Moves.

Enthalten sind sowohl die klassischen Tricks aus der „Old-Scool“ des Trickfliegens, als auch die neuesten und abgefahrensten Manöver und Kombinationen des „Modern-Freestyle-Flying“.

Levelstufen

- 0 = einfachste Manöver des Lenkdrachenfliegens
- * = Trickflug-Grundmanöver, einfach
- ** = Trickflug-Grundmanöver, anspruchsvoll
- *** = Flug-, Start- und Landemanöver im Standardlevel, technisch anspruchsvoll
- **** = Einzeltricks und Kombinations-Sequenzen, technisch sehr anspruchsvoll
- ***** = Einzeltricks und Kombinationen die hohes technisches Können erfordern
- ***** = Freestyle im High-End-Level, die Manöver bestehen aus den derzeit technisch schwierigsten Moves

Basic-Launches and -Landings (Standard/Basic-Starts und Landungen) Level 0 - 3

Basic Launch/Take-Off ° (Start in der Fliegersprache, Start aus WF-Mitte von Flügelspitzen)

- D. liegt startfertig irgendwo im WF –am besten aber in WF-Mitte- auf dem Rücken - Nase von Dir weg
Leinen in Oberkörper-/Hüfthöhe halten
- D. zunächst aufrecht stellen
- dann mit einer Abwärtsbewegung der Arme Leinen anziehen – dabei evtl. zurückgehen
- D. steigt senkrecht hoch
- erfolgt der Start am WF-Rand fliegt der D. gleich Richtung WF-Mitte – evtl. Gegensteuern

(Basic Launch z.B. auch nach einer Powerdive-Snap-Stall-Landing oder einer Spike- Landing am WF-Rand)

Leadingedge Launch ° (Start von der Leitkante)

- D. liegt nach einer Leitkantenlandung auf der Leitkante - *Nase zum WF-Rand*
- obere Leine anziehen, untere leicht auf Spannung halten
- wenn D. sich auf Leitkante in Bewegung setzt (nur bei Starkwind) über Zug an oberen Leine starten
- bei Leichtwind ist meist auch Rückwärtsgehen-/laufen und kräftiges Anziehen der oberen Leine notwendig

Belly-Launch ° (Start nach einer Bauchlandung)

- D. liegt flach auf dem Bauch in – Nase vom Piloten weg
 - Hände weit auseinander nach hinten strecken - die abwindige etwas mehr
 - rückwärts gehen (oder laufen) bis der D. sich aufrichtet und zu drehen beginnt
 - in dem Moment Hände nach vorn bringen und D. nach oben durchstarten
- (Gelingt besser bei Leichtwind, geht gut auf ebenem Sandboden, nicht auf Gras)

Tipstand-Start/Wing-Tip-Start/Spike-Start °

(Start nach dem Aufrichten des D. auf eine Flügelspitze)

- D. steht bei 50% der **linken** WF-Hälfte auf beiden Flügelspitzen
- den **linken** Flügel ca. 20 – 30cm näher holen
- **linke** Leine so viel auf Spannung bringen dass der Kite in einen Tipstand kommt
- mit rechter Leine Balance halten
- dann durch Leinen anziehen/Rückwärtsgehen Durchstarten

(In der rechten WF-Hälfte seitenumgekehrt vorgehen. In der WF-Mitte kann der TS natürlich auch gemacht werden. Aus den WF-Hälften kann der TS auch zur WF-Mitte hin gemacht werden. Der Tipstand ist eine wichtige Voraussetzung für, u.a., den >Axel-Start, den >Coin-Toss u. >Reverse-Coin-Toss.)

Leadingedge-Landing * (Leitkanten-Landung)

- D. knapp über dem Boden zum WF-Rand fliegen
- nach vorn gehen und obere Hand vorschieben
- D. soll auf der Leitkante landen und auf ihr stehen bleiben - nicht nach hinten oder vorn kippen

Zweipunktlandung * (Landung auf den beiden Flügelspitzen aus Horizontalflug)

- D. an den WF-Rand fliegen, dort mit einem →**Snap-Stall** senkrecht aufrichten, dabei Vorgehen und den D. sanft auf beiden Flügelspitzen abstellen

Die Zweipunktlandung kann an jeder Stelle des WF gemacht werden. Je näher man sie jedoch zur WF-Mitte hin macht, umso beherzter muss man den Snap-Stall auslösen und z.T. mit Laufarbeit nach vorn gehen.

Zweipunktlandung * (aus Diagonal- oder Senkrechtflug)

- D. senkrecht, oder diagonal, zum Boden fliegen
- knapp über dem Boden mit einem →**Snap-Stall** den D. senkrecht aufstellen – durch gleichzeitiges Vorgehen auf beiden Flügelspitzen landen

Bei der Zweipunktlandung aus Senkrecht- oder Diagonalflug muss der Snap-Stall, je nachdem an welcher Stelle des WF der D. gelandet werden soll, noch intensiver und schneller erfolgen, als beim Horizontalflug. Der D. muss ja nicht nur um 90°, sondern um 135°, bzw. 180° gedreht werden. Der Strömungsabriss (Stall) kann durch einen Ausfallschritt unterstützt werden.

Recoveries (Starten aus einer „Non-Standard-Position“) Level 1 - 2

Cartwheel/Ground-Snap/Flip Over *(Trick wird immer in Richtung WF-Mitte ausgeführt

- D. liegt, z.B., auf der linken (regulär rechten!) Leitkante in der linken WF-Hälfte
- obere Leine ziehen – untere nachlassen – D. dreht auf die rechte Leitkante – Nase zur WF-Mitte
- Leinen etwas nachlassen – dann durch kräftiges Ziehen der oberen Leine (re.) den D. in einem „Radschlag“ nochmals über die linke Leitkante auf beide Flügelspitzen in die Basic-Start Position drehen

Variante:

An der Leine des oberen Flügels wird langsam und gleichmäßig gezogen –während die andere Hand nachgibt –der Drache rotiert über seine Leitkante auf die Flügelspitzen.

Belly-Pop/Pancake-Pop/Pop-Up-Start * (Start aus der Pancake/Bauchlage)

- D. liegt flach auf dem Bauch in linker WF-Hälfte – Nase vom Piloten weg
 - durch einen **kurzen und kräftigen Pull an beiden Leinen** wird der Drachen in der Pancake-Stellung vom Boden abheben
 - jetzt für eine Flugrichtung entscheiden, auf dieser Seite Leine anziehen und zurückgehen, Drachen in den Flug bringen

Side-Pop * (wie Belly-Pop, aber der Pull wird nur mit einer Hand gemacht)

- vor dem Pull wird eine Flügelspitze in Richtung des Piloten gezogen wird - an der anderen Flügelseite wird ein kräftiger, kurzer Pull gemacht
- in der linken WF-Hälfte wird die „rechte“ Flügelspitze auf den Piloten zugezogen und mit der rechten Hand der Pull gemacht – in der rechten WF-Hälfte entspr. seitenverkehrt vorgehen
- der D. hebt jetzt nicht horizontal vom Boden ab, sondern dreht sich schon während des „Hochhüpfens“ in die folgende Flugrichtung (entgegengesetzt der pullenden Hand)
- jetzt Leinen anziehen, nach hinten gehen und Weiterfliegen

(Bei dieser Variante kann über die Art des Zuges – harter Pull oder sensibles Ziehen- beeinflusst werden, ob der Kite vom Boden hochspringt, oder gar nicht vom Boden abhebt. Durch sanftes Ziehen kann man den Kite auf dem Boden auch nur „umdrehen“, d.h., der Kite dreht sich vom Bauch auf den Rücken)

Sleeping-Beauty-Launch/Turtle-Start/Twist/Berkeley-Hop **

(Start aus der Rückenlage)

- D. liegt auf dem Rücken – Nase zum Piloten
- dann mit rechter Hand oder linker Hand kurz und hart anziehen - sofort beide Hände nachgeben- evtl. sogar vorgehen
- der D. „wälzt“ sich auf dem Rücken herum und richtet sich gleichzeitig dabei auf
- jetzt durch Ziehen mit der entgegengesetzten Hand dem Kite „helfen“, die Drehung zu vollenden und sich aufzurichten
- durch Vorgehen den Kite in der >Basic-Start-Stellung abstellen – oder durch Zurückgehen und Leinen anziehen sofort weiterfliegen

Liegt der Kite in der WF-Mitte ist es gleich, an welcher Seite man den Pull gibt. Liegt er in der linken WF-Hälfte macht man den Pull mit Rechts – in der rechten WF-Hälfte entsprechend mit Links. !!! Sollte nur auf kurzem Gras oder festem Boden gemacht werden. Auf langem Gras oder in weichem Sand kann der D. wird die Rückendrehung des D. gehemmt. Gefahr für Stangen und Segel!!!

Advanced Starts

Level

2 - 5

Reverse Fade Launch/Pancake-to-Fade-Start/Belly-Start **

(Start durch Umklappen aus der Bauch-/Pancake-Lage in einen Fade)

- D. liegt flach auf dem Bauch (Pancake) – Nase vom Piloten weg
- beide Leinen sachte anziehen bis sich die Flügelenden leicht anheben
 - jetzt beide Leinen kurz und kräftig anziehen – dann sofort nach vorn stoßen
 - der D. hebt sich vom Boden und schwenkt aus der Bauchlage in einen Fade
 - wenn D. im Fade genügend Höhe erreicht hat durch Lenken und Zurückgehen in den Weiterflug bringen

(Bei optimalen Windbedingungen steigt der Kite im Fade >Rising Fade< und Du kannst andere Tricks anschließen, z.B. Backspin, Flic-Flac, über eine Lateral Roll in den Backflp oder gleich einen Yoyo, mit anschließender Lasy Susan weiterfliegen, die Jacob's Ladder anschließen, oder Kite wieder in Startposition stellen; und, und, und....)

Reverse- Fade-Yoyo- Launch ***

D. liegt auf dem Rücken, Nase zum Piloten. Die Leinen liegen über den Querspreizen und die Schleppe unter dem Drachen hindurch zum Piloten!

Diese Stellung wird durch einen Rückwärts-Yoyo knapp über dem Boden hergestellt, oder der D. wird so abgelegt.

- D. senkrecht nach unten fliegen. Kurz über dem Boden einen Pancake ansteuern und nach vorn gehen, so dass der D. über die Pancake –Position in einen Yoyo „klappt“.
 - durch weiteres Vorgehen D. auf dem Rücken ablegen
 - jetzt Leinen anziehen und Zurückgehen
 - der d. wird mit der Nase „hochkommen“ – sich aus dem Yoyo auswickeln – und in der Fade-Lage enden
- !!! Oft entsteht die Ausgangslage des D. bei „Abstürzen“ von selbst. Dann kann man dies gleich für den RYFL nutzen. Wichtig ist, dass der D. zu Beginn wirklich flach auf dem Boden liegt. Hat er einen

Winkel, rammen sich beim Anziehen der Leinen die Flügelspitzen ein und das Auswickeln wird „abgeblockt“.

Dead Launch *** (Start aus der „toten Position“)

- D. liegt mit Nase in Windrichtung auf dem Bauch
 - Leinen ganz **kurz und hart anrucken** – der D. hebt leicht seine Nase
 - in diesem Moment Leinen kräftig anziehen und Rückwärts gehen
 - der Kite bekommt durch den ersten Pull Wind unter den Bauch - richtet sich leicht auf - und wird durch den zweiten Pull, bzw. das Anziehen der Leinen, gestartet
- (Klappt am besten in WF-Mitte, auf festem, ebenen Boden, oder sehr kurzem Gras. Geht mit zunehmender Windstärke leichter. Vorsicht: manche Kites machen den DL nicht!)**

K-2000/Flip-Start/Powerstart (Start mit einer Lazy-Susan) ***

- Kite mit der Nase in Windrichtung auf den Bauch legen
- *die Leinen unter der Schleppkante her über den Drachenrücken in Pilotenrichtung legen*
 - Kite mit beiden Leinen hochziehen – auf eine Leitkante legen (**Der Anstellwinkel ist Drachenabhängig. Regel: oberer Flügel steht in einem 45°-Winkel zum Piloten. Wenn ein leichter Druck auf der Segelrückseite zu spüren ist, stimmt der Winkel.**)
- auf der Flügelseite die auf dem Boden liegt gleichmäßig durchziehen, sofort wieder Leine nachgeben der Kite macht eine Lazy Susan
 - **sofort** nach der Lazy Susan den Kite in eine Zweipunktlandung ziehen und kurz in dieser Position stehen lassen – dann zügig Starten (offizielle Tricksparty-Regel: der D. muß mind. 2 Sek. auf den Spitzen stehen)

!!! Die Notwendigkeit und Geschwindigkeit des Zurückgehens richtet sich nach der Windstärke. Ist viel Wind genügt ein Anziehen der Leinen (nach der Lazy-Rotation) und der D. startet quasi von allein durch. Bei wenig Wind ist ein flottes Zurückgehen, und Leinen-Anziehen notwendig, sonst landet der D. einfach wieder auf dem Bauch, allerdings meist in der richtigen Ausgangsstellung für einen erneuten Flip-Start.

Tipp: Hilfreich ist es, für diesen Start immer die der WF-Mitte zugeneigte Flügelseite zu nehmen

Nach der Tricksparty-Definition muss dem K-2000 eine Leitkantenlandung vorausgehen!!! (Key-Elements: saubere Landung auf einer Leitkante - deutliche Rotation – dann Zweipunktlandung - zwei Sekunden Pause in Startstellung) Powerstart und Flip-Start muss keine Leitkantenlandung vorausgehen.

Die Startposition aus dem Flug herstellen:

- dicht über dem Boden **einen ½ Rückwärts-Jojo fliegen und durch Vorwärtslaufen Kite auf dem Bauch landen** (Nase liegt zum Piloten)
- **Oder:** den D. dicht über dem Boden in einen Backflip legen, z.B. mit einem **Full-Stop** aus dem Flug, und mit einem Popup in einen Rückwärts-Yoyo bringen. Wenn man mit dem **Full Stop** zugleich nach vorn geht, schwingt der D. auch ohne Popup weiter in die K-2000-Startposition.

Yo-K-2000

Der Kite befindet sich bei der Ausgangsstellung für den K-2000 in eingewickelter Zustand (Yoyo). Dann wird wie üblich der K-2000 ausgeführt, wobei der Kite aus der Lazy Susan-Position den Yoyo auswickelt.

Der Kite kann für den Yo-K-2000 aus dem Flug im bereits eingewickelten Zustand in die K-2000-Ausgangsposition geflogen werden, oder einfach per Hand eingewickelt und zum Start abgelegt werden. Nase wie beim normalen K-2000 zum Piloten zeigend.

Axel Take Off/Rogallo-Axel/Miguel-Rodriguez-Cointoss/Groundtoss ** (Start mit einem Axel)

- D. steht in der linken WF-Hälfte
 - die **linke Flügelspitze ca. 10 - 20 cm näher holen**
- **jetzt ein kurzer Pull links – dann ein kurzer Pull rechts, sofort beide Leinen nachgeben - ähnlich wie beim Standard-Axel**
- der D. soll sich kurz in die Luft heben und flach über dem Boden axeln – dann in den Weiterflug übergehen

- **dieser Move kann auch sofort wieder in eine Landung übergehen**, indem Du auf den D. zugehst, wenn der D. die Senkrecht-Position erreicht hat, und Du ihn so abstellst (**dies ist dann der Miguel-Rodriguez-Cointoss, oder auch Groundtoss**)

Eine andere Variante des Axel-Take-Off geht so, dass man den Kite durch „Anschlagen“ beider Leinen aus dem Handgelenk erst kurz in die Luft bringt (der Kite braucht nur „Bodenfreiheit“ zu bekommen– und dann sofort den Axel auslöst. Auch hier mit der Option des sofortigen Weiterfliegens, oder einer Landung.

Der Miguel-Rodriguez-Cointoss und Groundtoss sind, wie der Name schon sagt, mit dem >Coin-Toss/>Reverse-Coin-Toss verwandt, d.h. der Axel wird ausgelöst während der D. auf einer Flügelspitze im >Tipstand steht. Gewöhnlich wird nach dem Axel sofort in den Weiterflug übergegangen.

!!! Aus beiden Varianten können natürlich Axel-basierende Moves geflogen werden, z.B.: Axelstart-to-Fade (jetzt Fade-basierende Moves: Flic-Flac, Backspin, Jacob's Ladder), oder eine kurze Cascade, Fountain, Flip-Flop.

Flap-Jack * (Start-Lazy Susan-Landung-Kombination)**

- D. in Basic-Start Position nach vorn kippen lassen
- kurz bevor der D. auf den Boden fällt L. blitzschnell anziehen –*Arme bis hinter den Körper ziehen* – blitzschnell wieder nach vorn werfen und D. *in einen Backflip* werfen
- *dann eine Lazy Susan ausführen* – D. am Ende der LS aufrichten, durch Vorgehen landen
- oder in den Weiterflug übergehen (dazu ist, je nach Windstärke, auch flottes Zurückgehen notwendig)

(Alle Lenkbewegungen müssen radikal und zugleich fließend ausgeführt werden. Drachen, die sehr „Backflip-freudig“ sind erleichtern den Trick, weil man zum Auslösen der LS mehr Zeit hat.)

Dead Jack *** (Startkombi aus Dead-Launch und Flap-Jack)**

- es wird ein Dead-Launch gemacht und sobald der Kite sich aufrichtet ein Flap-Jack ausgeführt
- Der Flap Jack wird hier also nicht ausgelöst, während der Kite nach vorne fällt, sondern während er sich aus der Dead Position aufrichtet.**

Yoyo-Start/Yoyo-Takeoff/Décollage Yo-Yo *** (Start mit einem Rückwärts-Yoyo)**

- D. steht in normaler Start-Position
- jetzt den D. nach vorn ankippen bis er dazu neigt nach vorn umzufallen
- in diesem Moment kräftig die Leinen anziehen – und sofort wieder nach vorn werfen – so dass sich der D. in einen Yoyo wickeln kann
- jetzt kommt es auf präzises Timing und Gefühl an:
kurz bevor der D. die Yoyo-Wicklung beendet hat muss bereits der eigentliche Startvorgang einsetzen, also Leinen anziehen und ggfls. rückwärts gehen – also ein Basic-Launch in eingewickeltem Zustand

Der Trick fängt wie ein >>Flap-Jack<< an, wobei der Drache meist nicht so weit nach vorn kippen muss wie beim Flap Jack. Dieser Winkel ist drachenabhängig.

Yo-Lewis-Start *****

- sofort nach dem Yoyo-Start in 1 – 2 m Höhe den D. in einen Backflip werfen und eine >Lazy Susan< machen. Am Ende der LS den D. aus dem Yoyo wickeln lassen. Perfekt ist diese Kombi, wenn der D. nach dem Auswickeln mit beiden Flügelspitzen auf dem Boden steht, also in der Basic-Start-Position.)

Backspin-Start/Tornado/Twist-Start *****

(Start aus der Rückenlage direkt vom Boden)

(Ausführung mit rechter Hand)

- Drache liegt in Rückenlage auf dem Boden – Nase zum Piloten
- mit linker Hand etwas Zug auf die Leine geben, damit der D. in die Set-Up-Position für einen mit rechts ausgelösten BS kommt (→siehe bei Backspin)
- jetzt beherzt mit rechts einen Backspin auslösen
- mit dem Backspin kommt der D. vom Boden hoch – jetzt mit dem richtigen Timing weitere BS'ins anschließen und den D. damit „in die Höhe schrauben“

(Diesen Move nur dort machen, wo der D. frei auf dem Boden liegt. Je rauer oder weicher der Boden, oder je höher das Gras, umso größer ist die Gefahr für Schäden am Drachen)

Pancake- oder Belly-Landing ** (gewollte Bauchlandung)

- D. senkrecht abwärts fliegen - Hände weit hinter den Körper – dabei Vorgehen um Druck und Geschwindigkeit aus dem D. zu nehmen
- ca. ½ m über dem Boden Hände nach vorn schnellen lassen - evtl. schnellen Schritt nach vorn dabei chen
- D. macht eine sanfte Bauchlandung mit Nase weg von Dir

(Gelingt besser am WF-Rand. In WF-Mitte bei Leichtwind. Durch Vorwärtsgehen während der Pancake-Einleitung kannst Du den D. sogar noch ein bisschen Vorwärtsgleiten lassen und wie ein Flugzeug landen. Aus der Belly-Position wird der →Belly-Launch, →Side-Pop oder der →Reverse-Fade-Launch durchgeführt)

Powerdive/Showdown mit Snap/Spin-Stall-Landing * (Abfangen aus dem Sturzflug durch eine Aufwärtsdrehung und Landen auf beiden Flügelspitzen)**

- D. in WF-Mitte senkrecht nach unten fliegen (evtl. abgebremst durch Vorgehen)
 - über dem Boden eine Leine ziehen - andere drücken
- D. senkrecht stellen durch beidhändiges Nachgeben
- durch Vorgehen auf Spitzen landen - oder weiterfliegen

(Einfacher: Powerdive/Showdown mit Loop oder Spin (1-2-fach) knapp über dem Boden und dann Landen. Während der Spins nach vorn gehen, so dass beim Landen kaum noch Druck im Segel ist.)

Dead Stop/Full Stop/Kill ** (Den Kite mit einem >Backflip abstoppen)

dazu den Kite kurz vor dem Trick noch einmal beschleunigen

- dann behertzt eine Hand kurz und kräftig anpullen – die andere nachlassen
- der Drache dreht sich um die Kielstabachse und legt sich in einen >Backflip
- hierbei ist natürlich das richtige Timing und schnelles Handling wichtig.
- der Dead Stop kann im Horizontal-, Aufwärt- und Abwärtsflug, und Diagonalflug gemacht werden.

Bei Horizontal- und Diagonalflug wird er gewöhnlich mit der jeweils „oberen/äußeren Hand“ ausgelöst.

Achtung!: Der Backflip kann auch durch einen kräftigen Pull an der unteren Flügelspitze ausgelöst werden.

Dazu Masterpilot Heiko Eikenberg:

wenn du den unteren Flügel kurz anzupfst und oben Slack gibst, fällt der Drachen in einen schrägen Backflip, weil ihm am oberen Flügel der Gegendruck fehlt. Der Zug an der unteren Leine sollte schnell erfolgen, den Rest macht der Wind, wenn du es nicht durch zu wenig Slack verhinderst. Deshalb ist das auch bei sehr hohen Windgeschwindigkeiten möglich.

Snap-Landing * (Zweipunktlandung nach einem →Dead Stop)**

Die Snap-Landung ist ein >Dead Stop, bei der der Kite nicht im Backflip „abgelegt“ wird, sondern durch einen kräftigen Zug an beiden Leinen aus dem Backflip herausgeholt, und dann auf beiden Flügelspitzen abgestellt wird. Auch diese Landung kann aus dem Senkrecht-(→Powerdive/Showdown) oder Diagonal- oder Horizontalflug gemacht werden.

Kombo/Snap-Lazy-Landing (Lazy Susan-Zweipunktlandung) ***

- aus dem Senkrecht-, Diagonal- oder Horizontalflug den Kite mit einem Dead-/Full-Stop in einen **Backflip** bringen – dabei kurz vor der Trickeinleitung noch einmal beschleunigen
- je nach Wind dabei auch Vorgehen
 - mit der Auslösehand eine →Power-LS machen
- nachdem der Kite die Lazy-Rotation vollendet hat, den Kite durch ruckartiges Anziehen beider Leinen aus dem Backflip in eine Zweipunktlandung holen

!!! Natürlich kann dieser Move auch ohne Landung gemacht werden. Dann heißt er →ROLLING SUSAN.

Tip-Stand-Landing/Spike Landing ***

(Abfangen aus dem Sturzflug und auf einer Flügelspitze landen)

- D. senkrecht nach unten fliegen (im **Powerdive** oder durch Vorgehen abgebremst)
- kurz über dem Boden **durch schnelles Anziehen der einen – und schnelles Drücken** der anderen Hand einen **90°-Snap-Stall fliegen** – untere Hand drücken – Vorgehen - und den **D. auf einer Flügelspitze abstellen**

(Erweiterter Schwierigkeitsgrad: Black-Hole-Landing nach ein- oder mehrfachem Spin.)

Variante:

Möbius *** (Pancake-to-Fade > Lateral-Roll-to-Backflip > Lazy Susan)

- der **Moebius ist sehr eng mit der → Jacobs Ladder verwandt**. Bis zum Backflip hat er den gleichen Ablauf – **allerdings wird der Möbius üblicherweise mit einem → Pancake-to-Fade eingeleitet**
 - **aus dem Backflip wird eine ganze Lazy Susan geflogen, die in eine Zweipunkt-Landung übergeht**
 - dabei **wird die LS sanft mit der Hand gestoppt, welche die LS nicht ausgelöst hatte**.
 - Langsam zurückgehen, damit der Drache sich aufrichten kann – zum Landen dann evtl. wieder vorgehen
- Natürlich kann man auch hier nach dem Aufrichten des D. auch gleich wieder in den Weiterflug übergehen, dann muss man aber mit Abschluß der LS-Rotation die Leinen kräftig anziehen, bzw. auch rückwärts gehen.**

Axel-Landing *

- Kite stallen, einen →Axel machen – wenn der D. sich am Ende der Axel-Rotation aufrichtet Vorgehen und eine Zweipunktlandung machen

Half-Axel-Landing *

- knapp über dem Boden einen Horizontalflug machen - mitten im Flug sehr hart einen →Half-Axel auslösen – Vorgehen, und den **D. in der →Belly-Position landen**

Spin-Axel-Landing **

- Drachen in einen Spin fliegen
- zwischen der 3 – 6, bzw. 21 – 18 Uhr-Position einen Axel auslösen und Vorgehen
- den D. landen

(Mit einem Spin-Axel kann man den D. an jeder Stelle des WF landen, weil bei diesem Manöver ein abrupter Strömungsabriss entsteht.

(Backward)-Yoyo-Landing ***

- aus Senkrecht-, Diagonal- oder Horizontalflug den Kite mit einem **>Dead-Stop** in den Backflip „knallen“ – dann noch ein- bis zwei Schritte nach vorn gehen (und/oder die **>Yoyo-Two-Way-Methode** anwenden)
- der Kite klappt jetzt nach hinten in einen Yoyo – weiter vor gehen, damit der Kite sich in der **>Dead Position** ablegt. Die Leinen liegen jetzt unter der Schleppkante hervor über den Rücken des Kites zu Piloten

Der Kite kann durch „Auswickeln auf dem Boden“ (Leinen anziehen und rückwärts gehen) in die **>Basic-Start-Position** gestellt werden – oder liegt richtig für einen **>Flip-Start/Power Start/K-2000**

(Vorward)-Yoyo-Landing ***

- D. senkrecht nach unten fliegen.
- kurz über dem Boden einen Pancake ansteuern und nach vorn gehen, so dass der D. über die Pancake-Position in einen Yoyo „klappt“.
- durch weiteres Vorgehen D. auf dem Rücken ablegen (Nase zeigt zum Piloten)

!!! Ausgangslage für den →Reverse-Yoyo-Fade-Launch

540er-Landing ***

- einen →540er machen, wenn der D. sich am Ende des 540er aufrichtet vorgehen und den D. auf den Flügelspitzen landen

Yoyo-Tipstand ****

- Kite auf beliebige Weise in einen Yoyo wickeln, dann in den Horizontalflug bringen
- vor dem Auslösen des Yoyo-Tipstands Nase leicht nach oben stellen
- dann beide Leinen kurz nachgeben und wieder anziehen
- der Kite wickelt sich aus dem Yoyo und wird auf der Flügelspitze mit einem Tipstand gelandet
- „untere“ Leine auf Spannung halten und den Kite damit balancieren, obere Leine entspr. nachgeben

Mit dem „Nase-nach-oben-stellen“ bringt man den Kite in die richtige Position für den Tipstand.

Das „Leine-kurz-nachgeben“ kann durchaus eine Armlänge sein, je nach Windstärke und an welcher Stelle im WF man den YoTip macht. Entsprechend muss auch die Geschwindigkeit des Nachgebens und Anziehens ausgelegt werden.

Double-Yoyo-Tipstand ****

Kite in einen zweifachen Yoyo wickeln. Der Double-Yoyo-Tipstand muss etwas höher über dem Boden ausgelöst werden als der einfache.

Bodenarbeit

Level 1 - 5

Tip-Stand/Wingtip-Stand/Spike Standing-up *(auf eine Spitze stellen und balancieren)

- D. in beliebige Stelle im WF auf dem Rück ablegen
- die Flügelspitze, auf der der D. aufgerichtet werden soll auf sich zuziehen bis der D. fast quer zu Dir liegt
- jetzt gefühlvoll an der Leine dieses Flügels ziehen, bis der D. sich aufrichtet – die andere Leine locker lassen
- D. so lange wie möglich auf der Spitze balancieren – dann in den Flug starten oder Moves anschließen

Coin-Toss ** (amerikan. ‘Münzwurf’; ‘eine Münze werfen’)

- der Coin Toss beginnt mit einem **Tip-Stand** (siehe oben)
 - **(Coin Toss rechts ausgelöst): D. steht in der rechten WF-Hälfte, oder noch näher am rechten WF-Rand, im Wingtip-Stand auf der linken Spitze** - (Nase zeigt zur WF-Mitte)
- Nase jetzt noch ein wenig nach unten kippen lassen bis der Kielstab fast die Horizontale erreicht hat
- Jetzt am oberen Flügel ein kurzer harter Zug – am unteren Flügel Leine geben und nach vorn gehen
 - **der D. soll nach einem Axel auf der rechten Flügelspitze im Wingtip-Stand zum Stehen kommen - oder aus der Drehung heraus Durchstarten >Axel-Take-Off.**

Reverse-Coin-Toss/Ali *** (ein umgekehrter Coin-Toss) - aus einem Tip-Stand den oberen Flügel langsam sinken lassen

- dann mit einem kurzen, harten Zug am oberen Flügel ziehen – die untere Flügelspitze soll sich dadurch vom Boden lösen
- **jetzt am unteren Flügel den Axel auslösen und auf den Kite zugehen**
- der Kite soll nach dem Axel wieder auf der „unteren“ Flügelspitze landen

Anmerkng.: Wenn man mit dem Move „fortgeschrittener“ ist, kann das Anzupfen des oberen Flügels wegfallen. Es genügt dann, während der Sinkbewegung des oberen Flügels, den Axelimpuls am unteren Flügel zu geben. Oder: vor dem eigentlichen Axelimpuls den unteren Flügel ganz kurz und hart „anschlagen“.

Groundtoss/Miguel-Rodriguez-Cointoss **

- D. steht in der linken WF-Hälfte
 - die linke Flügelspitze ca. 10 - 20 cm näher holen

- **jetzt ein kurzer Pull links – dann ein kurzer Pull rechts, sofort beide Leinen nachgeben - ähnlich wie beim Standard-Axel**
- der D. soll sich kurz in die Luft heben und flach über dem Boden axeln
 - durch Vorgehen oder genug Leine geben den Kite am Ende des Axels wieder in der Basic-Position abstellen

Eine andere Variante geht so, dass man den Kite durch Pull beider Leinen erst kurz in die Luft bringt – der Kite braucht nur „Bodenfreiheit“ zu bekommen – und dann sofort den Axel auslöst. Auch hier mit der Option des sofortigen Weiterfliegens, oder einer Landung.

Spike Gliding/Shark ** (auf der Spitze gleiten lassen)

- D. auf die Spitze stellen – Nase zur WF-Mitte
- obere Leine gespannt halten – untere vorsichtig anziehen
- D. soll auf Spitze zu gleiten beginnen
 - evtl. Nase etwas nach unten neigen (**wenn der D. mit der einen Spitze den Strand -oder die Wasseroberfläche durchflügt !!!- sieht die obere Flügelspitze wie eine Haifisch-Rückenflosse aus**)

Double Spike Gliding * (auf beiden Spitzen gleiten)

- D. am WF-Rand auf den Spitzen abstellen
- äußere Leine völlig entlasten – andere sanft anziehen
- auf glattem Boden gleitet D. jetzt zur WF-Mitte
- Zurückgleiten umgekehrt
- durch Rückwärtsgehen kann man den D. Slide-Sprünge oder Slides machen lassen

Jumping * (Springen auf den Spitzen)

- in 50% des WF normale Startposition
- schnell und kurz an Leinen ziehen – äußere etwas mehr
- D. hebt sich und slidet zur WF-Mitte
- Hände schnell nach vorn – D. landet

Flap-Jack *** (Start-Lazy Susan-Landung-Kombination)

- D. in Basic-Start Position nach vorn kippen lassen
 - kurz bevor der D. auf den Boden fällt L. blitzschnell anziehen –*Arme bis hinter den Körper ziehen* blitzschnell wieder nach vorn werfen und D. *in einen Backflip* werfen
 - *dann eine Lazy Susan ausführen* – D. am Ende der LS aufrichten, durch Vorgehen landen
 - oder in den Weiterflug übergehen (dazu ist, je nach Windstärke, auch flottes Zurückgehen notwendig)

!!! Alle Lenkbewegungen müssen radikal und doch fließend ineinander ausgeführt werden. Drachen, die sehr „Backflip-freudig“ sind erleichtern den Trick, weil man zum Auslösen der LS mehr Zeit hat.

Flap-Jack to Fade

Der Kite wird nach einer ½ Lazy Susan in den Fade gezogen

weiter mit:

Flap-Jack to Fade >Backspin

Flap-Jack to Fade >Backspin >into Yoyo

Flap-Jack to Fade >Jacobs Ladder >into Yoyo

Flap-Jack to Fade >Backspin >Jacobs Ladder >into Yoyo

Flap-Jack to Fade >Backflip >Lazy Susan (Multi-Lazies)

Flugtricks

Stops, Stalls, Spins und Slides

Level 2 – 3

Stop, oder englisch Stall (= abwürgen, aufschieben, hinhalten), ist ein durch einen Strömungsabriss hervorgerufenes „Auf-der-Stelle-Stehen“ des Drachens in der Luft, das heißt, der Drache bewegt sich für einen definierten Zeitraum in keine Richtung. Ein Strömungsabriss ist Voraussetzung (Set-Up) für das Ausführen der meisten Tricks (nicht z.B. beim Comète). Bei fortgeschrittenen Piloten ist der Stall selbst kaum noch als Einzelaktion erkennbar, er ist dann quasi Bestandteil des oder der folgenden Moves.

Stall/Stop im Aufwärtsfliegen **

- D. senkrecht nach oben fliegen – **Hände hinter den Körper**
 - **Hände nach schnell nach vorn bringen** – gleichzeitig nach vorn gehen – D. soll auf der Stelle stehen bleiben und schweben
 - evtl. nach vorn gehen und durch Zuckeln an beiden Leinen den D. in Stellung halten
- (Beachte: Tue immer das Gegenteil von dem was der Drachen macht – senkt sich ein Flügel ab, ziehe an dieser Seite, usw.)**

Snap-Stall, Stop/Stall aus Horizontalflug ** (Stehenbleiben aus einer abrupten 90°-Drehung)

Variante 1)

- das abrupte Stoppen des D. erfolgt aus dem Horizontalflug durch eine schnelle und harte **PUSH/PULL-Folge der Hände**, das heißt, die untere Hand pusht nach vorn, während gleichzeitig die obere Hand kurz pullt

Variante 2)

- die 90°-Drehung und der Stall erfolgen durch eine **PULL/PULL-Folge der Hände** – die untere Hand pullt zuerst, gefolgt vom Pull der oberen Hand
- Bei stärkerem Wind, oder je nachdem, in welcher Stelle des WF der Snap-Stall erfolgen soll, muss die Drehung des D. durch Vorgehen unterstützt werden**

Stop/Stall aus Powerdive *** (Sturzflug in WF-Mitte)

- wie aus Horizontalflug, nur muss die Snap-Aktion noch intensiver gemacht werden und der Drachen natürlich eine 180°-Drehung machen. Nach dem Snap-Move Vorgehen oder Leine geben

Spin-Stall ** (Stehenbleiben durch 1x- oder 2x-Spin)

- Horizontalflug nach links oder rechts
- durch Anziehen der inneren und Drücken der äußeren Hand 1x- oder 2x-Spin fliegen – dabei evtl. Vorgehen
- durch Parallel stellen beider Hände D. zum Stehen bringen

Loop-Stall-Landing ** (Loop-Stop-Landung)

- D. nah am Boden von rechts nach links fliegen
- kurz vor WF-Rand rechte Leine ziehen für kompletten (Aufwärts!)Looping – linke Hand drücken
- Landung durch Vorgehen – oder weiterfliegen

Spin-Stall-Landing ** (Spin-Stop-Landung)

- D. horizontal zum linken WF-Rand fliegen

- **Rechts impulsiv und kurz ziehen für einen Spin – links kurz drücken**
- beide Hände in Gleichstellung und D. senkrecht stellen - muß alles sehr schnell gehen
- durch Vorgehen landen - oder weiterfliegen

Sideslide ** (Seitwärtsgleiten des D. in Senkrechtstellung)

- D. horizontal durchs WF fliegen kurz vor Ende des WF durch Ziehen der unteren Leine einen **Abwärtsloop** einleiten
- nach ca. ½ bis ¾ Loop (je nach Drachen und Wind) mit beiden Händen zugleich Drücken - dabei gleichzeitig vorwärts gehen **mit dem Schwung aus dem Loop soll der D. -senkrecht stehend- seitwärts durch das WF gleiten**
- evtl. durch Zuckeln an den Leinen den D. im Slide stabilisieren

Variationen:

- D. am WF-Rand senkrecht nach unten fliegen
- durch Stoß/Stoß Bewegung D. senkrecht stellen
- mit dem Restschwung aus der Drehung D. seitwärts durchs WF gleiten lassen

oder:

- am WF-Rand abwärts fliegen (sinken lassen) – dabei hat der Kite die Nase automatisch zwischen 8 und 9 Uhr
- dann mit einem gefühlvollen Zug an der äußeren Leine den Kite in die Senkrechtstellung kippen und durch Leine Nachgeben/Vorgehen in den Slide „fließen“ lassen

Die Ansteuerung in den Slide ist von Kite zu Kite unterschiedlich. Manche kann man mit einem relativ engen Loop in den Slide steuern. Andere möchten mehr weich in den Slide geschwungen werden. Also, Ausprobieren und Üben. Während der Einlenkphase mit dem Vorwärtsgehen beginnen. Je mehr sich der Kite der WF-Mitte nähert umso schneller vorwärts gehen - sonst fängt der Kite an zu steigen. Leinenzug immer in Gegenrichtung zu den Drachenbewegungen einsetzen – d.h. senkt sich ein Flügel, dann auf dieser Seite Leinenzug geben. Klingt paradox – funktioniert aber.

Diagonal-Slide **

- D. **gezielt in Schrägstellung** durchs WF gleiten lassen
- durch abwechselndes Leinenziehen kann man den D. einen Links/Rechts-Wackelkurs während des Slide fliegen lassen

(Alle Stop-, Stall-, Spin und Slide-Aktionen sind sehr wichtige Trickflug-Grundmanöver, die man beherrschen sollte. Viele Tricks können nur aus einem Stop oder Stall geflogen werden, z.B. alle Axel-Variationen)

Flats/Flat-Spins/Backflip/Backside-Rotations Level 1

– 5

Pop-Up (kurzer Zug an einer Leine)

Der Pop-up ist kein eigenständiger Trick, aber er kann bei allen flachen Drehungen des D. (auf dem Bauch, auf dem Rücken) unterstützend eingesetzt werden. Beispiel: wenn der D. im Axel oder Flat-Spin die halbe Rotation vollzogen hat, kannst Du den Rest der Rotation durch einen Zug mit der seitenrichtigen Leine beschleunigen, bzw. die Rotationsbewegung fortsetzen (wichtig bei allen Rotationen, die über 180° hinausgehen, 360°er/540°er-Spins, Backspin, Cascade, Fountain usw.)

Helicopter/Pinwheel ** (gemeint ist die Rotoren-Drehung)

- D. zum obersten Punkt fliegen
 - durch Leinenziehen („Pumpen“) **über diesen Punkt holen bis ein Strömungsabriß eintritt (Stall)**
- eine L. stoßen und eine fließende Rotation des D. auslösen
- dabei Vorwärts gehen und die Leinen immer senkrecht unter dem D. hängen lassen

- den D. mit den Rotationen abwärts schweben lassen – oder aus der Rotation heraussteuern und weiterfliegen

(Hört sich einfacher an als es ist! Macht nicht jeder D. gleich gut. Eigentlich sind die Rotation eine Aneinanderreihung von 180er-Flatspins. Deshalb kann man die Anzahl der Rotationen durch einen im richtigen Moment angewandten >Pop-Up erhöhen. Ein perfekter Helikopter kann so bis auf den Boden zur Landung gebracht werden.)

Pancake * (D. liegt horizontal, Bauch zeigt zum Boden, Nase vom Piloten weg)

- D. mit **weit zurückgezogenen Armen** abwärts fliegen
- dann Arme nach vorn werfen und D. auf den Bauch legen - *Nase vom Piloten weg*
- durch kurzes Anziehen der Leinen wieder in Flugbewegung bringen – *Vorsicht: der D. fliegt nach unten!*

Hilfreiche Ansteuerungsvariante:

- **die Arme zunächst noch vor dem Körper lassen**
- **durch Zurückziehen den Kite kurz beschleunigen – dann Arme nach vorn werfen.**

Durch das vorherige Beschleunigen wird der anschließende Strömungsabriss abrupter und der Kite kippt leichter in den Pancake.

Je nach Windstärke, oder an welcher Stelle im WF Du den Pancake machst, ist auch während des Arme-Nach-Vorn-Werfens ein Vorwärtsgehen notwendig.

Fly Away ** (Kite im Abwärtsflug auf den Bauch in Windrichtung kippen)

- D. in WF-Mitte mit **weit zurückgezogenen Armen** abwärts fliegen
- Arme nach vorn werfen und D. auf den Bauch kippen (**in einen Pancake**)
- D. soll, flach auf den Bauch liegend, auf dem Wind „schwimmend“ von Dir weg fliegen
- Beim Nach-Vorn-Gehen Leinen nicht durchhängen lassen, sondern D. immer kontrollieren
- durch L. anziehen wieder in Abwärtsflug holen

(Klappt bei Leichtwind und am WF-Rand am besten. Bei stärkerem Wind und in WF-Mitte ist zügiges Vorwärtsgehen/Laufen notwendig. Der Fly Away dient auch zum Raumgewinn nach vorn wenn man vorher viel rückwärts gegangen ist – dann muß er natürlich in der WF-Mitte gemacht werden.)

Floating * (ähnlich wie der >Fly Away, dient auch ebenso dem Raumgewinn nach vorn)

- Drachen in den Sturzflug bringen und dabei vorwärts gehen – der Drachen soll möglichst langsam nach unten fliegen um so viel Raum wie möglich zu gewinnen

(beim Floating ist der Raumgewinn nach vorn in der Regel größer, als man beim Rückwärtsgehen und Pumpen verbraucht hat)

180er-Flat Spin * (eine 180°-Bauchrotation)

- mit **weit zurückgezogenen Armen** Drachen abwärts fliegen
- gut 2 m über dem Boden **Arme schlagartig nach vorn werfen**
- sobald der D. im Pancake liegt **kurz an der windabgewandten Leine pullen (aufgepasst: im linken WF ist das die rechte Hand – im rechten WF die linke!).**
- **sofort** Leinen nachlassen damit der Kite eine 180°-Rotation machen kann – meist ist auch Vorgehen dabei notwendig – die Leinen müssen deutlich frei unter dem Kite hängen
- am Schluß der Drehung richtet sich der D. von selbst auf und Du kannst ihn weiterfliegen

(Wenn man beim Nach-Vorn-Werfen der Arme die „Außenhand“ auf halbem Weg stehen lässt dreht sich der D. bereits in die gewollte Richtung während er in den Pancake kippt – die Bewegungsabfolge ist dann fließender und der Flat Spin leichter auszulösen.)

(der Flat Spin kann aus einer Drehung in mehrfache Drehungen erweitert werden bis zum ...540er...)

360er-Flat Spin ** (eine 360°-Bauchrotation)

- (mit rechter Hand ausgelöst):
- Kite im rechten WF nach unten fliegen – **Nase leicht nach links zeigend**
- dann einen Pancake – dabei **den linken Arm ganz ausstrecken – rechten nicht so weit nach vorn** bringen - der Kite dreht sich bereits während des Pancakes (auf dem Bauch) mit der Nase nach links
- jetzt den richtigen Moment finden und **mit rechts einen Pop-Up** machen

- beide Leinen geben, bzw. vorgehen, damit der Kite den 360er machen kann

Wie geht's weiter?:

- den Kite aus dem 360°-Flatspin im Pancake landen
- nach unten wegfliegen
- in den Fade holen
- in den Fade holen, dann z.B. **>Flic-Flacs >Backspins >Jacob's Ladder >Wapdoowap >Vorwärtsjojo >Mutexe**

540er-Flat Spin * (360° + 180°-Bauchrotation)**

- (mit rechter Hand ausgelöst):
 - Kite im rechten WF nach unten fliegen – **Nase leicht nach links zeigend**
 - dann einen Pancake – dabei **den linken Arm ganz ausstrecken – rechten nicht so weit nach vorn bringen** - der Kite dreht sich bereits während des Pancakes (auf dem Bauch) mit der Nase nach links
 - jetzt den richtigen Moment finden und **mit rechts einen Pop-Up** machen
 - beide Leinen geben, bzw. vorgehen, damit der Kite den 540er machen kann
- (Vorgehen kann während des 540er notwendig sein, je nach Windstärke. Natürlich kann der 540er an jeder Stelle des WF geflogen werden. Im linken WF die Auslösebewegungen entsprechend seitenverkehrt ausführen).**

Slot-Machine * (Slot-Machines = Spielautomaten in USA; auch „Einarmige Banditen“ genannt. Der Auslösehebel für den Spielvorgang wird zunächst angezogen, dann in die entgegengesetzte Richtung losgelassen)**

- Horizontalflug (hier von rechts nach links)
 - **im Flug** einen →**Half-Axel** auslösen (je nachdem, wo der Kite sich gerade im WF befindet ist dabei mehr oder weniger Vorwärtsgehen notwendig)
 - kurz bevor der Kite mit dem Bauch parallel zum Boden steht mit der axelnden Hand einen zweiten Pop machen, der den Kite in einen 360er-Flatspin, entgegen der Flugrichtung holt
 - wenn der 360er zu Ende geht, den Kite wieder in Flugrichtung bringen
 - während des Horizontalflugs können so mehrere Slot-Machines nacheinander gemacht werden
- Zunächst langsam und mit Gefühl machen - später kann dann alles schneller ausgeführt werden**
!!! Wichtig: die SM muss geflogen werden, während der Kite sich im Vorwärtsflug befindet – nicht erst am WF-Rand, wenn der Kite an Fahrt verliert oder schon stalt.

Angle-Slot ***

(ist eine, aus einem Diagonal-Flug geflogene Slot-Machine)

TAZ-Machine ** (Half-Axel mit 360/450er-Flatspin)**

- D. horizontal durchs WF fliegen (**hier von Links nach Rechts**)
 - mit der linken Hand einen Halb-Axel auslösen
 - wenn der D. in der Pancake-Lage mit der Nase auf 12 Uhr, besser noch zwischen 10 und 11 Uhr, zeigt, mit **der rechten Hand einen Flatspin auslösen**
 - **sofort genügend Slack auf beide Leinen geben**, damit der D. einen 450er-Flatspin machen kann
 - den D. mit fließendem Übergang aus dem Flatspin herausziehen und entgegengesetzt der ursprünglichen Flugrichtung weiterfliegen
- !!! Das Timing für das Auslösen des Flatspins muß so sein, dass der D. den Schwung aus der Axel-Rotation noch mit in den Flatspin nimmt.**

Wie die Slot-Machine ist die TAZ-Machine ein Flatspin-basierender Move, der mit einem Halb-Axel beginnt. Während bei der SM der Halb-Axel „abgebrochen“, und der D. aus dem folgenden 540er-Flatspin heraus in die ursprüngliche Richtung weitergeflogen wird, wird er bei der TAZ-Machine die Rotationsrichtung des Halb-Axel genutzt, um daraus den 450er-Flatspin zu fliegen. Und der D. wird bei der TM entgegen der ursprünglichen Richtung weitergeflogen!

Backflip/Turtle/Pop-Turtle/Snap-Turtle/Dead Stop/Full Stop/Kill * bis **
(Kite liegt auf dem Rücken, Nase zeigt weg vom Piloten)

Aus dem Aufwärtsflug:

- D. aufwärts fliegen - **Hände nach vor gestreckt oder neben dem Körper**
- jetzt **Leinen anpullen** – **Hände bis hinter den Körper**
- **sofort Hände nach vorn pushen** – evtl. noch einen **Ausfallschritt machen oder Vorwärtsgen**

Aus dem Senkrechtflug:

- D. senkrecht nach unten fliegen
- **eine Hand ruckartig durchziehen** – andere Hand nach vorn strecken – dabei gleichzeitig nach vorn gehen
- beide Hände in Neutralstellung bringen

Aus dem Horizontalflug:

- D. im Horizontalflug fliegen, Nase leicht zum Boden geneigt
- dann **obere Hand kräftig (ruckartig) ziehen** – untere Hand nachgeben – je nach Wind dabei Vorgehen – dann Hände in Neutralstellung bringen

Variante auch hier: am **unteren Flügel** den Pull-Impuls geben – oberen Flügel drücken

Die o.g. (An-)Steuerimpulse sind auch für den Diagonalflug (durchs WF) anwendbar

Aus dem Fade:

- D. liegt im Fade – eine Lateral-Roll machen – Vorgehen – aus der LR den Schwung mitnehmen – (evtl. Leinen noch einmal anpullen) – D. in Backflip kippen lassen

Tip: schöne Kombis:

- a) **Fade – Lateral Roll – Backflip – beliebige Lazyvarianten (bevorzugt Powerlazy)**
- b) **Fade – Lateral Roll – Backflip – ½ Lazy – Fade – Backspin**
- c) **Backflip aus beliebiger Flugrichtung – Lazy Sue – Weiterfliegen (Rolling Susan)**
- d) **Backflip aus beliebiger Richtung – ½ Lazy Sue – Fade – Wapdoowap**
- e) **Backflip – ¾ Lazy Sue – Rolling Cascade**

Spin-Axel to Backflip **

Der Kite kann auch in den >>Backflip<< geaxelt werden, was imposant aussieht.

Rechts-Spin:

- Kite in einen Rechts-Spin einlenken. Wenn die **obere Flügelspitze auf 1Uhr – Nase auf 4-5 Uhr** – mit der **LINKEN Hand** einen Axel auslösen – der Kite legt sich in den Backflip

Links-Spin:

- Kite in einen **Links-Spin** einlenken. Wenn die **rechte Flügelspitze auf 11 Uhr steht – Nase auf 8-7 Uhr** – mit der **RECHTEN Hand** ruckartig einen Axel auslösen und Leine geben. Der D. wird sich in den Backflip legen

Backflip to Fade * (komplexer Ablauf mehrer Moves)**

- Kite in den Backflip legen
- an der windabgeneigten Seite kurz an der Leine ziehen **für eine 180°-Rotation des Kite (eine ½ Lazy Susan)** – **der Kite liegt jetzt im Fade – die Leinen hängen nach hinten über die Schleppkante nach unten durch!!!**
- jetzt Arme nach hinten ziehen
- der Kite macht aus dem Fade einen Vorwärts-Jojo und liegt am Schluß wieder im Fade (**damit er bis in den Fade klappen kann zum Abschluß des Jojos noch einmal die Leinen nachgeben, bzw. auch nach vorn gehen!**)

(Dieser Move auch ein Bestandteil der >Jacob's Ladder)

Backflip/Snap-Stop to Jacob's Ladder **

(optionale Möglichkeit, die Jacob's Ladder zu beginnen)

- Kite im Horizontalflug durch einen **harten Pull am oberen/unteren Flügel in den Backflip legen**
- dann **eine ½ Lazy Susan machen**
- am Ende der ½ LS den **Kite** durch Leinenanziehen **in den Fade holen**
- **aus dem Fade eine Jacob's Ladder beginnen**

Lazy Susan/Turtle-Spin//Rotating-Backflip ****

(Backflip mit anschließender 360°-Rotation in der Backflip-/Rückenlage)

- Kite aus dem Senkrecht-, Horizontal- oder Diagonalflug in einen **>>Backflip<<** bringen
- dann mit einer Hand einen kurzen Zug machen und sofort Slack geben
- der D. muss in der Rückenlage eine 360°-Rotation machen
- am Ende der Rotation durch Anziehen beider Leinen den D. Aufrichten und Weiterfliegen

(Wenn die Lazy Susan am WF-Rand gemacht wird an der windabgewandten Leine pullen. Macht man die Lazy in WF-Mitte ist die Zugseite gleichgültig)

Lazy-basierende Moves:

Insane: **

- Kite in WF-Mitte nach oben fliegen – Hände hinter dem Körper
- wenn der Kite den Vortrieb verliert Hände nach oben werfen und den Kite in einen **>Backflip** legen
- für eine Seite entscheiden und diese Leine auf leichtem Zug halten – die andere Leine locker lassen
- leicht rückwärts gehen damit der Kite nicht aus dem Backflip kommt - Auslöseleine immer dosiert auf Zug halten
- der Kite fällt (schwebt) mit den Rotationen langsam nach unten

Insane Right-Left: **

- ist ein Insane, bei dem nach jeder Rotation die Richtung der nachfolgenden Rotation geändert wird – ähnlich der Vario-Lazy

Powerlazy **

- Drache in einen Backflip legen und durch einen kurzen aggressiven Zug an einer Leine in eine schnelle Rotation versetzen. Diese Rotation kann man durch einen Pop-Up im richtigen Moment fortsetzen – das ist dann eine →

Multilazy ***

- es werden vollständige Lazys in Folge geflogen, aber immer in die gleiche Richtung
- Der Trick wird scherzhaft auch „*falscher Backspin*“ oder „*PMBS*“ (*Poor Man's BackSpin*) genannt. Der D. rotiert ja tatsächlich, wie beim Backspin, in vertikaler Position immer in die gleiche Richtung. Nur die Rückenlage ist umgekehrt.

Vario-Lazy ***

Nach je einer, oder mehreren, kompletten Lazy-Rotationen wird der D. in die andere Richtung gedreht

Yoyo-Lazy />>Lewis<</>>Volcano<< ****

- Nach einem Yoyo wird der D. sofort in einen Backflip gelegt und eine komplette Lazy Susan geflogen
- nach der Lazy werden beide Leinen angezogen und der D. damit aus dem Yoyo gezogen
- der D. geht nach oben oder diagonal in den Weiterflug über

Yoyo-Multilazy *****

Mit dem eingewickelten Drachen wird eine >>MULTILAZY>> geflogen. Zum Abschluß der Multilazy kann der D. nach einer kompletten Lazy nach oben weggefliegen werden, nach einer halben Lazy nach unten weg, oder bis in einen Fade ausgewickelt werden.

Lazy Cascade/Cynique ****

Wechselseitig in Folge geflogene Lazy Susans.

Yoyo-Lazy Cascade *****

Mit dem in einen Yoyo gewickelten D. eine Lazy Cascade fliegen, also wechselseitige Lazy Susans in Folge.

Hier noch ein Tip von Marcel Mehler (Deutscher Meister und Europa-Vizemeister im Master Einzel Wettkampf):

Wenn Du die ...lazy anfliegst, ist es ausgesprochen hilfreich vor Einleitung des Tricks den Kite noch mal zu beschleunigen.

Wichtig: Es ist einfacher wenn Du die Lazy schräg anfliegst Die WF-Mitte ist der günstigste Ort für alle Lazy-Varianten.

Sobald Du beschleunigt hast, ziehst Du am unteren Flügel und hältst die Hand hinter Deinem Körper. Dabei gehst Du rückwärts und lässt den Kite ein- oder zweimal rotieren.

Kurz bevor der Drachen die Rotation vollendet hat ziehst Du beherzt -aber nicht reißen- an der Seite, mit der Du den Drachen zuvor in der Lazy gezogen hast. Jetzt kannst Du den Trick so lange machen, wie Du möchtest. (Gilt natürlich nicht für die Vario-Lazy, weil hier ja Hand und Drehrichtung geändert werden.)

Rolling-Susan **

- D. horizontal durchs WF fliegen
- durch Anziehen der unteren Leine in einen Backflip werfen >Full-Stop/Dead-Stop
- durch erneutes Anziehen derselben Leine eine Lazy Susan ausführen
- dann in vorheriger Flugrichtung weiterfliegen

Tricksparty-Kriterien: horizontaler Anflug; flache Rotation; horizontaler Ausflug

Stepdown-Lazy ****

- aus dem Senkrechtflug einen Full-Stop/Kill machen, so dass der D. im Backflip liegt
- jetzt eine Lazy Susan auslösen
- nach einer halben Lazy-Drehung (Nase zeigt zum Piloten) den D. aus der Lazy herausholen und senkrecht nach unten weiterfliegen
- den „Lazy-Step“ so oft wie möglich während des Senkrechtfluges wiederholen

Die Stepdown-Lazy ähnelt der >Rolling Cascade<. Während aber bei der RC der D. nach der halben LS sofort wieder in einen Backflip geaxelt wird, wird bei der StepdownLazy ein Stück Senkrechtflug eingefügt.

Bungie-Lazy ****

- D. senkrecht nach unten fliegen
- möglichst dicht über dem Boden den D. durch einen Full-Stop/Kill in einen Backflip legen
- beherzt eine Lazy Susan auslösen – nachdem eine komplette Lazy-Drehung vollendet ist den D. sofort wieder nach oben weiterfliegen

Kombo ***

Unter KOMBO versteht man eine >>ROLLING-SUSAN<< in Bodennähe mit anschließender Zweipunkt-Landung

- Die ROLLING-SUSAN kann schräg oder vertikal angefliegen werden
- den Kite aus der Rolling Susan heraus in eine knackige Zweipunkt-Landung ziehen

Tricksparty-Kriterien: deutliche und saubere Zweipunkt-Landung; Rotation so knapp wie möglich über dem Boden

Rolling Cascade *** (Spin-Axel to Backflip- ½ Lazy Susan-Cascade !)**

Beginnend mit einem Links-Spin:

- Kite in einen **Links-Spin** einlenken. Wenn die **rechte Flügelspitze auf 11 Uhr steht –Nase auf 8-7 Uhr-** mit der **RECHTEN Hand** ruckartig einen Axel auslösen und Leine geben. Der D. wird sich in den Backflip legen

- Jetzt wieder mit der **RECHTEN** Hand eine LS auslösen
- Nach einer $\frac{1}{2}$ (bis $\frac{3}{4}$) LS den Kite mit der **rechten** Hand aus der LS herausholen
- Wenn die Nase auf 4 – 5 Uhr steht, mit der **LINKEN** Hand den nächsten Backflip einleiten
- Wieder mit der **LINKEN** Hand eine LS auslösen
- Nach $\frac{1}{2}$ (bis $\frac{3}{4}$) Drehung den Kite mit der **linken** Hand aus der LS herausholen
- Mit der **RECHTEN** Hand den nächsten Backflip auslösen

Beginnend mit einem Rechts-Spin:

- Kite in einen Rechts-Spin einlenken. Wenn die **obere Flügelspitze auf 1Uhr – Nase auf 4-5 Uhr** – mit der **LINKEN** Hand einen Axel auslösen – der Kite legt sich in den Backflip
- jetzt wieder mit der **LINKEN** Hand eine knackige LS auslösen
- nach einer $\frac{1}{2}$ (bis $\frac{3}{4}$ LS) den Kite mit der **linken** Hand aus der LS herausziehen
- wenn der Kite mit der Nase auf 7-8 Uhr zeigt mit der **RECHTEN** Hand erneut einen Backflip auslösen
- jetzt mit **RECHTS** die nächste LS auslösen – und den Kite mit der **rechten** Hand aus der LS herausziehen
- wenn der Kite mit der Nase auf 4-5 Uhr steht, wieder mit der **LINKEN** Hand den Backflip auslösen – und auch wieder mit **LINKS** die nächste LS auslösen
- das Ganze nun in Folge so oft wie möglich wiederholen

Erich Vogl (Tricky Ricky)

Der Knackpunkt besteht darin, dass bei jedem Zug, der den Kite in den Backflip bringen soll, beide Leinen *gespannt sein müssen*.

Im Windfenster oben den Kite schräg nach unten anlenken

-Zug bei gespannten Leinen an der Leine, die zum oberen Flügel geht

-Backflip-Lazy-Drachen aufstellen (wie bei einem Fade)

-wenn beide Leinen gespannt sind, nächster Zug mit der jeweils anderen Hand-Backflip usw.

Man braucht etwas Übung, konzentriere Dich bei der Ausführung darauf, dass beide Leinen gespannt sind und dann wird es bald die ersten Erfolgserlebnisse geben.

Als Vorübung kannst Du auch versuchen, mit Deiner schwachen Hand den Kite aus dem Schrägflug nach unten in einen Backflip zu axeln, auszulösen ist immer die Leine, die zum oberen Flügel geht.

Paul May (pil)

Den Kite im Zenit gleich erst mal in den Backflip axeln. Dann die Lazy nicht durch einen kurzen Impuls auslösen und drehen lassen, **sondern die Auslöseleine auf Spannung lassen, wie bei einem >Insane!** Mit dieser Leine dann auch den Kite aus der Lazy herausziehen – und jetzt im richtigen Moment mit der entgegengesetzten Hand den Kite erneut in den nächsten Backflip axeln.

Flap-Jack *** (Start-Backflip-Lazy Susan-Zweipunktlandung)

- D. in Basic-Start Position nach vorn kippen lassen
 - kurz bevor der D. auf den Boden fällt L. blitzschnell anziehen – *Arme bis hinter den Körper ziehen* blitzschnell wieder nach vorn werfen und D. *in einen Backflip* werfen
 - dann eine Lazy Susan ausführen – D. am Ende der LS aufrichten und in eine Zweipunktlandung ziehen

Tricksparty-Kriterien: Rotation so dicht wie möglich über dem Boden; deutliche und saubere Zweipunktlandung

Yoyo (rückwärts) /Backward-Yoyo ***

Der Yojo rückwärts ist ein übersteuerter Backflip

- D. senkrecht aufwärts fliegen – Arme hinter dem Körper
- Arme nach vorn werfen – dabei **Vorgehen oder sogar Laufen**
- der Kite soll **sich über einen Backflip in seiner Horizontalachse weiterdrehen** - dabei wickeln sich die Leinen um die Flügel
- sind „Yoyo-Stopper“ auf den LK angebracht, bleiben die Leinen dort hängen, und der Kite kann eingewickelt weitergeflogen werden

!!! Grundsätzlich gibt es für den BY die „One-Way“ und die „Two-Way-Methode“ (dies ist auch drachenabhängig). Die One-Way-Methode ist oben beschrieben. Eine erweiterte „One-Way“-Variante ist das „Einfliegen“ des BY in Kombination mit anderen Moves, siehe bei >Fade-Lateral Roll-Yoyo, >Jacob's Ladder-to-Yoyo, >Backspin-to-Yoyo. Hier wird die Bewegungsenergie der vorangehenden

Moves genutzt, um den Kite in einer flüssigen Bewegungsfolge in den BY zu „schleudern“ („eingeschleuderter Yoyo“).

Bei der „Two-Way-Methode“ –auch (An-)Schaukel-Methode genannt-, wird der Kite zunächst in den Backflip gelegt, dann beide Leinen kurz angezogen, und sofort soviel Leine gegeben, dass der Kite in den Yoyo „weiterrollen“ kann. Bei manchen Drachen geht der BY nur mit dieser Methode. Es gilt: je mehr Schwungmasse ein Kite hat, desto eher geht die One-Way-Methode – und umgekehrt.

Yojo (vorwärts)/Forward-Yoyo ***

Der FY kann ebenfalls auf zwei verschiedenen Wegen „eingeflogen“ werden.

1. aus der Fade-Lage des Kites

- wenn der Kite stabil im Fade liegt, beide Leinen kräftig anziehen und vorwärts gehen
 - den Kite so lange über die Horizontalachse wickeln lassen bis er 1x komplett eingewickelt ist (die Nase zeigt dann zum Boden). Der Kite kann jetzt, wie beim BY, so weitergeflogen werden

Zur Unterstützung der Rotation kann man den Kite in der Fade-Lage etwas die Nase anheben lassen, indem Leine nachgegeben wird. Diese Wegstrecke wird dann beim Auslösen des FY als Schwungweg in die Rotation mitgenommen.

2. über einen übersteuerten Pancake

- Kite senkrecht nach unten fliegen
- Durch Anziehen der Arme kurz Beschleunigen – dann die Arme nach vorn bringen (wie für einen Pancake) und dabei vorwärts gehen
- Der Kite wickelt sich über die Pancake-Lage weiter bis in einen Yoyo

Rolling-Up **

- Leinen dreimal wie bei einem >>VORWÄRTS-YOYO<< um den D. wickeln
- Den D. auf den Bauch, Nase vom Piloten wegzeigend, auf den Boden legen
- Durch Anziehen der Leinen und Rückwärtsgehen wird der D. ausgewickelt und gewinnt dabei an Höhe

Wap-doo-wap ****

(Vorwärts-Jojo aus dem Fade mit anschließender 540°-Rotation, Auswickeln und Weiterfliegen)

- Kite **liegt stabil im Fade** – ein wenig Leinen geben, damit die Nase sich heben kann
- jetzt ein kräftiger Zug an beiden Leinen - dann viel Leine geben, meist ist auch Vorwärtsgehen notwendig
 - den Kite mit einem >Rückwärtsjojo so lange rotieren lassen bis er **eine „Richtungsverkehrte“ Backflip-Position erreicht hat** (Reverse Backflip) – d.h., der Kite liegt im Backflip, aber **mit der Nase zum Piloten** – die Nase sollte dabei so „**tief liegen**“, dass sie „**auf die Füße des Piloten**“ zeigt
- die Leinen laufen über die Schleppkante nach hinten am Kite heraus, müssen aber so auf Spannung sein, dass sie am Drachen(Rücken) anliegen, bzw. die Leitkanten die Leinen berühren
- jetzt ein beherzter Zug an einer Leine – dann auf beide Leinen Slack geben - und wieder auf den Kite zugehen
- der Kite vollführt jetzt eine 540er Rotation auf dem Rücken und schraubt sich dabei etwas in die Höhe
- am Ende der Rotation beide Leinen anziehen, den Kite aus dem Yoyo wickeln und weiterfliegen

Zu Beginn des Übens kommt anstelle der 540er-Rotation meist nur eine 360°-Rotation zustande. Wenn der Kite sich in dem Moment auswickelt, zeigt die Nase nach unten (Sturzflug-Position!) – oder der Kite legt sich wieder in den Fade.

Eine andere Variante des WDW ist die, die horizontale Rotation tatsächlich nur in 360° auszuführen, und den D. dann aus dem Yoyo auszuwickeln, bis eine erneute (gewollte) Fade-Position erreicht ist. Jetzt weitere WDW's anschließen, oder einen anderen Move fliegen.

Multi-Wap-doo-wap *****

Die horizontale Rotation nur in 180° auszuführen, und den D. dann aus dem Yoyo auswickeln, bis die Fade-Position wieder erreicht ist.

Jetzt weitere MWDW's anschließen.

Wap-doo-wap-Kombo ****

- Kite horizontal durchs WF fliegen
 - durch beherzten Zug mit der Outside-Hand den Kite in einen Backflip legen
 - dann eine ½ Lazy Susan machen und den Kite in den Fade ziehen (wie bei der >Jacob's Ladder<)

- nun den Wap-doo-wap einleiten

Flic-Flac/Poison Ivy/Grape Vine ***

(“Klipp-Klapp”-Trick; Pancake-Fade/Fade-Pancake)

- Ausgangsmove ist gewöhnlich der **Pancake** – die Kitenase dabei etwas über die Horizontale nach oben kommen lassen
- jetzt Leinen **kurz Anpullen, gleich wieder Drücken und Vorgehen** - der D. kippt um 180° in die **Fade-Position – Nase zum Piloten**
- wieder Anpullen/Nachgeben – der D. **kippt zurück in die Pancake-Position**
- Leinen Anpullen und Nachgeben – D. **kippt zurück in die Fadeposition**

Ausgangsposition Fade:

- **alles wie oben beschrieben – nur in umgekehrter Folge**

Bei Kites, die sehr stabil im Fade liegen und sich mit dem Flic-Flac „schwer tun“ hilft es, vor dem Anpullen die Nase durch Leine geben etwas anzuheben – und dann den Pull für den Pancake zu geben. Bei der Rückbewegung hilft wiederum, den Kite durch kontrolliertes Leine halten nicht über die Horizontale des Pancakes hinaus kommen zu lassen, sonder abzustoppen, um den Kite dann durch einen Pull in den Fade zurück zu holen.

(Ein Flic-Flac ist das Ganze erst, wenn Du das Vor- und Zurückkippen des Kites mehrfach in Folge wiederholst.)

Fade-Flac ***

- der Unterschied zum Flic-Flac besteht darin, dass Du den Kite nicht in Folge Hin- und Her kippst, sondern **länger im Fade liegen lässt – besser noch jeweils Steigen lässt** - um wieder Höhe zu gewinnen

(Ein Fade-Flac ist es erst dann, wenn Du die Drachenbewegung mehrfach wiederholst.)

Fruit-Roll-Up **** (die „Fruchtrolle“; Kite einwickeln – auswickeln)

- Kite in den Zenit fliegen
- wenn der Auftrieb nachlässt den Kite mit einem kräftigen Pull an beiden Leinen in einen →**Frontflip** holen
- dann sofort viel Leine nachgeben und Vorgehen
- mit dem Nachlassen der Leinen wird der Kite nach hinten wegkippen – und sich in einen Rückwärts-Yoyo wickeln
- jetzt Leinen anziehen und den Kite mit einem Turn in den Abwärtsflug bringen
- ca. 2 - 3 m über dem Boden einen Pancake machen, die Leinen anziehen, den D. aus dem Yoyo auswickeln und bis in einen →Fade „holen“

im Fade halten, bzw. steigen lassen – nach Belieben weiterf

Variante:

Den Kite mit einer >Pancake-Landing landen. Dann wie bei einem >Reverse-Fade-Launch starten. Leinen anziehen und rückwärts gehen. Auch hierbei wickelt sich der D. aus dem Yoyo aus und klappt bis in die Fade Position durch.

Fades

Level 1 – 6

Fade ** (der Kite liegt auf dem Rücken – Nase zeigt zum Piloten)

Rising Fade ** (Steigen und Sinken des Kites im Fade)

Der Rising Fade ist kein eigenständiger Trick. Der Begriff beschreibt nur das Schwebeverhalten des D. wenn er im Fade liegt. Du kannst den D. durch Zurück- oder Vorwärtsgehen Steigen oder Sinken lassen. Die Leinen müssen dabei immer kontrolliert unter leichtem Zug sein.

Pancake to Fade **

- D. im Abwärtsflug **in einen Pancake kippen** dann **kurz und dosiert Leinen Anpullen, sofort wieder nachgeben und dabei Vorgehen** der D. klappt aus dem Pancake um 180° auf den Rücken in einen **Fade – Nase zum Piloten**
- liegt der D. stabil im Fade und ist der Wind gut kann man den D. **durch Vor- oder Zurückgehen steigen oder sinken lassen**

(bei genügend Wind kann man den D. im Fade auch steigen lassen >Rising Fade< und *andere Tricks anschließen, z.B. Backspin, Flic-Flac*)

Backflip to Fade ***

- Kite in einen Backflip bringen (auf eine beliebige Art)
- durch kurzen Tug an einer Seite den Kite in eine Rotation bringen, wie für eine Lazy Susan
- nach 180° Rotation (1/2 Lazy Susan - Nase zeigt zum Piloten) durch Anziehen beider Leinen den Kite aus dem Backflip herausziehen – und bis in den Fade „klappen“ lassen
- meist ist hier ein Vorgehen, zumindest aber reichliche Leine-Geben, notwendig

Der Move ist ein wesentlicher Bestandteil der >Jacob's Ladder , oder eine Möglichkeit, den Kite aus einem „unrecoverable“ Backflip herauszubekommen.

Reverse Fade Launch/Pancake to Fade-Start ***

(Start mit einem Fade aus vorheriger Bauchlage)

- D. liegt flach auf dem Bauch (Pancake) – Nase vom Piloten weg
- beide Leinen sachte anziehen bis sich die Flügelenden leicht anheben
 - jetzt **beide Leinen kurz und kräftig anziehen – dann sofort nach vorn stoßen**
 - der D. hebt sich vom Boden und **schwenkt aus der Bauchlage in einen Fade**
 - wenn D. im Fade **genügend Höhe erreicht hat** durch Lenken und Zurückgehen in den Weiterflug bringen

(Bei optimalen Windbedingungen steigt der D. im Fade >Rising Fade< und Du kannst andere Tricks anschließen, z.B. Backspin, Flic-Flac, Jojo, French Toast usw.)

Axel to Fade *** (aus dem Axel in die Rückenlage – Nase zum Wind)

- fliege im linken WF einen möglichst flachen Axel
- wenn der D. ca. 1/3 der Axel-Drehung zurückgelegt hat kurz und dosiert links ziehen – sofort wieder Nachgeben – und dabei Vorgehen
 - der D. soll - **mit der Nase nach unten abkippend** - in einen Fade schwingen (also eine vertikale 180°-Drehung vollziehen)
- den Fade gefühlvoll mit den Leinen kontrollieren – dann weiterfliegen

(Optional: Manche Kites mögen es lieber wenn man zwischen 10 – 12 Uhr beide Leinen tugged um den Fade auszulösen!!!)

Halfaxel to Fade ***

- durch Antuggen (mit einer oder beiden Händen) wenn der D. sich im Halbaxel horizontal 90° gedreht hat (Flügelspitzen zeigen zum Piloten)

Spin-Axel to Fade ***

- siehe Ausführung Spin-Axel. Aus dem eingeleiteten Spin-Axel lässt der Fade sich besonders leicht „holen“. Der Übergang aus der Axelbewegung in den Fade muss fließend sein.

Barrel Roll/Limey-Twist ** (Rotation um den Kielstab)

Die Barrel Roll beginnt mit einem Halbaxel, bevor die Nase des Drachens ganz vom Piloten wegzeigt, wird mit der anderen Hand in den Fade gezogen. Dadurch hat der Fade eine Schräglage. Mit dieser Hand wird jetzt weiter gezogen und die andere nachgelassen. Dadurch beginnt die Drehung um den Kielstab. Im Gegensatz zum Backspin wird hier kein Leinendurchhang gegeben, man geht eher rückwärts.

Backspin/Rotating Fade/Rotofade ****

(Rotation des Drachens in der Fade-Lage – ein Trick mit komplexen Bewegungsabläufen)

(Beschreibung für Ausführung mit der rechten Hand)

- D. nach unten fliegen – **Nase dabei nach rechts, ca. 5 Uhr, zeigen lassen**
- dann **einen Pancake to Fade machen** – durch die vorherige 5-Uhr-Stellung liegt der (aus Pilotensicht!) rechte Flügel etwas höher als der linke – die Nase zeigt etwas nach rechts unten

- D. nicht komplett in einen Schwebefade legen, sondern **sofort mit der rechten Hand Anziehen** (ob hart, mehr sanft und wie weit ist bei jedem D. unterschiedlich) - dabei **die linke Hand weit nach vorn strecken** damit die Leine genug durchhängt
- wenn der D. fast eine Drehung vollendet hat den Zug mit der rechten Hand wiederholen (Nase zwischen 6 u. 5 Uhr)

(Der Backspin ist ein dynamischer Trick, d.h., alle Bewegungen des Drachens, und des Piloten, müssen fließend ineinander/nacheinander übergehen. Den Backspin anfangs in 5 – 10m Höhe ansetzen.

Manche D. machen den BS leichter, wenn man *die äußeren Standoffs* auf der Querspreize etwas mehr nach innen verschiebt. Die Fade-Position kann natürlich auch aus jedem anderen Move eingeleitet werden, z.B. Axel-to-Fade, Reverse-Fade-Launch, usw.)

Backspin-Cascade *****

Wie die >>Cascade<< aus Halbaxeln besteht die Backspin-Cascade aus einer Folge von wechselseitig geflogenen Backspin-Rotationen (je eine komplette Rotation).

Backspin-Start/Tornado ***** (Start aus der Rückenlage direkt vom Boden)

(Ausführung mit rechter Hand)

- Drache liegt in Rückenlage auf dem Boden – Nase zum Piloten
 - mit linker Hand etwas Zug auf die Leine geben, damit der D. in die Set-Up-Position für einen mit rechts ausgelösten BS kommt (→siehe bei Backspin)
- jetzt beherrscht mit rechts einen Backspin auslösen
- mit dem Backspin kommt der D. vom Boden hoch – jetzt schnell weitere BS'ins anschließen und den D. damit Höhe gewinnen lassen

(Diesen Move besser nur dort machen, wo der D. frei auf dem Boden liegt. Je rauer oder weicher der Boden, oder höher das Gras, umso größer ist die Gefahr für Schäden am Drachen)

Mutex (Flat-Spin-Mutex) *****

(nach Andy Wardley-Definition: Fade-360°Flat-Spin-Fade Kombination)

Beim Mutex wird ein Flic-Flac (aus dem Fade) mit einem Rotations-Move verbunden

- den Drachen aus einem Fade in einen Pancake steuern und dabei einen Flat-Spin auslösen.
- Wenn der D. eine 360° -Rotation gemacht hat, also mit der Nase vom Piloten weg zeigt, wieder in den Fade holen. Diese Moves werden, wie bei der Jacob's Ladder, mehrfach aneinandergereiht.

Backspin-Mutex ***** (Andy Wardley)

(Flic-Flac/Backspin -Kombination in Folge)

- Es werden alternierende (links/rechts) Backspins geflogen.
- Sobald der Kite die Fade-Position erreicht hat, sofort einen Flic-Flac anschließen
- Dann den nächsten Backspin fliegen – und erneut einen Flic-Flac anschließen

Duplex ***** (A. Wardley)

Beim Duplex wird ein Flic-Flac in Kombination mit ZWEI unterschiedliche Rotation-Moves geflogen, dabei wird immer wieder zwischendurch die Fade-Position erreicht, also z.B.

Flic-Flac/Mutex

Flic-Flac/Backspin (Backspin-Mutex)

Triplex ***** (A. Wardley)

Ist ein Flic-Flac, der mit drei unterschiedlichen Rotations-Moves kombiniert wird, z.B:

Flic-Flac/Mutex

Flic-Flac/Backspin

(übersteuerter) Flic-Flac/Wap-doo-Wap/Fade

oder auch: Flic-Flac/Backspin/Backflip/Lazy Susan

Anmerkung: Da die Mutex-/Duplex-/Triplex-Nomenklatur von Andy Wardley stammt und die Kombis aus eigenständigen Tricks (mit eigenen Namen) bestehen, kommt es in der Trickpilotszene immer wieder zu Irritationen, Diskussionen und Verwechslungen über die Bestandteile der einzelnen Kombis. So wurde lange Zeit in der deutschen Trickflugszene der Möbius, die Jacob's Ladder und der Mutex immer wieder miteinander verwechselt und wild durcheinander geworfen. Dazu kommt mit dem

rasanten Anwachsen der Trickflugszene in Europa- und weltweit, dass Tricks und Kombis „erfunden“ werden, die gleich sind, oder sich nur in Nuancen unterscheiden, aber mit unterschiedlichen Namen versehen werden. Bis sich die Trickszene auf einen einheitlichen Namen „geeignet“ hat, dauert es meist eine Weile, vor allem, wenn erst eine umfangreiche Diskussion darüber entsteht, wer nun der echte und erste Namensgeber war.

Fade-Pancake-540er ****

- Kite befindet sich im Fade
- jetzt einen Fade-to-Pancake auslösen (Flic-Flac)
- wenn der Kite kurz vor der Pancake-Position ist – einen 540er auslösen

Tip (für rechte Hand): Kite im Fade mit der rechten Hand ganz leicht „andrehen“, d.h. die linksseitige LK anheben. Dann den Fade-to-Pancake einleiten. Der Kite klappt jetzt in eine optimale Position für den Auslöseimpuls zum 540er.

Rolling Fade ***

Die Kombi beginnt wie ein >Kombo:

- D. horizontal durchs Windfenster fliegen
- durch einen Full-/Deadstop, also hartes, kurzes Anziehen der oberen Leine, den D. in einen Backflip legen
- jetzt durch hartes Anziehen der gegenseitigen Leine den D. in eine Rotation bringen
- der Impuls muss so dosiert sein, dass der D. eine 1 ½ -fache >Lazy Susan macht (also eine 540°-Rotation) – die Nase steht also zum Piloten

jetzt durch Anziehen beider Leinen den D. in einen Fade holen

Axel-Group

Axel-based Moves

Level 1 – 4

Axel * (Horizontal-Rotation in Bauchlage)

- 1.) - D. im Aufwärtsflug mit einem Stall zum Schweben bringen
 - rechte Hand drücken und sofort wieder impulsiv aber dosiert anziehen – linke Hand bereits Drücken – der D. muß **schräg** in der Luft stehen – linker Flügel zu Dir
 - **jetzt sofort auch rechte Leine nachgeben** (evtl. sogar Vorgehen) damit der D. genug Leine bekommt um waagrecht auf dem Bauch eine 360°-Rotation zu machen
 - nach dem axeln weiterfliegen oder eine neue Trickfigur anschließen
 -
- 2.) - D. zum linken WF-Rand fliegen – dort mit einem Snap (Snap-Stall) der rechten Hand die D.-Spitze auf 11:00 Uhr stellen
 - jetzt rechte Hand 5 – 10 cm kurz drücken (D. soll **schräg** in der Luft **stehen**, linker Flügel näher zu Dir)
 - jetzt dosierter Ruck mit der rechten Hand – zeitgleich linke Hand Drücken – **dann sofort auch die rechte Leine nachgeben** (evtl. sogar Vorgehen)
 - der D. axelt jetzt flach auf dem Bauch – d.h. er macht eine 360°-Rotation in waagerechter Bauchlage
 - nach dem axeln D. weiterfliegen oder eine neue ...

Manche D. reagieren auf die oben beschriebenen Auslösemanöver nicht gut und fliegen den Axel besser und leichter so ...

- D. zum linken WF-Rand fliegen – dort mit einem rechten Snap-Stall die D.-Nase auf 11:00 Uhr stellen
- jetzt die **linke Hand** 5 – 10 cm ziehen und den D. **mit diesem Manöver schräg stellen**
- dann dosierter Ruck mit der rechten Hand – zeitgleich linke Drücken und dann sofort beide Leinen nachgeben (Rest siehe bereits oben ...)

[Axel-Auslösung rechte Hand = linkes Bein nach vorn und belasten](#)
[Axel-Auslösung linke Hand = rechtes Bein nach vorn und belasten](#)

Einigen Piloten fällt das Axeln auf der einen oder anderen WF-Seite schwer – je nach Rechts- oder Linkshändigkeit- der Axel kann aber an jeder Stelle im WF mit der gleichen Auslösehand geflogen werden, er macht dann eben die Drehung immer nur in eine Richtung.

!!! Grundsätzlich sollte man aber den Axel von Anfang an beidhändig trainieren, um dann auch recht bald drei der Axel-Standard-Move fliegen zu können – die Cascade, Fountain und den Flip-Flop. Vorher muss aber noch der Half-Axel „sitzen“ – und der eben auch beidseitig !!!

Half-Axel *

1)

- D. im Horizontalflug zum linken WF-Rand fliegen
- rechte Hand kurz drücken – danach sofort impulsiv aber dosiert ziehen
- danach sofort Leinen entlasten um dem D. Raum für die Axeldrehung zu geben
 - **der D. dreht dabei die Nase von Dir weg und dreht sich flach auf dem Bauch**
- wenn D. die (180°-Drehung) beendet hat, Leinen sofort anziehen und D. in die entgegengesetzte Richtung weiterfliegen
(Ein leichtes Aufwärtszeigen der D-Nase erleichtert die Auslösung des HA. Je nach Wind muß man vor dem Auslösen des HA ein oder zwei Schritt vorgehen, oder den D. so weit fliegen, dass er fast stoppt -aber nicht absinkt- ein gewisser Schwung aus dem Vortrieb ist für die Drehung noch notwendig.)

2)

- D. am (li.) WF-Rand abwärts fliegen, mit der Nase etwas auswärts zeigend (bis 45°)
- Vorgehen, rechte Hand nachgeben, anschließend mit einem Zug den D. in einen Halbaxel bringen -linke Hand weit nachgeben-
- D. horizontal nach rechts weiterfliegen

Axel-Back **

Ein Axel-Back besteht aus zwei wechselseitig geflogenen Halb-Axels, einer in jede Richtung.

Cascade ****

(Halbaxels in Links-Rechts-Folge, während der D. abwärts sinkt)

- die Axel-Cascade ist eine Folge von **aneinandergereihten, wechselseitig geflogenen** Halb-Axels, wobei der Drachen Höhe verliert (verlieren soll! „Kaskade = Wasserfall“!)
 - in **WF-Mitte** wird aus dem Horizontalflug (hier von rechts nach links) ein **Halb-Axel** ausgeführt
 - ist die Drachennase auf der anderen Seite auf 2-4 Uhr (Drachen-abhängig) angekommen wird der Gegenaxel ausgelöstwichtig ist, **den D. mit der nächstkommenden Auslösehand bereits ein wenig „unter Kontrolle“ zu haben**, d.h., dass bereits **eine gewisse Spannung auf der Auslöseleine liegt, bevor der D. die 2-4, bzw. 8-10 Uhr-Position erreicht hat**
- also: den neuen HA nicht erst „auslösen“ wenn die Kitenase die 2-4 (8-10) Uhr-Position erreicht hat, sondern schon vorher auf der Auslöseleine (oberen) ein wenig Spannung aufbauen, über die der Drachen kontrolliert in den nächsten HA „gepullt“ wird.

Tips von Manfred Schmidt:

Die Impulse zum Auslösen der Axels müssen kurz und zackig sein. Häufiger Fehler ist, den Zugarm zu weit nach hinten zu ziehen. Dadurch rotiert der Kite zu weit, und es werden eigentlich nur normale Standard-Axels.

Die Intensität der Zugimpulse muß auch auf die Windverhältnisse angepasst werden. Bei etwas mehr Wind kann man schon ordentlich „kloppen“, und dabei auch auf den Drachen zugehen.

Die Cascade wächst mit der Zeit, die kann man nicht in 3 Stunden komplett einüben. Mit 2 oder 3 Halbaxels anfangen, die immer mal wieder in das Fliegen einflechten bis sie sicher sind, dann 4, dann 5, usw.. Auch die Kaskade geht mit manchen Drachen leichter als mit anderen.

Weitere Beschreibungen:

Vom horizontalen Flug ausgehend wird die Cascade eingeleitet, indem am oberen Flügel ein scharfer Zugimpuls ausgelöst wird. Gleichzeitig wird mit der anderen Hand Leine gegeben. Der Drachen ändert dadurch seine Flugrichtung, mit geringem Höhenverlust, um 180°. Ist der erste Half Axel vollendet, wird der nächste in gleicher Weise eingeleitet.

Wichtig ist die Position des Drachens vor dem nächsten Half Axel!

Der obere Flügel muss leicht zurückgelehnt sein und die Nase etwas nach oben zeigen.

Die Half Axels werden ansatzlos aneinander gereiht. Zum Üben kann es aber hilfreich sein, zwischen den einzelnen Half Axels eine Gerade zu fliegen, diese mit zunehmendem Erfolg zu verkürzen und schließlich wegzulassen.

Bei der Cascade wird auf den Drachen zugegangen, außer bei ganz leichtem Wind.

Grundlage für die Cascade ist der Half Axel, der im Prinzip wie der normale Axel eingeleitet wird. Ausgangsposition ist wieder ein Stall. Nach dem Axel-Impuls wird die Rotation nach etwa 180° gestoppt. Das kann bei einigen Drachen durch einen entgegengesetzten Axel-Impuls mit der anderen Hand passieren, wodurch direkt der nächste entgegengesetzte Half-Axel eingeleitet wird. Oftmals ist es jedoch erforderlich, vor dem Axel-Impuls mit einem Set-up-Move (Pop-Up-Move) die Rotation abzubremsen und wieder einen Stall zu provozieren, um dann mit der gleichen Hand den nächsten Half-Axel auszulösen.

Eine weitere gute Vorübung sind mehrfache Axel in eine Richtung, die ebenfalls jeweils mit einem Pop-Up-Move vorbereitet werden.

Bei einer perfekten Cascade sehen die Half-Axel ansatzlos aus und die Set-up moves sind nicht mehr wahrnehmbar und die Drachennase bewegt sich horizontal nur minimal.

4U

Du führst den Drachen durch den Axel. An der Stelle, wo die auslösende Hand normal wieder einsetzt und zum Weiterflug einleitet, stoppst Du den Drachen mit der führenden Hand mit einem „Pop“ (durch diesen Pop kann die Cascade auch nach oben oder unten geflogen werden). Jetzt wird die führende Hand zur auslösenden Hand und löst den nächsten Axel aus. Am Anfang hilft Zählen: 1=Auslösen, 2=Führen –Pop-; 1...2...Pop.

Fountain/Up to the Fountain/Rising Cascade ****

(Halbaxel in Links-/Rechts-Folge während der Drachen aufwärts steigt >Fontäne)

- hier muss der Pop-Up-Move auf jeden Fall gemacht werden – der Drachen wird damit jedes Mal ein Stück nach oben gezogen – dann erst der nächste Halfaxel ausgelöst.

Flip-Flop ****

(ist eine „stationäre“ Cascade, d.h. der Kite bleibt während der Cascade auf gleichbleibender Höhe)

- auch hier muss ein leichter Pop-Up-Move gemacht werden

Kickturn * (harter und schneller Halbaxel für 180°-Richtungswechsel)**

- Kite in der (z.B.) linken WF-Hälfte auf die rechte Flügelspitze stellen und in Richtung der rechten WF-Hälfte starten
- **auf dem Weg dorthin abrupt einen sehr schnellen Halbaxel auslösen und den Drachen am Ende des Halbaxels sofort (durch Zurückgehen/-laufen) beschleunigen und nach links unten fliegen**
- dort mit einem Tipstand auf der linken Flügelspitze landen

Varianten:

Starten mit einem Axel-Take-Off oder Coin-Toss

- den Kite mit einem schnellen Axel-Take-Off (aus der Grundstellung oder z.B. von der linken Flügelspitze) starten – den Kickturn machen – zurückfliegen, und mit einem (möglichst schnellen) Spinaxel wieder landen

Abschluß mit Lazy Susan

- beim Rückflug kurz über dem Boden den Kite mit einem beherzten Zug an einer Leine in einen Backflip legen
- eine Lazy Susan machen und mit dem Recovern in die Grundstellung landen – oder sofort Weiterfliegen

Abschluß mit einem Möbius

- bei der Rückkehr einen Möbius fliegen – Landen – oder Weiterfliegen

Barrel Roll ** (eingeleitet über einen Half-Axel)

Der Drachen dreht sich um den Kielstab, die Nase zeigt zum Piloten.

Wird der Trick durch einen Halbaxel eingeleitet, heißt die Kombination Barrel Roll.

Wird sie vom >Fade aus gestartet >Lateral Roll.

Die Barrel Roll beginnt mit einem Halbaxel,

bevor die Nase des Drachens ganz vom Piloten wegzeigt, wird mit der anderen Hand in den Fade gezogen.

Dadurch hat der Fade eine Schräglage. Mit dieser Hand wird jetzt weiter gezogen und die andere

nachgelassen.

Jetzt beginnt die Drehung um den Kielstab.

Im Gegensatz zum Backspin wird hier kein Leinendurchhang gegeben, man geht eher rückwärts.

Spin Axel * (abwärts)

- Siehe weiter oben „Spin-Axel-Landing“

Endet bei „Backflip-freudigen“ Kites schnell von selbst im Backflip. Dann muß man mit den Leinen kontrollieren, dass der D. nach dem Spin-Axel die Flugstellung behält.

Spin Axel * (aufwärts)

- D. im Horizontalflug zum linken WF-Rand fliegen (in ca. 8 – 10m Höhe)
- dort mit rechter Hand einen Spin fliegen
- wenn D. mit Flügelspitzen parallel zum Boden steht mit linker Hand dosierten Zug für den Axel machen
- der Axel soll fließend aus dem Looping heraus ausgelöst werden

Double-Spin Axel ** (Axel nach Abwärts-Doppelspin)

- D. zum linken WF-Rand fliegen (in einigen Meter Höhe)
- 2x links-abwärts rotieren, bei ausgestreckter rechter Hand, und nach vorn gehen
- wenn D. senkrechte Stellung erreicht hat, rechts ruckartig anziehen, links weit nachgeben
- nach dem axeln nach rechts weiterfliegen

(Durch den Doppel-Spin und dem Vorgehen wird der D. stark gestallt, so dass der Axel langsam und sanft abläuft)

Multiple Axel **/*** (2 ; 3 ; oder mehr Axel durch einen Zugimpuls)

- die Axel-Auslösung erfolgt insgesamt viel intensiver als bei einem Einzelaxel
 - **Ausführung m. rechter Hand:** Kite horizontal zum rechten WF-Rand fliegen – einen Stall machen – rechte Hand kräftig durchziehen
 - sofort beide Leinen Nachgeben und Vorgehen (mehr als bei einem Einzel-Axel) – die äußere Hand wird dabei weit nach vorn gestreckt – um dem Kite Raum für die Rotationen zu geben
- (oder: mit einem Links-Spin arbeiten. Wenn die Drachennase auf 8 Uhr steht mit rechts beherzt und lang durchziehen. Nicht zu viel Slack geben, der Drachen sollte „an der Leine bleiben“.)**

Axel-Cascade/Continuous Axels **

- D. in eine Drehung bringen
 - wenn die D.-Nase zwischen 3 und 5 Uhr steht am oberen Flügel einen Axel auslösen
- der D. wird einen „fallenden“ Axel vollziehen
- wenn der D. sich aufrichtet sofort wieder (in die gleiche Richtung wie vorher) in einen Spin lenken und den Move wiederholen

(Wenn man den Axel-Impuls zu spät auslöst wird der D. sich wahrscheinlich aus der Spin-Axel-Bewegung gleich in einen >Backflip legen, siehe >Rolling Cascade, bzw. >Lazy-Varianten. Aus dieser Variante wird, wenn man alle Moves kontrolliert wiederholt, ein >>Cométe.)

Axel to Fade ** (aus dem Axel in die Rückenlage – Nase zum Wind)

- fliege im linken WF einen möglichst flachen Axel
- wenn der D. ca. 1/3 der Axel-Drehung zurückgelegt hat kurz und dosiert links ziehen – sofort wieder Nachgeben (und am besten etwas vorgehen)
 - der D. soll – mit der Nase nach unten abkippend – in einen Fade schwingen (also eine horizontale 180°-Drehung vollziehen)
- den Fade gefühlvoll mit den Leinen kontrollieren – dann weiterfliegen

(Optional: während der Axel-Drehung zwischen 10.00 – 12.00 Uhr Zugimpuls mit beiden - Leinen – sofort wieder nachgeben – und den D. damit in einen Fade holen – manche Kites mögen diese Auslösung lieber)

Cukoo Clock ***

- **einen >Axel-to-Fade fliegen**
 - wenn der Drache den Fade erreicht hat >Flic-Flacs fliegen

(Kombi-Tricks bestehen immer aus einer Serie von ineinanderfließenden Einzeltricks. Kombi-Tricks gelingen nur richtig, wenn die enthaltenen Tricks auch jeweils für sich allein beherrscht werden. Der Ablauf von Kombi-Tricks ist sehr komplex – das richtige Timing von Körperbewegung und Steuerimpulsen ist für das Gelingen und den fließenden Ablauf ausschlaggebend.)

Fruit-Roll-Up ** (die „Fruchtrolle“; Kite einwickeln – auswickeln)**

- Kite in den Zenit fliegen
- wenn der Auftrieb nachlässt den Kite mit einem kräftigen Pull an beiden Leinen in einen →**Frontflip** holen
- dann sofort viel Leine nachgeben und Vorgehen
- mit dem Nachlassen der Leinen wird der Kite nach hinten wegkippen – und sich in einen Rückwärts-Yoyo wickeln
- jetzt Leinen anziehen und den Kite mit einem Turn in den Abwärtsflug bringen
- ca. 2 - 3 m über dem Boden einen Pancake machen, die Leinen anziehen, den D. aus dem Yoyo auswickeln und bis in einen →Fade „holen“
- im Fade halten, bzw. steigen lassen – nach Belieben weiterfliegen

!!! Es muß kein ausgeprägter →Frontflip erfolgen. Wenn der Kite sich nahezu im Stall befindet genügt ein kräftiger Pull mit den Leinen. Der D. wird dann kurz „Nicken“ und nach hinten wegklappen

Jacob's Ladder ** (Fade-Lateral Roll-Backflip- ½ LazySusan-VorwärtsJojo-Fade)**

Zunächst ein paar Worte zur Herkunft der Bezeichnung „Jacob's Ladder“:

Der Begriff Jacobsleiter stammt aus der Bibel, Altes Testament, Genesis; 1. Buch Moses 28, 12.. Jacob träumt von Engeln, die sich auf einer Leiter zwischen Erde und Himmel auf- und abwärts bewegen.

Die gleichnamige Trickkombi wurde (laut Andy Wardley) 1999 von Tim Benson erstmals auf dem Kite Festival von Weston Super-Mare Beach (GB) geflogen (auch hier gibt es wieder Ansprüche anderer Piloten, den Trick erfunden zu haben), und von Andy Wardley mit dem Namen „Jacob's Ladder“ versehen, weil die Trickfolge ihn an das gleichnamige Holzspielzeug erinnerte. Die Spielzeug-Jacobsleiter besteht aus 6 oder 7 Holztafelchen, die durch einen ausgeklügelten Bändermechanismus miteinander verbunden sind. In Gang gesetzt, vermittelt die Jacobsleiter die optische Illusion, dass sich ein Täfelchen nach dem anderen mit einer seitenalternierenden Umklappbewegung nach unten bewegt, und zwar in einem sich ständig wiederholendem Ablauf, sozusagen eine Art Perpetuum Mobile – aber wie gesagt, es ist lediglich eine optische Täuschung!

Der Trick beginnt **entweder aus einem Fade oder Backflip**

- **Ausgangslage Fade** (wie die erste Fade-Lage erreicht wird ist unwichtig. Üblich ist aber aus Axel-to-Fade, oder Pancake-to-Fade)
- Zug an einer Leine – der **Kite dreht sich mit Schwung mit einer Lateral Roll in den Backflip (evtl. zum Nachhelfen in den Backflip kurz noch einmal Beschleunigen und dann sofort Leinen geben)**
- **eine halbe Lazy Susan-Rotation** fliegen
- wenn der Kite mit der Nase zum Piloten zeigt (er liegt jetzt in der Fade-Position - die Leinen liegen dabei über den Querspreizen nach hinten-unten weg)
- **Zugimpuls mit beiden Leinen** - der Kite dreht über die Querachse nach oben weg – über eine Pancake-Position - wieder in die Fade-Lage (**für die Fade-Lage Leinen wieder nachgeben**)

Ausgangslage Backflip (auch wie der Backflip erreicht wird ist unwichtig, ebenso wie das Beenden des Tricks)

- Backflip – ½ Lazy Susan – D. bis in den Fade “klappen” lassen

Diese Durchgänge müssen nun mehrmals in Folge wiederholt werden. Erst dann ist es eine Jacobsleiter.

!!! Nach den „Tricksparty-Regeln“ ist die Drehrichtung der Lateral-Rolls und Lazy Susans nicht vorgegeben. Perfektionisten werden aber bei jedem Durchgang die Drehrichtung beider Rotationen wechseln !!!

Yoyo-Jacob's Ladder *****

Es wird eine JL begonnen, in diesem Fall bevorzugt aus der Backflip-Position.

Aus der nächsten Fade-Position wird der Kite mit der Lateral-Roll/halber Backspin so stark beschleunigt, dass der Kite einen Yoyo macht und auch gleich bis in einen Backflip weiterschwingt (Vorgehen!).

Jetzt die übliche ½ Lazy Susan machen und den Kite wieder bis in den Fade auswickeln.

Nun von vorn.

Die YJL kann natürlich auch gleich aus dem Fade beginnen.

(Fade-Lateral Roll-Backflip-Yoyo-Backflip)

Mutex ***** (Fade-360°Flat-Spin-Fade Kombination)

- den Drachen aus einem Fade in einen Pancake steuern und dabei einen 360°-Flat-Spin auslösen.
- Wenn der D. eine 360° -Rotation gemacht hat wieder in den Fade holen. Diese Moves werden, wie bei der Jacobs Ladder, mehrfach aneinandergereiht.

Backspin-Mutex **** (A. Wardley 2001)

(Backspin/Flic-Flac-Kombination in Folge)

- Es werden alternierende (links/rechts) Backspins geflogen.
- Sobald der Kite die Fade-Position erreicht hat, sofort einen Flic-Flac anschließen
- Dann den nächsten Backspin fliegen – und erneut eine Flic-Flac anschließen

Duplex ***** (A. Wardley)

Beim Duplex wird ein Flic-Flac in Kombination mit zwei unterschiedliche Rotation-Moves geflogen, dabei wird immer wieder zwischendurch die Fade-Position erreicht, also z.B.

Flic-Flac/360°-Flatspin

Flic-Flac/Backspin (Backspin-Mutex; der Backspin wird dabei noch Seiten-alternierend gemacht)

Triplex ***** (A. Wardley)

Ist ein Flic-Flac, der mit drei unterschiedlichen Rotations-Moves kombiniert wird, z.B:

Flic-Flac/Mutex

Flic-Flac/Backspin

(übersteuerter) Flic-Flac/Wap-doo-Wap/Fade

oder auch: Flic-Flac/Backspin/Backflip/Lazy Susan

Moebius/Möbius *** (Pancake to Fade-Lateral Roll-Backflip-Lazy Susan-Landung)

- der Moebius ist sehr eng mit der →Jacob's Ladder verwandt. Bis zum Backflip hat er den gleichen Ablauf – allerdings wird der Möbius immer mit einem →Pancake-to-Fade eingeleitet
- aus dem Backflip wird eine ganze Lazy Susan geflogen, die in eine Zweipunkt-Landung übergeht
- dabei wird die LS sanft mit der Hand gestoppt, welche die LS nicht ausgelöst hatte.
- Langsam zurückgehen, damit der Drache sich aufrichten kann – zum Landen dann evtl. wieder vorgehen

Backspin/Rotating Fade/Rotofade **** (Rotation des Drachens in der Fade-Lage)

(Beschreibung für Ausführung mit der rechten Hand)

- D. nach unten fliegen – *Nase dabei nach rechts, ca. 5 Uhr, zeigen lassen*
- dann *einen Pancake to Fade machen* – durch die vorherige 5-Uhr-Stellung liegt der (aus Pilotensicht!) rechte Flügel etwas höher als der linke – die Nase zeigt etwas nach rechts unten
- D. nicht komplett in einen Schwebefade legen, sondern **sofort mit der rechten Hand Anziehen** (ob hart, mehr sanft und wie weit ist bei jedem D. unterschiedlich) –**und sofort beide Hände eine Armlänge nachgeben damit der D. genug Leine für eine Rotation hat – gleichzeitig Vorgehen**
- wenn der D. fast eine Drehung vollendet hat den Zug mit der rechten Hand wiederholen (Nase zwischen 6 u. 5 Uhr) – die rechte Hand muß meist bis hinter die Hüfte gezogen werden – die linke dabei bis vor den Körper holen – dann sofort wieder eine Armlänge nachgeben – und

(Ganz gleich bei welchem Wind und ob man den Backspin am WF-Rand o. anderswo im WF ausführt, muß der Pilot während der Ausführung nach vorn gehen. Der Backspin ist ein dynamischer Trick, d.h., alle Bewegungen des Drachens, und des Piloten, müssen fließend ineinander/nacheinander übergehen. Den Backspin anfangs in 5 – 10m Höhe ansetzen.

Manche D. machen den BS leichter, wenn man *die äußeren Standoffs* auf der Querspreize etwas mehr nach innen verschiebt. Die Fade-Position kann natürlich auch aus jedem anderen Move eingeleitet werden, z.B. Axel-to-Fade, Basic-Fade, usw.)

Wap-doo-wap ****

(Vorwärts-Jojo aus dem Fade mit anschließender 360er oder 540°-Rotation, Auswickeln und Weiterfliegen)

- Kite **liegt stabil im Fade** – ein wenig Leinen geben, damit die Nase sich heben kann
- jetzt ein kräftiger Zug an beiden Leinen - dann viel Leine geben, meist ist auch Vorwärtsgehen notwendig
- den Kite mit einem **>Vorwärts-Jojo** so lange rotieren lassen bis er **eine „Richtungsverkehrte“ Backflip-Position erreicht hat** – d.h., der Kite liegt im Backflip, aber **mit der Nase zum Piloten** – die Nase sollte dabei so **„tief liegen“**, dass sie **„auf die Füße des Piloten“** zeigt
- die Leinen laufen über die Schleppkante nach hinten am Kite heraus, müssen aber so auf Spannung sein, dass sie am Drachen(Rücken) anliegen, bzw. die Leitkanten die Leinen berühren
- jetzt ein beherzter Zug an einer Leine – dann auf beide Leinen Slack geben - und wieder auf den Kite zugehen
- der Kite vollführt jetzt eine Rotation auf dem Rücken, die 360° oder 540° betragen kann

Nach einer 360°-Rotation befindet sich der Kite in einer „pilotenabgewandten“ Fade Position, immer noch eingewickelt! Jetzt beide Leinen anziehen und rückwärts gehen, und dabei den Kite so lange um die Querachse drehen, bis er sich wieder im normalen Fade befindet. Jetzt kann erneut ein Wapdoowap gemacht werden, oder eben ein anderer Move angeschlossen werden

Lässt man den Kite eine 540°-Rotation machen beendet er den Trick (inklusive Auswickeln) mit der Nase nach oben zeigend.

Multi-Wap-doo-wap *****

Die horizontale Rotation nur in 180° auszuführen, und den D. dann aus dem Yoyo auswickeln, bis die Fade-Position wieder erreicht ist.

Jetzt weitere MWDW's anschließen.

Wap-doo-wap-Kombo ****

66

- Kite horizontal durchs WF fliegen
- durch beherzten Zug mit der Outside-Hand den **Kite in einen Backflip legen**
- dann eine ½ **Lazy Susan** machen und den **Kite in den Fade ziehen** (wie bei der **>Jacob's Ladder<**)
- nun den **Wap-doo-wap einleiten**

Crazy-Copter *****

- Drache nach oben fliegen
- beide Leinen nachgeben, als wollte man einen Backflip machen, dann aber gleich wieder kurz pullen – nachgeben und nach vorn gehen damit der D. einen halben Vorwärts-Jojo machen kann
- wenn der D. die Horizontal-Lage erreicht hat –Nase vom Piloten weg, Leinen liegen nach vorn über den Leitkanten
- an einer Leine ziehen - wenn der D. eine 180°-Rotation gemacht hat, beide Leinen anziehen und den D. auswickeln

Beschreibung des Tricks:

Beim CrazyCopter wird der Drachen über einen halben Vorwärts Jo-Jo in eine umgekehrte Fade Position (Drachen liegt auf dem Rücken, **Nase zeigt aber vom Piloten weg**) gebracht und dann sofort in eine Rotationsbewegung versetzt.

Kurze Beschreibung der Ausführung:

Man fliegt den Drachen ziemlich weit nach oben (fast bis zum obersten Punkt), läßt ihn kurz (aber nur ganz kurz) ein Stückchen in Richtung Backflip kippen um ihn dann sofort vehement nach vorne in Richtung Vorwärts-Jo-Jo zu ziehen. Man läßt aber den Jo-Jo nicht ganz einwickeln, sondern nur halb und zwar so weit, daß der Drachen auf dem Rücken liegt. Die Nase des Drachens zeigt vom Piloten weg. Sobald der Drachen so liegt, kommt sofort ein Zug von der rechten oder linken Steuerleine, damit der Drachen angedreht wird und rotiert. Das war's eigentlich....

Axelstart-to-Fade

Trickfliegen.odt

- Kite aus der Startposition mit beiden Leinen nur kurz in die Luft pullen
- dann **sofort einen Axel-to-Fade auslösen**

Weiter:

- Kite jetzt im **>Rising Fade steigen lassen;**
 - einen **>Fade-Flac machen;**
 - eine **>Backspin-Serie machen;**
 - über eine **>Lateral Roll in den >Backflip werfen – >Lazy Susan – und Weiterfliegen**
 - **>Lateral Roll >Backflip >Yoyo-Kombi**
 - ein paar **>Jacob's Ladders machen und daraus in den Rückwärts-Yoyo werfen**
 - oder 2-Punkt-Landung machen
- (so kann man aus der Kombi mehrerer simpler Einzelmoves eine beeindruckende Trick-Sequenz machen)

Cointoss-to-Fade

- **ähnlich wie >Axelstart-to-Fade – nur aus einer >Cointoss-Anfangsstellung (Tip-Stand) heraus**

Weiter mit:

- Cointoss-to-Fade >Backspin**
- Cointoss-to-Fade >Backspin >into Yoyo**
- Cointoss-to-Fade >Jacobs Ladder >into Yoyo**
- Cointoss-to-Fade >Backspin >Jacobs Ladder >into Yoyo**
- Cointoss-to-Fade >Backflip >Lazy Susan (Multi-Lazies)**

Flap-Jack to Fade

99

Der Kite wird nach einer ½ Lazy Susan in den Fade gezogen

Weiter mit:

- Flap-Jack to Fade >Backspin**
- Flap-Jack to Fade >Backspin >into Yoyo**
- Flap-Jack to Fade >Jacobs Ladder >into Yoyo**
- Flap-Jack to Fade >Backspin >Jacobs Ladder >into Yoyo**
- Flap-Jack to Fade >Backflip >Lazy Susan (Multi-Lazies)**

Rolling Cascade ***** (Spin-Axel to Backflip-Lazy Sue-Cascade !)

Beginnend mit einem Links-Spin:

- Kite in einen **Links-Spin** einlenken. Wenn die **rechte Flügelspitze auf 11 Uhr steht –Nase auf 8-7 Uhr-** mit der **RECHTEN Hand** ruckartig einen Axel auslösen und Leine geben. Der D. wird sich in den Backflip legen
- Jetzt wieder mit der **RECHTEN Hand** eine LS auslösen
- **Nach einer ½ (bis ¾) LS** den Kite mit der **rechten Hand** aus der LS herausholen
- Wenn die **Nase auf 4 – 5 Uhr steht**, mit der **LINKEN Hand** den nächsten Backflip einleiten
- **Wieder mit der LINKEN Hand** eine LS auslösen
- **Nach ½ (bis ¾) Drehung** den Kite mit der **linken Hand aus der LS herausholen**
- Mit der **RECHTEN Hand** den nächsten Backflip auslösen

Beginnend mit einem Rechts-Spin:

- Kite in einen Rechts-Spin einlenken. Wenn die **obere Flügelspitze auf 1Uhr – Nase auf 4-5 Uhr** –mit der **LINKEN Hand** einen Axel auslösen – der Kite legt sich in den Backflip
- jetzt wieder mit der **LINKEN Hand** eine knackige LS auslösen
- **nach einer ½ (bis ¾ LS)** den Kite mit der **linken Hand aus der LS herausziehen**
- wenn der Kite mit der **Nase auf 7-8 Uhr zeigt** mit der **RECHTEN Hand** erneut einen Backflip auslösen
- **jetzt mit RECHTS** die nächste LS auslösen – und den Kite mit der **rechten Hand aus der LS herausziehen**
- wenn der Kite mit der **Nase auf 4-5 Uhr steht**, wieder mit der **LINKEN Hand** den Backflip auslösen – und auch wieder mit **LINKS** die nächste LS auslösen

- das Ganze nun in Folge so oft wie möglich wiederholen

Jacob's-Ladder-to-Backward-Yoyo

- **Jacob's Ladders** ausführen
- dann bei einem beliebigen **>Fade-Lateral-Roll-Backflip-Move** nicht bei der Backflip-Position mit der Jacob's Ladder weitermachen
- sondern **durch Vorgehen den Kite über den Backflip in einen Backward-Yoyo schwingen lassen**

Backspin to Backward-Yoyo

- beim Recovern aus dem BS den Kite über die Lateral-Roll in den Backflip und einen Backward-Yoyo schwingen lassen

Kickturn *** (Wenden mit einem harten und schnellen Halbaxel)

- Kite in der (z.B.) linken WF-Hälfte auf die rechte Flügelspitze stellen und in Richtung der rechten WF-Hälfte starten
- auf dem Weg dorthin abrupt einen sehr schnellen Halbaxel auslösen und den Drachen am Ende des Halbaxels sofort (durch Zurückgehen/-laufen) beschleunigen und nach links unten fliegen
- dort mit einem Tibstand auf der linken Flügelspitze landen

Variante mit drei Axelarten

- den Kite mit einem schnellen Axel-Take-Off (aus der Grundstellung oder z.B. von der linken Flügelspitze) starten – den Kickturn machen – zurückfliegen, und mit einem (möglichst schnellen) Spinaxel wieder landen

Abschluß (Landung) mit Lazy Susan

- beim Rückflug kurz über dem Boden den Kite mit einem beherzten Zug an einer Leine **in einen >Backlip< legen**
- **eine >Lazy Susan< machen und beim Recovern den Kite in der Grundstellung landen**

Cométe *****

- 1.) Stall – und Axel mit Rechts auslösen
- 2.) Axel mit der linken Hand „auflösen“ wenn die Drachennase von Dir weg zeigt (nicht durch einen Pull oder Tug – nur stramm halten. Der Kite geht in einen Abwärtsflug über).
- 3.) wenn die Drachennase nach rechts unten zeigt mit einem beherzten, aber dosierten Pull rechts den Kite auf den Rücken werfen.....
- 4.)aber bevor er die Backflip-Position erreicht hat (und darin hängen bleibt) mit einem Pull links wieder aufrichtenund damit in die Ausgangsposition für den nächsten Axel bringen

Wichtig:

- Die Axel immer mit der gleichen Hand auslösen.
- Es darf keinen Leinendurchhang geben, also eher Zurück-, als Vorgehen oder Stehen bleiben.
- Der Drache liegt zu keiner Zeit im Fade oder im Backflip (beides muss unbedingt vermieden werden!)

„Hilfsmittel“:

- Lange Leinen, 30 – 45 m
- Am Anfang Unterstützung der Lenkbewegungen durch lautes Mitzählen: Eins, Zwei.....Drei, Vier. Zwischen -Zwei und Drei sollte eine kurze Pause sein.
- Langsam und sanft anfangen. Mit der wachsender Routine wird der Trick von selbst schneller.

Manfred Schmitz (Tricky)

....im Grunde wie mit jedem anderen Trick, man muss sich langsam, Schritt für Schritt herantasten. Alle Bewegungen langsam und sehr kontrolliert ausführen. Mit nur einem Cométe anfangen. Dann zu mehreren aufbauen.

Man kann auch erst mal nur die ersten beiden Moves üben, also den Axel auslösen (1), dann den Axel mit links auflösen (2) . **(Wobei der Zweite Zug mehr ein Abstoppen der Axelrotation ist).**

Steht der Kite dann mit der Nase nach unten kommt der dritte Pull ins Spiel. Die Nase sollte dabei aber nicht senkrecht zum Boden zeigen sondern (je nach Kite) mehr oder weniger nach schräg rechts zur Seite zeigen.

Der dritte Pull legt den Kite auf den Rücken. Das ist im Prinzip das Gleiche, wie wenn man den Kite aus einem Dive in den Backflip knallt. Dabei passiert es schnell das der Drachen zu weit und zu schnell ganz in den Backflip kippt. Das darf keinesfalls passieren.

Schwierig sind nur Pull drei und vier. Hier muß Timing und Intensität der Impulse stimmen. Und das bekommt man nur mit viel Training ins Gefühl.

Und wie gesagt, laaaangsaamaaa anfangen. Auch wenn es nicht so aussieht, auch die schnellen Cométen sind immer sehr kontrolliert in jeder Phase.

Es wird immer abwechselnd gezogen, also rechts, links, rechts, links.

Wenn Du mit rechts anfängst ist der dritte Pull also wieder rechts.

Wenn Du von links nach rechts durchs Fenster fliegst und dann am rechten Rand ruckartig am unteren (mit der Rechten) Flügel ziehst und oben nachgibst, legt sich der Kite auf den Rücken. Das geht auch diagonal sehr gut (von links oben nach rechts unten).

Beim Cométe ist es ungefähr dieselbe Position bei der Pull drei ausgeführt wird. Da der Drachen aber nicht fliegt sondern relativ drucklos auf der Stelle steht, darf der Pull nicht so aggressiv ausgeführt werden und oben nicht zuviel Leine gegeben werden. Vielmehr sollte man darauf achten das man den Kite nicht ganz frei lässt mit der Linken.

Dann noch den richtigen Moment für Pull vier finden und schon ist der erste Cométe komplett. Dann braucht es noch etwas Zeit bis man sie nahtlos aneinander reihen kann.

Kay René (Carpe-diem)

Wenn man sich den Cométen ansieht, dann besteht er ja wirklich nur aus zwei Arten von Axels **1)** aus der Aufwärts-Position mit der Nase nach oben

2) aus der Abwärts-Position mit der Nase nach unten
die sich jeweils ablösen.

zu 1)

Als erstes habe ich mir die erste Hälfte des Tricks angesehen, den normalen Axel, der nach der Hälfte abgebrochen wird. Das fliegen wir alle schon ohne Probleme:

....im Falle des Cométen muss der Drachen nach einer halben Axel-Rotation eigentlich nur in die normale **Abwärts-Flugposition** (Nase Richtung Boden) gebracht werden....und somit hatte ich auch schon meine erste Übung:

Einfach ein Axel „mit einem Fehler“, denn anstatt kräftig Slack zu geben, damit der Drachen frei rotieren kann, leitet man den Axel ein und geht dann rückwärts. Durch die Rückwärtsbewegung wird Leinenspannung (auf beiden Leinen) aufgebaut und der Drachen kann den Axel nicht beenden, er wird aus den Axel „herausgeholt“ wenn er die Pancake-Position erreicht hat...bei richtigem Timing „taucht“ der Kite also mit der Nase nach (schräg rechts...) unten weg

...das ist die ganz banale erste Hälfte dieses Tricks, die an sich auch nicht viele vor ein Problem stellt....und die man wunderschön als Einzelübung trainieren kann:

Drachen hochfliegen, axeln und den Trick nach dem halben Axel durch Aufbau von Leinenspannung durch Rückwärtsgehen, mit der Nase zum Boden abbrechen...das sieht sogar recht gut aus

Bitte achtet von Anfang an darauf, dass die Leinenspannung durch Rückwärtsbewegung aufgebaut wird, denn wenn ihr nur aus den Armen arbeiten, könnt ihr nachher Probleme beim eigentlichen Cométen bekommen.

zu 2) Diese zweite Hälfte des Cométen ist das, was mich vor große Probleme gestellt hat.

Man muss den Drachen aus der Abwärts-Position mit der Nase nach unten axeln, und zwar so, dass am Ende wieder die normale Aufwärts-Flugposition für einen weiteren Axel herauskommt...aber Mist, mein Vogel hat sich dort immer auf den Rücken gelegt...aber das war ja auch kein Wunder, denn wenn ich im Abwärtsflug eine Axelbewegung fliege, legt sich der Drachen halt auf den Rücken (in den Backflip)
Dann habe ich mir überlegt, wie ich das verhindere und musste an meine geliebte Zweipunktlandung aus dem Powerdive denken. Da fliege ich ja einen Powerdive gen Boden, kurz über dem Boden leite ich genau diese (Axel-)Bewegung ein, dass sich der Drachen auf den Rücken legt....aber da ich jedoch landen möchte, der Drachen also aufrecht stehend am Boden ankommen soll, gehe ich dabei rückwärts, baue also wieder Leinenspannung auf (auf beiden Leinen). Durch diese Leinenspannung, nehme ich dem Drachen die Möglichkeit sich auf den Rücken zu legen, er richtet sich wieder auf, nachdem er schon fast im Backflip liegt und kommt aus dieser Bewegung direkt zum Stehen.....oder wenn ich zu hoch angesetzt

habe, fliegt er wieder nach oben...

.....und das ist eigentlich schon der zweite Teil des Cométen.

Im Prinzip fliege ich an, wie bei einer Zweipunktlandung aus dem Powerdive, leite durch einen Axelimpuls die Bewegung Richtung Backflip ein, breche diese jedoch ab, indem ich durch das Rückwärtsgehen Leinenspannung aufbaue, die den Drachen wieder in die normale Aufwärts-Flugposition, Nase nach oben, bringt.....und somit sind wir wieder bei a)

Übungen

Es ergibt sich also, dass folgende Tricks/Manöver eine gute Voraussetzung sind um diesen Trick zu lernen, denn wenn man diese gut beherrscht, wird die Verbindung ähnlicher Bewegungsabläufe zum Cométen leichter fallen:

1) der Axel

Wichtig ist, dass beim Cométen die Axels immer von derselben Hand ausgelöst werden, sprich, immer in dieselbe Richtung gedreht werden.

2) abgebrochener Axel (-to Powerdive)

Dieses aus dem Grund, das man das Gefühl bekommt, wie viel Leinenspannung man aufbauen sollte, dass der Drachen möglichst genau nach der halben Axelrotation in einen Abwärtsflug gebracht wird.

Axel to Powerdive ist hier nach meinen Erfahrungen das sinnvollste für den Cométen.

3) Zweipunktlandung aus Powerdive....oder sogar die vermurkste Zweipunktlandung, wo man nicht landet, sondern kurz über dem Boden wieder die normale Aufwärts-Flugposition erreicht und den Drachen wieder hochjagt.

Dieses trainiert dich darin, den Drachen nicht in den Backflip kippen zu lassen, du bekommst ein Gefühl dafür, wann du Leinenspannung aufbauen musst, damit der Drachen in eine saubere Aufwärts-Position gebracht wird....je nach Drachen ist das überhaupt nicht so einfach.

Die eigentlich vermurkste Zweipunktlandung aus dem Powerdive ist näher am Cométen, die richtige Zweipunktlandung trainiert Gefühl und Timing jedoch besser.

D) Zum eigentlichen Trick

Wie schon erwähnt, ist der Cométe eine Verbindung von B)1) und B)2) (siehe oben).

Die Kunst ist es, diese beiden Manöver so präzise zu beherrschen, dass man sie sauber aneinandergereiht bekommt, darum bietet es sich u.U. an, die obigen Einzelmanöver zu trainieren, denn wenn diese Einzelmanöver nicht funktionieren, wird der Cométe schwieriger werden.

Wenn der Drachen jeweils in einer sauberen Position ankommt, dann wird nur das Timing relevant sein,

Nach dem ersten Axel, der in die Abwärts-position abgebrochen wird geht ihr nicht in einen Powerdive über, sondern leitet direkt den zweiten Teil des Tricks ein, die vermurkste Zweipunktlandung.

...am Ende dieser kommt der Drachen wieder in einer Aufwärts-positionsomit habt ihr einen einfachen Cométen geflogen.....ab hier dreht es sich alles nur im Kreis, der Drachen ist wieder in der Ausgangsposition (Aufwärts-Position)...und die zweite Runde kommt.

Ganz wichtig ist eine stetige Leinenspannung...also immer rückwärts gehen....das habe ich immer vergessen.....denn das ist auch das eigentlicher Geheimnis an diesem Trick.....okay, ein Bissel Timing braucht man auch, aber das kommt schnell.

Solltet ihr am Anfang Probleme mit dem Timing haben, dann fliegt die beiden Teile des Tricks mit etwas Unterbrechung:

Setzt ganz oben (oberer Windfensterrand) an und fliegt den unterbrochenen Axel, dann nicht direkt den nächsten Axel einleiten, sondern ein paar Meter nach unten Fliegen. Nach diesen paar Metern fliegt ihr den zweiten Teil des Tricks, also die vermurkste Zweipunktlandung....und fliegt wieder die paar Meter bis zum oberen Windfensterrand, und dort wieder den unterbrochenen Axel. Wenn ihr diese beiden Trickteile isoliert hinbekommt, dann macht die normale Flugphase (hoch oder runter) immer kürzer, das trainiert das Timing ungemein. Irgendwann, eigentlich auch relativ fix, habt ihr die Flugphase zwischen den Trickhälften auf null reduziert.....

...naja, und dann ist datt ganze ein fetter Cométe 😊

French-Toast * (stark verwandt mit dem > Reverse Fade Launch)**

- Drachen liegt nach einer >Belly/Pancake Landing auf dem Boden

- Jetzt mit einem Ruck beide Leinen anziehen und sofort wieder Leine geben – der Drachen soll wie bei einem **>Belly Pop** flach in die Luft springen und durch das Nachgeben der Leinen **in einen Fade kippen (>Reverse-Fade-Launch)**
 - Jetzt durch einen Zugimpuls mit einer Leine den Drachen über eine >Lateral Roll in den Backflip kippen lassen
 - Durch beidseitigem Zug den Drachen aus dem Backflip recovern und weiterfliegen
- Variante: Nicht aus dem Backflip recovern, sondern eine Lazy Susan auslösen, und anschließend aus der LS nach oben weiterfliegen**

Dead Jack ***** (Startkombi aus Dead-Launch und Flap-Jack)

- es wird ein Dead-Launch gemacht und sobald der Kite sich aufrichtet ein Flap-Jack ausgeführt
- Der Flap Jack wird hier also nicht ausgelöst, während der Kite nach vorne fällt, sondern während er sich aus der Dead Position aufrichtet.**

Lewis/Volcano/Yoyo-Lazy **** (A. Wardley 2004)

Rückwärts-Yoyo >Backflip >360°Lazy Susan >Auswickeln >Weiterflug (nach oben)

- der Volcano wird mit einem Rückwärts-Yoyo unmittelbar nach dem Start geflogen.
- dann den Kite, eingewickelt wie er ist, in einen Backflip legen und eine Lazy Susan machen
- am Ende der LS den Kite durch Anziehen der Leinen den Kite aus dem Yoyo auswickeln und nach oben wegfliegen

Wenn man es beherrscht, kann der Kite durchaus auch 2-, und 3-fach eingewickelt werden. Auch kann das Einwickeln aus einer anderen Kombi heraus geschehen, z.B. aus der >Jacob's Ladder to Yoyo, oder mit einer >Backspin to Yoyo.Kombi.

Airburst ***** (A. Wardley 2004)

Rückwärts-Yoyo >540°Crazy Susan >Auswickeln bis FadePosition >Backspins

- der Yoyo wird wie beim >Volcano eingeflogen (inkl. den Optionen)
- dann ebenfalls den Kite in einen Backflip legen
 - jetzt aber nicht nur eine normale Lazy Susan (360°) machen, sondern eine >Crazy Susan –das ist eine 540°-Rotation)
- den Kite nach 540° (Nase zeigt zum Piloten) auswickeln – bis er die Fade-Position erreicht hat
- jetzt sofort Backspins anschließen

Airdrop *** (A. Wardley 2005)

- nach einem Rückwärts-Yoyo D. sofort noch in einen Backflip legen
- dann eine ½ Lazy Susan
- nach der ½ LS den Kite Auswickeln
- und nach unten wegfliegen (darum Airdrop)

Slot-Machine ***

(Slot-Machines = Spielautomaten in USA; auch „Einarmige Banditen“ genannt. Der Auslösehebel für den Spielvorgang wird zunächst angezogen, dann in die entgegengesetzte Richtung losgelassen)

- Horizontalflug (hier von rechts nach links)
 - **im Flug** einen →**Half-Axel** auslösen (je nachdem, wo der Kite sich gerade im WF befindet ist dabei mehr oder weniger Vorwärtsgehen notwendig)
- kurz bevor der Kite mit dem Bauch parallel zum Boden steht mit der axelnden Hand einen zweiten Pop machen, der den Kite in einen 360er-Flatspin, entgegen der Flugrichtung holt
- wenn der 360er zu Ende geht, den Kite wieder in Flugrichtung bringen
- während des Horizontalflugs können so mehrere Slot-Machines nacheinander gemacht werden
- zunächst alles langsam und mit Gefühl machen - später kann dann alles schneller ausgeführt werden

Wichtig: die SM muss geflogen werden, während der Kite sich im Vorwärtsflug befindet – nicht erst am WF-Rand, wenn der Kite an Fahrt verliert oder schon stalt.

Angle-Slot ***

(ist eine, aus einem Diagonal-Flug geflogene Slot-Machine)

TAZ-Machine **** (Half-Axel mit 360/450er-Flatspin)

- D. horizontal durchs WF fliegen (**hier von Links nach Rechts**)
- mit der linken Hand einen Halb-Axel auslösen
 - wenn der D. in der Pancake-Lage mit der Nase auf 12 Uhr, besser zwischen 10 und 11 Uhr, zeigt, mit der rechten Hand einen Flatspin auslösen
 - sofort genügend Slack auf beide Leinen geben, damit der D. einen 450er-Flatspin machen kann
 - den D. mit fließendem Übergang aus dem Flatspin herausziehen und entgegengesetzt der ursprünglichen Flugrichtung weiterfliegen

Das Timing für das Auslösen des Flatspins muß so sein, dass der D. den Schwung aus der Axel-Rotation noch mit in den Flatspin nimmt.

Wie die Slot-Machine ist die TAZ-Machine ein Flatspin-basierender Move, der mit einem Halb-Axel beginnt. Während bei der SM der Halb-Axel „abgebrochen“, und der D. aus dem folgenden 540er-Flatspin heraus in die ursprüngliche Richtung weitergeflogen wird, wird er bei der Taz-Machine die Rotationsrichtung des Halb-Axel genutzt, um daraus den 450er-Flatspin zu fliegen. Und der D. wird bei der TM entgegen der ursprünglichen Richtung weitergeflogen!

Torpille ****

- in der Nähe des oberen Windfensterrandes einen harten Spin-Axel fliegen, der den D. in einen Backflip legt
- gefolgt von einer Gegenbewegung, die den D. auf den Bauch legt
- dann wieder einen Spin-Axel-to-Backflip – usw., usw.

Der D. „stolpert“ gewissermaßen von den Rückenlagen in die Bauchlagen –und umgekehrt- und sinkt dabei zu Boden.

Der Torpille ist mit dem Comète verwandt. Moderne D. führen auf Grund ihrer Geometrie aber meist den COMÉTE leichter aus als den Torpille

Ladole/Ladole Double *****

- möglichst hoch in der WF-Mitte den D. aus einem Fade in einen Yoyo wickeln
- dann senkrecht nach unten fliegen
- im Senkrechtflug einen >>Wapdoowap<< ausführen und aus der Rückenrotation heraus bis in den letztmöglichen Fade auswickeln

Erich Vogl im DF: Der Drachen liegt im Fade, aus dieser Position heraus wird der Drachen eingewickelt und fliegt dann im Sturzflug gen Boden; **jetzt ein kurzer ruckartiger Zug mit beiden Händen und dann blitzschnell wieder viel Leine geben, was zur Folge haben sollte, dass sich der Kite nochmals einwickelt; wenn während dieses Wickelvorganges dann die Auslöseposition für den abschließenden WdW erreicht wird**, wird die Rotation eingeleitet und man hat eine Ladole.

Ladole Double *****

- nach dem ersten Yoyo wird im Senkrechtflug noch ein zweiter (Vorwärts-)Yoyo geflogen
- dann zum Abschluss wieder ein Wapdoowap mit Auswickeln des D. bis in den letztmöglichen Fade

Yoyo-Slot Machine ****

D. in einen Yoyo wickeln und eine Slot-Machine fliegen. Der D. wird sich in den meisten Fällen am Ende der Bauchrotation auswickeln.

Yoyo-540er ****

Mit dem eingewickelten D. einen 540er-Flatspin fliegen.

Crazy 540er *****

Mit dem 2mal eingewickelten D. einen 540er-Flatspin fliegen.

Yoyo-Lazy />>Lewis<</>>Volcano<< ****

- Nach einem Yoyo wird der D. sofort in einen Backflip gelegt und eine komplette Lazy Susan geflogen

- nach der Lazy werden beide Leinen angezogen und der D. damit aus dem Yoyo gezogen
- der D. geht nach oben oder diagonal in den Weiterflug über

Yo-Lewis-Start *****

- sofort nach dem Yoyo-Start in 1 – 2 m Höhe den D. in einen Backflip werfen und eine >Lazy Susan< machen. Am Ende der LS den D. aus dem Yoyo wickeln lassen. Perfekt ist diese Kombi, wenn der D. nach dem Auswickeln mit beiden Flügelspitzen auf dem Boden steht, also in der Basic-Start-Position.)

Yoyo-Multilazy *****

Mit dem eingewickelten Drachen wird eine >>MULTILAZY>> geflogen. Zum Abschluß der Multilazy kann der D. nach einer kompletten Lazy nach oben weggefliegen werden, nach einer halben Lazy nach unten weg, oder bis in einen Fade ausgewickelt werden.

Yoyo-Lazy Cascade *****

Mit dem eingewickelten D. eine Lazy Cascade fliegen, also wechselseitig Lazy Susans in Folge (>>Vario-Lazy<<)

Stepdown-Lazy *****

- aus dem Senkrechtflug einen Full-Stop/Kill machen, so dass der D. im Backflip liegt
- jetzt eine Lazy Susan auslösen
- nach einer halben Lazy-Drehung (Nase zeigt zum Piloten) den D. aus der Lazy herausholen und senkrecht nach unten weiterfliegen
- den „Lazy-Step“ so oft wie möglich während des Senkrechtfluges wiederholen

Die Stepdown-Lazy ähnelt der >Rolling Cascade<. Während aber bei der RC der D. nach der halben LS sofort wieder in einen Backflip geaxelt wird, wird bei der StepdownLazy ein Stück Senkrechtflug eingefügt.

Bungie-Lazy *****

- D. senkrecht nach unten fliegen
- möglichst dicht über dem Boden den D. durch einen Full-Stop/Kill in einen Backflip legen
- beherrscht eine Lazy Susan auslösen
- nachdem eine komplette Lazy-Drehung vollendet ist den D. sofort wieder nach oben weiterfliegen

Yofade *****(*)

- Abwärtsflug aus dem Zenit
- kurz Slack geben – dann kurz aber kräftig beidseitig Leinen anschlagen – sofort Leinen nachlassen und Vorwärtsgang
- der D. dreht sich mit der Nase auf den Piloten zu – macht dann eine komplette Yoyo-Rotation, die in der Fade-Position enden soll
- dann den D. wieder ausrollen (Zurückgehen) – der nach dem Ausrollen abwärts weiterfliegt

Yofade-Backspin *****

- aus dem Zenit abwärts fliegen
- im Abwärtsflug einen Yofade auslösen
- wenn sich der D. in der Fade-Position (in einen Yoyo eingewickelt!) Backspins auslösen

Dieser Move ist nicht einfach, bedingt exaktes Timing und gute Windverhältnisse. Der D. neigt dazu, sich auszurollen. Anfangs wird meist nur ein halber BS gelingen, bzw. eine Lateral Roll, und der D. wickelt sich aus dem Yoyo. Die Nase zeigt nach dem Auswickeln nach oben.

Yoyo-Tipstand *****

- Kite auf beliebige Weise in einen Yoyo wickeln, dann in den Horizontalflug bringen
- vor dem Auslösen des Yoyo-Tipstands Nase leicht nach oben stellen
- dann beide Leinen kurz nachgeben und wieder anziehen

- der Kite wickelt sich aus dem Yoyo und wird auf der Flügelspitze mit einem Tipstand gelandet
 - „untere“ Leine auf Spannung halten und den Kite damit balancieren, obere Leine entspr. nachgeben
- Mit dem „Nase-nach-oben-stellen“ bringt man den Kite in die richtige Position für den Tipstand. Das „Leine-kurz-nachgeben“ kann durchaus eine Armlänge sein, je nach Windstärke und an welcher Stelle im WF man den YoTip macht. Entsprechend muss auch die Geschwindigkeit des Nachgebens und Anziehens ausgelegt werden.**

Double-Yoyo-Tipstand ****

Kite in einen zweifachen Yoyo wickeln. Der Double-Yoyo-Tipstand muss etwas höher über dem Boden ausgelöst werden als der einfache.

Slap and Tickle ****

Der D. wird eingewickelt mit einem Tipstand gelandet und auf der Flügelspitze ausgewickelt.

Yoyo-Jacob's Ladder *****

Es wird eine JL begonnen, in diesem Fall bevorzugt aus der Backflip-Position.

Aus der nächsten Fade-Position wird der Kite mit der Lateral-Roll/halber Backspin so stark beschleunigt, dass der Kite einen Yoyo macht und auch gleich bis in einen Backflip weiterschwingt (Vorgehen!).

Jetzt die übliche ½ Lazy Susan machen und den Kite wieder bis in den Fade auswickeln.

Nun von vorn.

Die YJL kann natürlich auch gleich aus dem Fade beginnen.

(Fade-Lateral Roll-Backflip-Yoyo-Backflip)

Lazy Cascade/Cynique ****

Wechelseitig in Folge geflogene Lazy Susans (ähnlich einer Cascade)

Tipstand-Start-to-Rolling-Susan

- Kite in einen Tipstand stellen.
- Starten.
- Sofort durch Anziehen der oberen Leine in den Backflip werfen (Full Stop).
- Mit der gleichen Leine eine Lazy Susan auslösen.
- Weiterfliegen.

Axelstart>Lazy-Susan ****

- mit einem Axel starten (Axel-Take-Off, Groundtoss)
- den Kite sofort in einen Backflip legen und eine Lazy Susan machen
- dann weiterfliegen

Axelstart>1/2 Lazy Susan>Fade>LateralRoll>Yoyo=weiter nach Phantasie und Können

Upstairs with Halfaxels

- Kite im mittleren Drittel des WS diagonal nach oben fliegen.
- Ist die Drittellinie erreicht, einen knackigen Halbaxel fliegen.
- Dann wieder diagonal in die andere Richtung fliegen.
- Halbaxel, usw., usw..

Downstairs with Halfaxels

Wie Upstairs, aber eben in umgekehrte Richtung, abwärts.

Paternoster **** (AchimX)

Es wird zunächst eine Sequenz einer Jacobsleiter geflogen.

Aus der Fade-Position wird der D. in einen Yoyo gewickelt (abwärts) und der D. einige Meter senkrecht nach unten geflogen.

Dann einen Pancake machen und den D. aus dem Yoyo bis in einen Fade auswickeln (wie bei der Fruit-Rollup).

Über eine Lateral Roll den D. in einen Yoyo bringen.

Wieder einige Meter nach oben fliegen, Backflip, D. aus dem Yoyo bis in den Fade auswickeln.

Abwärts-Yoyo, usw.

Andere Version:

Nach dem Abwärts-Yoyo nicht nach unten weiterfliegen, sondern sofort im Anschluß an den Yoyo Pancake und Auswickeln des D.

Dann aus dem Fade Lateral Roll > Backflip > Jacobs ladder-Sequenz > Fade > Abwärts-Yoyo, usw.

Rolling Fade ***

Die Kombi beginnt wie ein >Kombo:

- D. horizontal durchs Windfenster fliegen
- durch einen Full-/Deadstop, also hartes, kurzes Anziehen der oberen Leine, den D. in einen Backflip legen
- jetzt durch hartes Anziehen der gegenseitigen Leine den D. in eine Rotation bringen
- der Impuls muss so dosiert sein, dass der D. eine $1\frac{1}{2}$ -fache >Lazy Susan macht (also eine 540° -Rotation) – die Nase steht also zum Piloten
- jetzt durch Anziehen beider Leinen den D. in einen Fade holen