

---

# STUNTKITE TRICKS

1	Basic Launches and Landings.....	11
1.1	Basic Launch/Take-Off ° .....	11
1.2	Leadingedge Launch ° .....	11
1.3	Belly-Launch ° .....	11
1.4	Tipstand-Start/Wing-Tip-Start/Spike-Start ° .....	12
1.5	Leadingedge-Landing * .....	12
1.6	Zweipunktlandung * .....	13
1.7	Zweipunktlandung * .....	13
2	Recoveries.....	14
2.1	Cartwheel/Ground-Snap/Flip Over * .....	14
2.2	Belly-Pop/Pancake-Pop//Pop-Up-Start * .....	14
2.3	Side-Pop * .....	15
2.4	Sleeping-Beauty-Launch/Turtle-Start/Twist/Berkeley-Hop ** ....	15
3	Advanced Starts.....	17
3.1	Reverse Fade Launch/Pancake-to-Fade-Start/Belly-Start ** .....	17
3.2	Reverse-Fade-Yoyo-Launch *** .....	17
3.3	Dead Launch *** .....	18
3.4	K-2000/Flip-Start/Powerstart (Start mit einer Lazy-Susan) *** ..	19
3.5	Axel Take Off/Rogallo-Axel/Miguel-Rodriguez-Cointoss/Groundtoss **	20
3.6	Flap-Jack *** .....	21
3.7	Dead Jack ***** .....	22
3.8	Yoyo-Start/Yoyo-Takeoff/Décollage Yo-Yo ***** .....	22
3.9	Yo-Lewis-Start ***** .....	23

3.10	Backspin-Start/Tornado/Twist-Start ****	23
4	Landings	25
4.1	Pancake- oder Belly-Landing **	25
4.2	Powerdive/Showdown mit Snap/Spin-Stall-Landing ***	25
4.3	Dead Stop/Full Stop/Kill **	26
4.4	Snap-Landing ***	26
4.5	Kombo/Snap-Lazy-Landing ***	27
4.6	Tip-Stand-Landing/Spike Landing ***	27
4.7	Möbius ***	28
4.8	Axel-Landing *	28
4.9	Half-Axel-Landing *	28
4.10	Spin-Axel-Landing **	29
4.11	(Backward)-Yoyo-Landing ***	29
4.12	(Vorward)-Yoyo-Landing ***	29
4.13	540er-Landing ***	30
4.14	Yoyo-Tipstand ****	30
4.15	Double-Yoyo-Tipstand ****	30
5	Bodenarbeit	31
5.1	Tip-Stand/Wingtip-Stand/Spike Standing-up *	31
5.2	Coin-Toss **	31
5.3	Reverse-Coin-Toss/Ali ***	32
5.4	Groundtoss/Miguel-Rodriguez-Cointoss **	32
5.5	Spike Gliding/Shark **	33
5.6	Double Spike Gliding *	33

5.7	Jumping *	33
5.8	Flap-Jack ***	34
6	Flugtricks	35
6.1	Stops, Stalls, Spins und Slides	35
6.1.1	Stall/Stop im Aufwärtsfliegen **	35
6.1.2	Snap-Stall, Stop/Stall aus Horizontalflug **	35
6.1.3	Stop/Stall aus Powerdive ***	36
6.1.4	Spin-Stall **	36
6.1.5	Loop-Stall-Landing **	36
6.1.6	Spin-Stall-Landing **	37
6.1.7	Sideslide **	37
6.1.8	Diagonal-Slide **	38
6.2	Flats/Flat-Spins/Backflip/Backside-Rotations	38
6.2.1	Pop-Up	38
6.2.2	Helicopter/Pinwheel **	39
6.2.3	Pancake *	39
6.2.4	Fly Away **	40
6.2.5	Floating *	41
6.2.6	180er-Flat Spin *	41
6.2.7	360er-Flat Spin **	42
6.2.8	540er-Flat Spin ***	42
6.2.9	Slot-Machine ***	43
6.2.10	Angle-Slot ***	44
6.2.11	TAZ-Machine ****	44

6.2.12	Backflip/Turtle/Pop-Turtle/Snap-Turtle/Dead	Stop/Full	
	Stop/Kill * bis **		45
6.2.13	Spin-Axel to Backflip **		46
6.2.14	Backflip to Fade ***		46
6.2.15	Backflip/Snap-Stop to Jacob's Ladder **		47
6.2.16	Lazy Susan/Turtle-Spin/Rotating-Backflip ****		47
6.3	Lazy-basierende Moves		48
6.3.1	Insane: **		48
6.3.2	Insane Right-Left: **		48
6.3.3	Powerlazy **		48
6.3.4	Multilazy ***		48
6.3.5	Vario-Lazy ***		49
6.3.6	Yoyo-Lazy />>Lewis<</>>Volcano<< ****		49
6.3.7	Yoyo-Multilazy *****		49
6.3.8	Lazy Cascade/Cynique ****		49
6.3.9	Yoyo-Lazy Cascade *****		49
6.3.10	Rolling-Susan **		50
6.3.11	Stepdown-Lazy *****		50
6.3.12	Bungie-Lazy ****		51
6.3.13	Kombo ***		51
6.3.14	Rolling Cascade *****		51
6.3.15	Flap-Jack ***		53
6.3.16	Yoyo (rückwärts) /Backward-Yoyo ***		53
6.3.17	Yojo (vorwärts)/Forward-Yoyo ***		54

6.3.18	Rolling-Up **	55
6.3.19	Wap-doo-wap ****	55
6.3.20	Multi-Wap-doo-wap *****	56
6.3.21	Wap-doo-wap-Kombo ****	56
6.3.22	Flic-Flac/Poison Ivy/Grape Vine ***	57
6.3.23	Fade-Flac ***	58
6.3.24	Fruit-Roll-Up ****	58
6.4	Fades	59
6.4.1	Fade **	59
6.4.2	Rising Fade **	59
6.4.3	Pancake to Fade **	59
6.4.4	Backflip to Fade ***	59
6.4.5	Reverse Fade Launch/Pancake to Fade-Start ***	60
6.4.6	Axel to Fade ***	60
6.4.7	Halfaxel to Fade ***	61
6.4.8	Spin-Axel to Fade ***	61
6.4.9	Barrel Roll/Limey-Twist **	61
6.4.10	Backspin/Rotating Fade/Rotofade ****	61
6.4.11	Backspin-Cascade *****	62
6.4.12	Backspin-Start/Tornado ****	62
6.4.13	Mutex (Flat-Spin-Mutex) *****	63
6.4.14	Backspin-Mutex *****	63
6.4.15	Duplex *****	63
6.4.16	Triplex *****	64

6.4.17	Fade-Pancake-540er ****	64
6.4.18	Rolling Fade ***	65
6.5	Axel-Group / Axel-based Moves	65
6.5.1	Axel *	65
6.5.2	Half Axel *	67
6.5.3	Axel Back **	68
6.5.4	Cascade ****	68
6.5.5	Fountain/Up to the Fountain/Rising Cascade ****	70
6.5.6	Flip-Flop ****	70
6.5.7	Kickturn ***	70
6.5.8	Barrel Roll **	71
6.5.9	Spin Axel *	71
6.5.10	Double-Spin Axel **	72
6.5.11	Multiple Axel **/****	72
6.5.12	Axel-Cascade/Continuous Axels **	73
6.5.13	Axel to Fade **	73
6.5.14	Cukoo Clock ***	74
6.6	Kombinations	74
6.6.1	Fruit-Roll-Up ****	74
6.6.2	Jacob's Ladder ****	75
6.6.3	Yoyo-Jacob's Ladder *****	76
6.6.4	Mutex *****	77
6.6.5	Backspin-Mutex ****	77
6.6.6	Duplex *****	77

6.6.7	Triplex *****	78
6.6.8	Moebius/Möbius ***	78
6.6.9	Backspin/Rotating Fade/Rotofade ****	78
6.6.10	Wap-doo-wap ****	79
6.6.11	Multi-Wap-doo-wap *****	80
6.6.12	Wap-doo-wap-Kombo ****	80
6.6.13	Crazy-Copter *****	81
6.6.14	Axelstart-to-Fade	82
6.6.15	Cointoss-to-Fade	82
6.6.16	Flap-Jack to Fade	82
6.6.17	Jacob's-Ladder-to-Backward-Yoyo	82
6.6.18	Backspin-to-Backward-Yoyo	82
6.6.19	Kickturn ***	82
6.6.20	Cométe *****	83
6.6.21	French-Toast ***	88
6.6.22	Dead Jack *****	89
6.6.23	Lewis/Volcano/Yoyo-Lazy *****	89
6.6.24	Airburst *****	90
6.6.25	Airdrop ***	90
6.6.26	Torpille ****	90
6.6.27	Ladole/Ladole Double *****	91
6.6.28	Ladole Double *****	91
6.6.29	Yoyo-Slot Machine ****	91
6.6.30	Yoyo-540er ****	91

6.6.31	Crazy 540er *****	91
6.6.32	Yoyo-Lazy/Lewis/Volcano *****	91
6.6.33	Yo-Lewis-Start *****	92
6.6.34	Yoyo-Multilazy *****	92
6.6.35	Yoyo-Lazy Cascade *****	92
6.6.36	Stepdown-Lazy *****	92
6.6.37	Bungie-Lazy *****	93
6.6.38	Yofade *****(*)	93
6.6.39	Yofade-Backspin *****	93
6.6.40	Yoyo-Tipstand *****	94
6.6.41	Slap and Tickle *****	94
6.6.42	Yoyo-Jacob's Ladder *****	94
6.6.43	Lazy Cascade/Cynique *****	95
6.6.44	Tipstand-Start-to-Rolling-Susan	95
6.6.45	Axelstart>Lazy-Susan *****	95
6.6.46	Upstairs with Halfaxels	95
6.6.47	Downstairs with Halfaxels	95
6.6.48	Paternoster *****	96
6.6.49	Rolling Fade *****	96

## ***Levelstufen***

- ° 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

# 1 BASIC LAUNCHES AND LANDINGS

*Standard/Basic-Starts und Landungen, Level 0 – 3.*

## 1.1 BASIC LAUNCH/TAKE-OFF °

*Start von den Flügelspitzen.*

- Der Drachen liegt startfertig irgendwo im Windfenster (am besten aber in der Windfenstermitte) auf dem Rücken, die Nase vom Piloten weg.
- Die Leinen in Oberkörper-/Hüfthöhe halten.
- Den Drachen zunächst aufrecht stellen.
- Dann mit einer Abwärtsbewegung der Arme die Leinen anziehen, dabei evtl. zurückgehen.
- Der Drachen steigt senkrecht hoch.
- Erfolgt der Start am Windfensterrand, fliegt der Drachen gleich Richtung Windfenstermitte, evtl. gegensteuern.

## 1.2 LEADINGEDGE LAUNCH °

*Start von der Leitkante.*

- Der Drachen liegt nach einer Leitkantenlandung auf der Leitkante, mit der Nase zum Windfensterrand.
- Die obere Leine anziehen, die untere leicht auf Spannung halten.
- Wenn der Drachen sich auf der 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.

## 1.3 BELLY-LAUNCH °

*Start nach einer Bauchlandung.*

- Der Drachen liegt flach auf dem Bauch, die Nase zeigt vom Piloten weg.
- Die Hände weit auseinander nach hinten strecken, die abwindige Hand etwas mehr.
- Dann rückwärts gehen (oder laufen) bis der Drachen sich aufrichtet und zu drehen beginnt. In diesem Moment die Hände nach vorn bringen und Drachen nach oben durchstarten.

Gelingt besser bei Leichtwind, geht gut auf ebenem Sandboden, nicht auf Gras.

## 1.4 TIPSTAND-START/WING-TIP-START/SPIKE-START °

*Start nach dem Aufrichten des Drachens auf eine Flügelspitze.*

- Der Drachen steht bei 50% der linken Windfensterhälfte auf beiden Flügelspitzen.
- Den linken Flügel ca. 20 bis 30cm näher holen.
- Die linke Leine so viel auf Spannung bringen, dass der Drachen in einen Tipstand kommt.
- Mit der rechten Leine die Balance halten.
- Dann durch Leinen anziehen/Rückwärtsgehen durchstarten.

In der rechten Windfensterhälfte seitenumgekehrt vorgehen. In der Windfenstermitte kann der Tipstand-Start natürlich auch gemacht werden. Aus den Windfensterhälften kann der Tipstand-Start auch zur Windfenstermitte hin gemacht werden. Der Tipstand ist eine wichtige Voraussetzung für, den Axel-Start, den Coin-Toss u. Reverse-Coin-Toss, u.a.

## 1.5 LEADINGEDGE-LANDING \*

*Leitkanten-Landung.*

- Den Drachen knapp über dem Boden zum Windfensterrand fliegen.

- Nach vorn gehen und obere Hand vorschieben.
- Drachen soll auf der Leitkante landen und auf ihr stehen bleiben und nicht nach hinten oder vorn kippen.

## 1.6 ZWEIPUNKTLANDUNG \*

*Landung auf den beiden Flügelspitzen aus Horizontalflug.*

- Den Drachen an den Windfensterrand fliegen, dort mit einem Snap-Stall senkrecht aufrichten, dabei Vorgehen und den Drachen sanft auf beiden Flügelspitzen abstellen.

Die Zweipunktlandung kann an jeder Stelle des Windfensters gemacht werden. Je näher man sie jedoch zur Windfenstermitte hin macht, umso behertzer muss man den Snap-Stall auslösen und ggf. mit Lauffarbeit nach vorn gehen.

## 1.7 ZWEIPUNKTLANDUNG \*

*Landung aus Diagonal- oder Senkrechtflug.*

- Den Drachen senkrecht oder diagonal zum Boden fliegen.
- Knapp über dem Boden mit einem Snap-Stall den Drachen 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 Windfensters der Drachen gelandet werden soll, noch intensiver und schneller erfolgen, als beim Horizontalflug. Der Drachen muss ja nicht nur um 90°, sondern um 135°, bzw. 180° gedreht werden. Der Strömungsabriss (Stall) kann durch einen Ausfallschritt unterstützt werden.

## 2 RECOVERIES

*Starten aus einer „Non-Standard-Position“, Level 1 – 2.*

### 2.1 CARTWHEEL/GROUND-SNAP/FLIP OVER \*

*Der Trick wird immer in Richtung Windfenstermitte ausgeführt.*

- Der Drachen liegt auf der linken (regulär rechten) Leitkante in der linken Windfensterhälfte.
- Die obere Leine ziehen, untere nachlassen. Drachen dreht auf die rechte Leitkante, Nase zur Windfenstermitte.
- Leinen etwas nachlassen, dann durch kräftiges Ziehen der oberen Leine (rechts) den Drachen 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 Drachen rotiert über seine Leitkante auf die Flügelspitzen.

### 2.2 BELLY-POP/PANCAKE-POP//POP-UP-START \*

*Start aus der Pancake-/Bauchlage.*

- Der Drachen liegt flach auf dem Bauch in linker Windfensterhälfte, die Nase zeigt vom Piloten weg.
- Durch einen kurzen und kräftigen Zug 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.

## 2.3 SIDE-POP \*

*Wie Belly-Pop, aber der Zug wird nur mit einer Hand gemacht.*

- Vor dem Zug wird eine Flügelspitze in Richtung des Piloten gezogen. An der anderen Flügelseite wird ein kräftiger, kurzer Zug gemacht.
- In der linken Windfensterhälfte wird die rechte Flügelspitze auf den Piloten zugezogen und mit der rechten Hand der Zug gemacht. In der rechten Windfensterhälfte entsprechend seitenverkehrt vorgehen.
- Der Drachen hebt jetzt nicht horizontal vom Boden ab, sondern dreht sich schon während des „Hochhüpfens“ in die folgende Flugrichtung (entgegengesetzt der ziehenden Hand).
- Jetzt Leinen anziehen, nach hinten gehen und weiterfliegen.

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

## 2.4 SLEEPING-BEAUTY-LAUNCH/TURTLE- START/TWIST/BERKELEY-HOP \*\*

*Start aus der Rückenlage.*

- Der Drachen liegt auf dem Rücken, die Nase zeigt zum Piloten.
- Dann mit rechter Hand oder linker Hand kurz und hart anziehen, sofort beide Hände nachgeben evtl. sogar vorgehen.
- Der Drachen „wälzt“ sich auf dem Rücken herum und richtet sich gleichzeitig dabei auf.
- Jetzt durch Ziehen mit der entgegengesetzten Hand dem Drachen „helfen“, die Drehung zu vollenden und sich aufzurichten.

- Durch Vorgehen den Drachen in der Basic-Start-Stellung abstellen oder durch Zurückgehen und Leinen anziehen sofort weiterfliegen.

Liegt der Drachen in der Windfenstermitte, dann ist es gleich an welcher Seite man den Zug gibt. Liegt er in der linken Windfensterhälfte macht man den Zug mit Rechts, in der rechten Windfensterhälfte entsprechend mit Links.

Sollte nur auf kurzem Gras oder festem Boden gemacht werden. Auf langem Gras oder in weichem Sand kann der Drachen beschädigt werden. Wird die Rückendrehung gehemmt, besteht Gefahr für Stangen und Segel.

## 3 ADVANCED STARTS

*Fortgeschrittene Starts, Level 2 – 5.*

### 3.1 REVERSE FADE LAUNCH/PANCAKE-TO-FADE-START/BELLY-START \*\*

*Start durch Umlappen aus der Bauch-/Pancake-Lage in einen Fade.*

- Der Drachen liegt flach auf dem Bauch (Pancake), die Nase zeigt 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 Drachen hebt sich vom Boden und schwenkt aus der Bauchlage in einen Fade.
- Wenn der Drachen im Fade genügend Höhe erreicht hat, dann durch Lenken und Zurückgehen in den Weiterflug bringen.

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

### 3.2 REVERSE-FADE-YOYO-LAUNCH \*\*\*

- Der Drachen liegt auf dem Rücken, die Nase zeigt zum Piloten. Die Leinen liegen über den Querspreizen und die Schleppkante unter dem Drachen hindurch zum Piloten.

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

- Den Drachen senkrecht nach unten fliegen. Kurz über dem Boden einen Pancake ansteuern und nach vorn gehen, so dass der Drachen über die Pancake-Position in einen Yoyo „klappt“.
- Durch weiteres Vorgehen den Drachen auf dem Rücken ablegen.
- Jetzt Leinen anziehen und zurückgehen.
- Der Drachen wird mit der Nase „hochkommen“, sich aus dem Yoyo auswickeln und in der Fade-Lage enden.

Oft entsteht die Ausgangslage des Drachens bei „Abstürzen“ von selbst., dann kann man dies gleich für den Reverse-Fade-Yoyo-Launch nutzen. Wichtig ist, dass der Drachen 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“.

### 3.3 DEAD LAUNCH \*\*\*

*Start aus der „toten Position“.*

- Der Drachen liegt mit der Nase in Windrichtung auf dem Bauch.
- Leinen ganz kurz und hart anrucken, der Drachen hebt leicht seine Nase.
- In diesem Moment die Leinen kräftig anziehen und rückwärts gehen.
- Der Drachen 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.

Das klappt am besten in Windfenstermitte, auf festem, ebenen Boden oder sehr kurzem Gras. Geht mit zunehmender Windstärke leichter.

Vorsicht: Manche Drachen machen den Dead Launch nicht!

### 3.4 K-2000/FLIP-START/POWERSTART (START MIT EINER LAZY-SUSAN) \*\*\*

- Den Drachen mit der Nase in Windrichtung auf den Bauch legen.
- Die Leinen unter der Schleppekante her über den Drachenrücken in Pilotenrichtung legen.
- Den Drachen mit beiden Leinen hochziehen und 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 Drachen macht eine Lazy Susan.
- Sofort nach der Lazy Susan den Drachen in eine Zweipunktlandung ziehen und kurz in dieser Position stehen lassen, dann zügig Starten.
- Offizielle Tricksparty-Regel: der Drachen muss mindestens 2 Sekunden auf den Spitzen stehen.

Die Notwendigkeit und Geschwindigkeit des Zurückgehens richtet sich nach der Windstärke. Bei viel Wind genügt ein Anziehen der Leinen (nach der Lazy-Rotation) und der Drachen startet quasi von allein durch. Bei wenig Wind ist ein flottes Zurückgehen und Leinen-Anziehen notwendig, sonst landet der Drachen 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 Windfenstermitte 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 Rückwärts-Yoyo fliegen und durch Vorwärtslaufen den Drachen auf dem Bauch landen, Nase liegt zum Piloten.

Oder:

- Den Drachen 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 Drachen auch ohne Popup weiter in die K-2000-Startposition.

Yo-K-2000:

Der Drachen befindet sich bei der Ausgangsstellung für den K-2000 in eingewickeltem Zustand (Yoyo). Dann wird wie üblich der K-2000 ausgeführt, wobei der Drachen aus der Lazy-Susan-Position den Yoyo auswickelt. Der Drachen 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 zeigt wie beim normalen K-2000 zum Piloten.

### 3.5 AXEL TAKE OFF/ROGALLO-AXEL/MIGUEL-RODRIGEZ-COINTOSS/GROUNDTOSS \*\*

*Start* mit einem Axel.

- Der Drachen steht in der linken Windfensterhälfte.
- Die linke Flügelspitze ca. 10-20cm näher holen.
- Jetzt ein kurzer Pull links, dann ein kurzer Pull rechts. Sofort beide Leinen nachgeben, ähnlich wie beim Standard-Axel.

- Der Drachen 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 auf den Drachen zugegangen wird, wenn der Drachen die Senkrecht-Position erreicht hat und er abgestellt wird. Dies ist dann der Miguel-Rodriguez-Cointoss oder auch Groundtoss.

Eine andere Variante des Axel-Take-Off geht so, dass man den Drachen durch „Anschlagen“ beider Leinen aus dem Handgelenk erst kurz in die Luft bringt (der Drachen 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 Drachen 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.

### 3.6 FLAP-JACK \*\*\*

*Start-Lazy Susan-Landung-Kombination.*

- Den Drachen in Basic-Start Position und nach vorn kippen lassen.
- Kurz bevor der Drachen auf den Boden fällt Leinen blitzschnell anziehen, Arme bis hinter den Körper ziehen
- Arme blitzschnell wieder nach vorn werfen und Drachen in einen Backflip werfen.
- Dann eine Lazy Susan ausführen, Drachen am Ende der Lazy Susan aufrichten und 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 Lazy Susan mehr Zeit hat.

Flap-Jack to Fade

- Der Drachen wird nach einer 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).

### 3.7 DEAD JACK \*\*\*\*\*

*Startkombi aus Dead-Launch und Flap-Jack.*

- Es wird ein Dead-Launch gemacht und sobald der Drachen sich aufrichtet wird ein Flap-Jack ausgeführt.

Der Flap Jack wird hier also nicht ausgelöst, während der Drachen nach vorne fällt, sondern während er sich aus der Dead Position aufrichtet.

### 3.8 YOYO-START/YOYO-TAKEOFF/DÉCOLLAGE YO-YO \*\*\*\*\*

*Start mit einem Rückwärts-Yoyo.*

- Der Drachen steht in normaler Start-Position.

- Jetzt den Drachen 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 Drachen in einen Yoyo wickeln kann.
- Jetzt kommt es auf präzises Timing und Gefühl an: Kurz bevor der Drachen die Yoyo-Wicklung beendet hat, muss bereits der eigentliche Startvorgang einsetzen (Leinen anziehen und ggf. 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.

### 3.9 YO-LEWIS-START \*\*\*\*\*

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

### 3.10 BACKSPIN-START/TORNADO/TWIST-START \*\*\*\*\*

*Start aus der Rückenlage direkt vom Boden.*

Ausführung mit rechter Hand:

- Der Drachen liegt in Rückenlage auf dem Boden, Nase zum Piloten.
- Mit linker Hand etwas Zug auf die Leine geben, damit der Drachen in die Set-Up-Position für einen mit rechts ausgelösten Backspin kommt.
- Jetzt beherzt mit rechts einen Backspin auslösen.

- Mit dem Backspin kommt der Drachen vom Boden hoch, jetzt mit dem richtigen Timing weitere Backspins anschließen und den Drachen damit „in die Höhe schrauben“.

Diesen Move nur dort machen, wo der Drachen 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.

## 4 LANDINGS

*Landungen, Level 1-4.*

### 4.1 PANCAKE- ODER BELLY-LANDING \*\*

*Gewollte Bauchlandung.*

- Den Drachen senkrecht abwärts fliegen, Hände weit hinter den Körper. Dabei Vorgehen um Druck und Geschwindigkeit aus dem Drachen zu nehmen
- Ca. ½ m über dem Boden Hände nach vorn schnellen lassen, evtl. schnellen Schritt nach vorne dabei machen.
- Der Drachen macht eine sanfte Bauchlandung mit Nase weg vom Piloten.

Gelingt besser am Windfensterrand. Bei Leichtwind auch in der Windfenstermitte. Durch Vorwärtsgen während der Pancake-Einleitung kann man den Drachen 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.

### 4.2 POWERDIVE/SHOWDOWN MIT SNAP/SPIN-STALL-LANDING \*\*\*

*Abfangen aus dem Sturzflug durch eine Aufwärtsdrehung und Landen auf beiden Flügelspitzen.*

- Den Drachen in Windfenstermitte senkrecht nach unten fliegen, evtl. abgebremst durch Vorgehen.
- Über dem Boden eine Leine ziehen, die andere drücken.
- Den Drachen 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.

### 4.3 DEAD STOP/FULL STOP/KILL \*\*

*Den Drachen mit einem Backflip abstoppen.*

- Den Drachen kurz vor dem Trick noch einmal beschleunigen.
- Dann beherzt eine Hand kurz und kräftig anziehen, die andere nachlassen.
- Der Drachen 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-, Aufwärts- und Abwärtsflug, und Diagonalflug gemacht werden.

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

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.

### 4.4 SNAP-LANDING \*\*\*

*Zweipunktlandung nach einem Dead Stop.*

Die Snap-Landung ist ein Dead Stop, bei der der Drachen 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), Diagonal- oder Horizontalflug gemacht werden.

#### 4.5 KOMBO/SNAP-LAZY-LANDING \*\*\*

*Lazy Susan-Zweipunktlandung.*

- Aus dem Senkrecht-, Diagonal- oder Horizontalflug den Drachen 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-Lazy Susan machen.
- Nachdem der Drachen die Lazy-Rotation vollendet hat, den Drachen 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.

#### 4.6 TIP-STAND-LANDING/SPIKE LANDING \*\*\*

*Abfangen aus dem Sturzflug und auf einer Flügelspitze landen.*

- Den Drachen 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 Drachen auf einer Flügelspitze abstellen.

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

## 4.7 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 Lazy Susan sanft mit der Hand gestoppt, welche die Lazy Susan 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 Drachens auch gleich wieder in den Weiterflug übergehen, dann muss man aber mit Abschluss der Lazy-Susan-Rotation die Leinen kräftig anziehen, bzw. auch rückwärtsgehen.

## 4.8 AXEL-LANDING \*

- Den Drachen ställen, einen Axel machen.
- Wenn der Drache sich am Ende der Axel-Rotation aufrichtet, vorgehen und eine Zweipunktlandung machen.

## 4.9 HALF-AXEL-LANDING \*

- Knapp über dem Boden einen Horizontalflug machen.
- Mitten im Flug sehr hart einen Half-Axel auslösen
- Vorgehen, und den Drachen in der Belly-Position landen.

#### 4.10 SPIN-AXEL-LANDING \*\*

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

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

#### 4.11 (BACKWARD)-YOYO-LANDING \*\*\*

- Aus Senkrecht-, Diagonal- oder Horizontalflug den Drachen 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 Drachen klappt jetzt nach hinten in einen Yoyo.
- Weiter vorgehen, damit der Drachen sich in der Dead Position ablegt. Die Leinen liegen jetzt unter der Schleppkante hervor über den Rücken des Drachen zu Piloten

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

#### 4.12 (VORWARD)-YOYO-LANDING \*\*\*

- Den Drachen senkrecht nach unten fliegen.
- Kurz über dem Boden einen Pancake ansteuern und nach vorn gehen, so dass der Drachen über die Pancake-Position in einen Yoyo „klappt“.
- Durch weiteres Vorgehen den Drachen auf dem Rücken ablegen, Nase zeigt zum Piloten.

Ausgangslage für den Reverse-Yoyo-Fade-Launch.

#### 4.13 540ER-LANDING \*\*\*

- Einen 540er machen, wenn der Drachen sich am Ende des 540er aufrichtet vorgehen und den Drachen auf den Flügelspitzen landen.

#### 4.14 YOYO-TIPSTAND \*\*\*\*

- Den Drachen 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 Drachen wickelt sich aus dem Yoyo und wird auf der Flügelspitze mit einem Tipstand gelandet.
- „Untere“ Leine auf Spannung halten und den Drachen damit balancieren, obere Leine entsprechend nachgeben.

Mit dem „Nase-nach-oben-stellen“ bringt man den Drachen in die richtige Position für den Tipstand. Das „Leine-kurz-nachgeben“ kann durchaus eine Armlänge sein, je nach Windstärke und an welcher Stelle im Windfenster man den Yoyo-Tipstand macht. Entsprechend muss auch die Geschwindigkeit des Nachgebens und Anziehens ausgelegt werden.

#### 4.15 DOUBLE-YOYO-TIPSTAND \*\*\*\*

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

## 5 BODENARBEIT

*Level 1-5.*

### 5.1 TIP-STAND/WINGTIP-STAND/SPIKE STANDING-UP \*

*Auf eine Spitze stellen und balancieren.*

- Den Drachen in beliebige Stelle im Windfenster auf dem Rücken ablegen
- Die Flügelspitze, auf der der Drachen aufgerichtet werden soll, auf sich zuziehen bis der Drachen fast quer zum Piloten liegt.
- Jetzt gefühlvoll an der Leine dieses Flügels ziehen, bis der Drachen sich aufrichtet. Die andere Leine locker lassen.
- Drachen so lange wie möglich auf der Spitze balancieren, dann in den Flug starten oder Moves anschließen.

### 5.2 COIN-TOSS \*\*

*Amerikanisch für 'Münzwurf' oder 'eine Münze werfen'.*

- Der Coin Toss beginnt mit einem Tip-Stand (siehe oben).
- Coin Toss rechts ausgelöst: Drachen steht in der rechten Windfensterhälfte, oder noch näher am rechten Windfensterrand im Wingtip-Stand auf der linken Spitze. Nase zeigt zur Windfenstermitte.
- 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 Drachen soll nach einem Axel auf der rechten Flügelspitze im Wingtip-Stand zum Stehen kommen oder aus der Drehung heraus Durchstarten Axel-Take-Off.

### 5.3 REVERSE-COIN-TOSS/ALI \*\*\*

*Ein umgekehrter Coin-Toss.*

- Aus einem Tip-Stand den oberen Flügel langsam sinken lassen.
- Dann einen kurzen harten Zug am oberen Flügel, die untere Flügelspitze soll sich dadurch vom Boden lösen.
- Jetzt am unteren Flügel den Axel auslösen und auf den Drachen zugehen.
- Der Drachen soll nach dem Axel wieder auf der „unteren“ Flügelspitze landen.

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

### 5.4 GROUNDTOSS/MIGUEL-RODRIGEZ-COINTOSS \*\*

- Der Drachen steht in der linken Windfensterhälfte.
- Die linke Flügelspitze ca. 10 - 20 cm näher holen.
- Jetzt ein kurzer Zug links, dann ein kurzer Zug rechts, sofort beide Leinen nachgeben. Ähnlich wie beim Standard-Axel.
- Der Drachen soll sich kurz in die Luft heben und flach über dem Boden axeln.
- Durch Vorgehen oder genug Leine geben den Drachen am Ende des Axels wieder in der Basic-Position abstellen.
- Eine andere Variante geht so, dass man den Drachen durch Pull beider Leinen erst kurz in die Luft bringt (der Drachen braucht nur „Bodenfreiheit“ bekommen) und dann sofort den Axel auslöst. Auch hier mit der Option des sofortigen Weiterfliegens, oder einer Landung.

## 5.5 SPIKE GLIDING/SHARK \*\*

*Auf der Spitze gleiten lassen.*

- Den Drachen auf die Spitze stellen, Nase zur Windfenstermitte.
- Obere Leine gespannt halten, untere vorsichtig anziehen.
- Drachen soll auf Spitze zu gleiten beginnen.
- Eventuell die Nase etwas nach unten neigen.
- Wenn der Drachen mit der einen Spitze den Strand oder die Wasseroberfläche durchpflügt, sieht die obere Flügelspitze wie eine Haifisch-Rückenflosse aus.

## 5.6 DOUBLE SPIKE GLIDING \*

*Auf beiden Spitzen gleiten.*

- Den Drachen am Windfensterrand auf den Spitzen abstellen.
- Die äußere Leine völlig entlasten, die andere sanft anziehen.
- Auf glattem Boden gleitet der Drachen jetzt zur Windfenstermitte.
- Zurückgleiten umgekehrt.
- Durch Rückwärtsgehen kann man den Drachen Slide-Sprünge oder Slides machen lassen.

## 5.7 JUMPING \*

*Springen auf den Spitzen.*

- In 50% des Windfensters, normale Startposition.
- Schnell und kurz an den Leinen ziehen, an der äußeren etwas mehr.
- Der Drachen hebt sich und slidet zur Windfenstermitte.
- Hände schnell nach vorn, Drachen landet.

## 5.8 FLAP-JACK \*\*\*

Siehe 3.6 Flap-Jack \*\*\*.

## 6 FLUGTRICKS

### 6.1 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.

#### 6.1.1 STALL/STOP IM AUFWÄRTSFLIEGEN \*\*

- Den Drachen senkrecht nach oben fliegen, Hände hinter den Körper.
- Die Hände schnell nach vorn bringen, gleichzeitig nach vorn gehen, der Drachen soll auf der Stelle stehen bleiben und schweben.
- Eventuell nach vorn gehen und durch Zuckeln an beiden Leinen den Drachen in Stellung halten

Hinweis: Tue immer das Gegenteil von dem was der Drachen macht, senkt sich ein Flügel ab, ziehe an dieser Seite, usw.

#### 6.1.2 SNAP-STALL, STOP/STALL AUS HORIZONTALFLUG \*\*

*Stehenbleiben aus einer abrupten 90°-Drehung.*

Variante 1:

- Das abrupte Stoppen des Drachens 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 Windfensters der Snap-Stall erfolgen soll, muss die Drehung des Drachens durch Vorgehen unterstützt werden.

### 6.1.3 STOP/STALL AUS POWERDIVE \*\*\*

*Sturzflug in Windfenstermitte.*

- Wie aus dem 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.

### 6.1.4 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 eventuell Vorgehen.
- Durch parallel stellen beider Hände Drachen zum Stehen bringen.

### 6.1.5 LOOP-STALL-LANDING \*\*

*Loop-Stop-Landung.*

- Den Drachen nah am Boden von rechts nach links fliegen.
- Kurz vor Windfensterrand rechte Leine ziehen für kompletten (Aufwärts-)Looping, linke Hand drücken.
- Landung durch Vorgehen oder weiterfliegen.

### 6.1.6 SPIN-STALL-LANDING \*\*

*Spin-Stop-Landung.*

- Den Drachen horizontal zum linken Windfensterrand fliegen.
- Rechts impulsiv und kurz ziehen für einen Spin, links kurz drücken.
- Beide Hände in Gleichstellung und Drachen senkrecht stellen. Das muss alles sehr schnell gehen.
- Durch Vorgehen landen oder weiterfliegen.

### 6.1.7 SIDESLIDE \*\*

*Seitwärtsgleiten des Drachens in Senkrechtstellung.*

- Den Drachen horizontal durchs Windfenster fliegen.
- Kurz vor Ende des Windfensters durch Ziehen der unteren Leine einen Abwärtsloop einleiten.
- Nach ca.  $\frac{1}{2}$  bis  $\frac{3}{4}$  Loop (je nach Drachen und Wind) mit beiden Händen zugleich Drücken, dabei gleichzeitig vorwärts gehen, mit dem Schwung aus dem Loop soll der Drachen senkrecht stehend seitwärts durch das Windfenster gleiten.
- Evtl. durch Zuckeln an den Leinen den Drachen im Slide stabilisieren.

Variationen:

- Den Drachen am Windfensterrand senkrecht nach unten fliegen.
- Durch Stoß/Stoß Bewegung Drachen senkrecht stellen.
- Mit dem Restschwung aus der Drehung den Drachen seitwärts durchs Windfenster gleiten lassen.

oder:

- Am Windfensterrand abwärts fliegen (sinken lassen), dabei hat der Drachen die Nase automatisch zwischen 8 und 9 Uhr.

- Dann mit einem gefühlvollen Zug an der äußeren Leine den Drachen in die Senkrechtstellung kippen und durch Leine Nachgeben/Vorgehen in den Slide „fließen“ lassen.

Die Ansteuerung in den Slide ist von Drachen zu Drachen 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 Drachen der Windfenstermitte nähert umso schneller vorwärts gehen. Sonst fängt der Drachen 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.

#### 6.1.8 DIAGONAL-SLIDE \*\*

- Den Drachen gezielt in Schrägstellung durchs Windfenster gleiten lassen.
- Durch abwechselndes Leinenziehen kann man den Drachen 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.

## 6.2 FLATS/FLAT-SPINS/BACKFLIP/BACKSIDE-ROTATIONS

*Level 1 – 5.*

### 6.2.1 POP-UP

*Kurzer Zug an einer Leine.*

Der Pop-up ist kein eigenständiger Trick, aber er kann bei allen flachen Drehungen des Drachens (auf dem Bauch, auf dem Rücken) unterstützend eingesetzt werden.

Beispiel: Wenn der Drache 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. Das ist wichtig bei allen Rotationen, die über 180° hinausgehen, 360°er/540°er-Spins, Backspin, Cascade, Fountain, usw.

### 6.2.2 HELICOPTER/PINWHEEL \*\*

*Gemeint ist die Rotoren-Drehung.*

- Den Drachen zum obersten Punkt fliegen.
- Durch Leinenziehen („Pumpen“) über diesen Punkt holen bis ein Strömungsabriss eintritt (Stall) eine Leine stoßen und eine fließende Rotation des Drachens auslösen.
- Dabei vorwärts gehen und die Leinen immer senkrecht unter dem Drachen hängen lassen.
- Den Drachen mit den Rotationen abwärts schweben lassen oder aus der Rotation heraussteuern und weiterfliegen.

Hört sich einfacher an als es ist! Macht nicht jeder Drache gleich gut. Eigentlich ist 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.

### 6.2.3 PANCAKE \*

- Der Drache liegt horizontal, Bauch zeigt zum Boden, Nase vom Piloten weg.
- Drache mit weit zurückgezogenen Armen abwärts fliegen.

- Dann Arme nach vorn werfen und den Drachen auf den Bauch legen, Nase vom Piloten weg.
- Durch kurzes Anziehen der Leinen wieder in Flugbewegung bringen. Vorsicht: Der Drachen fliegt nach unten!

Hilfreiche Ansteuerungsvariante:

- Die Arme zunächst noch vor dem Körper lassen.
- Durch Zurückziehen den Drachen kurz beschleunigen, dann Arme nach vorn werfen.

Durch das vorherige Beschleunigen wird der anschließende Strömungsabriss abrupter und der Drachen kippt leichter in den Pancake. Je nach Windstärke, oder an welcher Stelle im Windfenster man den Pancake macht, ist auch während des Arme-Nach-Vorn-Werfens ein Vorwärtsgen notwendig.

#### 6.2.4 FLY AWAY \*\*

*Drachen im Abwärtsflug auf den Bauch in Windrichtung kippen.*

- Den Drachen in Windfenstermitte mit weit zurückgezogenen Armen abwärts fliegen.
- Die Arme nach vorn werfen und Drachen auf den Bauch kippen (in einen Pancake).
- Der Drachen soll, flach auf den Bauch liegend, auf dem Wind „schwimmend“ von dir weg fliegen.
- Beim Nach-Vorn-Gehen Leinen nicht durchhängen lassen, sondern Drachen immer kontrollieren.
- Durch Leine anziehen wieder in Abwärtsflug holen.

Klappt bei Leichtwind und am Windfensterrand am besten. Bei stärkerem Wind und in Windfenstermitte ist zügiges Vorwärtsgen/Laufen notwendig. Der Fly Away dient auch zum Raumgewinn nach vorn, wenn man vorher viel

rückwärtsgegangen ist. Dann muss er natürlich in der Windfenstermitte gemacht werden.

### 6.2.5 FLOATING \*

*Ähnlich wie der Fly Away, dient auch ebenso dem Raumgewinn nach vorn.*

- Den 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.

### 6.2.6 180ER-FLAT SPIN \*

*Eine 180°-Bauchrotation.*

- Mit weit zurückgezogenen Armen den Drachen abwärts fliegen.
- Gut 2m über dem Boden die Arme schlagartig nach vorn werfen.
- Sobald der Drachen im Pancake liegt, kurz an der windabgewandten Leine pullen (im linken Windfenster ist das die rechte Hand, im rechten Windfenster die linke).
- Sofort Leinen nachlassen, damit der Drachen eine 180°-Rotation machen kann. Meist ist auch Vorgehen dabei notwendig. Die Leinen müssen deutlich frei unter dem Drachen hängen.
- Am Schluss der Drehung richtet sich der Drachen von selbst auf und man kann ihn weiterfliegen.

Wenn man beim Nach-Vorn-Werfen der Arme die „Außenhand“ auf halbem Weg stehen lässt dreht sich der Drachen 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.

### 6.2.7 360ER-FLAT SPIN \*\*

*Eine 360°-Bauchrotation.*

Mit rechter Hand ausgelöst:

- Den Drachen im rechten Windfenster nach unten fliegen, Nase leicht nach links zeigend.
- Dann einen Pancake, dabei den linken Arm ganz ausstrecken, den rechten nicht so weit nach vorn bringen.
- Der Drachen 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 Drachen den 360er machen kann.

Wie geht's weiter?

- Den Drachen aus dem 360°-Flatspin im Pancake landen.
- Nach unten wegfliegen.
- In den Fade holen.
- In den Fade holen und dann z.B. Flic-Flacs, Backspins, Jacob's Ladder, Wapdoowap, Vorwärts-Yoyo, Mutexe.

### 6.2.8 540ER-FLAT SPIN \*\*\*

*360° + 180°-Bauchrotation.*

Mit rechter Hand ausgelöst:

- Den Drachen im rechten Windfenster nach unten fliegen, Nase leicht nach links zeigend.

- Dann einen Pancake, dabei den linken Arm ganz ausstrecken, den rechten nicht so weit nach vorn bringen. Der Drachen 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 Drachen den 540er machen kann.

Vorgehen kann während des 540er notwendig sein, je nach Windstärke. Natürlich kann der 540er an jeder Stelle des Windfensters geflogen werden. In der linken Windfensterhälfte die Auslösebewegungen entsprechend seitenverkehrt ausführen.

### 6.2.9 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 Drachen sich gerade im Windfenster befindet ist dabei mehr oder weniger Vorwärtsgang notwendig.
- Kurz bevor der Drachen mit dem Bauch parallel zum Boden steht mit der axelnden Hand einen zweiten Pop machen, der den Drachen in einen 360er-Flatspin, entgegen der Flugrichtung holt.
- Wenn der 360er zu Ende geht, den Drachen 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 Slot Machine muss geflogen werden, während der Drachen sich im Vorwärtsflug befindet, nicht erst am Windfensterrand, wenn der Drachen an Fahrt verliert oder schon stalt.

### 6.2.10 ANGLE-SLOT \*\*\*

*Das ist eine, aus einem Diagonal-Flug geflogene Slot-Machine.*

### 6.2.11 TAZ-MACHINE \*\*\*\*

Half-Axel mit 360/450er-Flatspin.

- Den Drachen durchs Windfenster fliegen, hier von links nach rechts.
- Mit der linken Hand einen Halb-Axel auslösen.
- Wenn der Drachen 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 Drachen einen 450er-Flatspin machen kann
- Den Drachen 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 Drachen 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 Slot-Machine der Halb-Axel „abgebrochen“, und der Drachen 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 Drachen wird bei der TAZ-Machine entgegen der ursprünglichen Richtung weitergeflogen.

### 6.2.12 BACKFLIP/TURTLE/POP-TURTLE/SNAP-TURTLE/DEAD STOP/FULL STOP/KILL \* BIS \*\*

*Drachen liegt auf dem Rücken, Nase zeigt weg vom Piloten.*

Aus dem Aufwärtsflug:

- Den Drachen aufwärts fliegen. Hände nach vorn gestreckt oder neben dem Körper.
- Jetzt Leinen anziehen, die Hände bis hinter den Körper.
- Sofort Hände nach vorn pushen, evtl. noch einen Ausfallschritt machen oder Vorwärtsgehen.

Aus dem Senkrechtflug:

- Den Drachen senkrecht nach unten fliegen.
- Eine Hand ruckartig durchziehen, die andere Hand nach vorn strecken dabei gleichzeitig nach vorn gehen.
- Beide Hände in Neutralstellung bringen.

Aus dem Horizontalflug:

- Den Drachen im Horizontalflug fliegen, die 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, am oberen Flügel drücken.

Die o.g. (An-)Steuerimpulse sind auch für den Diagonalfly (durchs Windfenster) anwendbar.

Aus dem Fade:

- Der Drachen liegt im Fade, eine Lateral-Roll machen, Vorgehen und aus der Lateral-Roll den Schwung mitnehmen.

Evtl. Leinen noch einmal anziehen, dann den Drachen in Backflip kippen lassen.

### 6.2.13 SPIN-AXEL TO BACKFLIP \*\*

Der Drachen kann auch in den Backflip geaxelt werden, was imposant aussieht.

Rechts-Spin:

- Den Drachen in einen Rechts-Spin einlenken. Wenn die obere Flügelspitze auf 1 Uhr, Nase auf 4-5 Uhr.
- Mit der linken Hand einen Axel auslösen. Der Drachen legt sich in den Backflip.

Links-Spin:

- Den Drachen in einen Links-Spin einlenken. Wenn die rechte Flügelspitze auf 11 Uhr steht, Nase auf 8-7 Uhr.
- Mit der rechten Hand einen Axel auslösen. Der Drachen legt sich in den Backflip.

### 6.2.14 BACKFLIP TO FADE \*\*\*

*Komplexer Ablauf mehrerer Moves.*

- Den Drachen in den Backflip legen.

- An der windabgeneigten Seite kurz an der Leine ziehen für eine 180°-Rotation des Drachens (eine halbe Lazy Susan).
- Der Drachen liegt jetzt im Fade, die Leinen hängen nach hinten über die Schleppkante nach unten durch.
- Jetzt Arme nach hinten ziehen.
- Der Drachen macht aus dem Fade einen Vorwärts-Yoyo und liegt am Schluss wieder im Fade. Damit er bis in den Fade klappen kann zum Abschluss des Yoyos noch einmal die Leinen nachgeben, bzw. auch nach vorn gehen.

Dieser Move auch ein Bestandteil der Jacob's Ladder.

#### 6.2.15 BACKFLIP/SNAP-STOP TO JACOB'S LADDER \*\*

*Optionale Möglichkeit, die Jacob's Ladder zu beginnen.*

- Den Drachen im Horizontalflug durch einen harten Pull am oberen/unteren Flügel in den Backflip legen.
- Dann eine Lazy Susan machen.
- Am Ende der Lazy Susan den Drachen durch Anziehen der Leinen in den Fade holen.
- Aus dem Fade eine Jacob's Ladder beginnen.

#### 6.2.16 LAZY SUSAN/TURTLE-SPIN/ROTATING-BACKFLIP \*\*\*\*

*Backflip mit anschließender 360°-Rotation in der Backflip-/Rückenlage.*

- Den Drachen aus dem Senkrecht-, Horizontal- oder Diagonalflug in einen Backflip bringen.
- Dann mit einer Hand einen kurzen Zug machen und sofort Slack geben.
- Der Drachen muss in der Rückenlage eine 360°-Rotation machen.
- Am Ende der Rotation durch Anziehen beider Leinen den Drachen Aufrichten und Weiterfliegen.

Wenn die Lazy Susan am Windfensterrand gemacht wird, dann an der windabgewandten Leine pullen. Macht man die Lazy in Windfenstermitte ist die Zugseite gleichgültig.

## 6.3 LAZY-BASIERENDE MOVES

### 6.3.1 INSANE: \*\*

- Den Drachen in Windfenstermitte nach oben fliegen, Hände hinter dem Körper.
- Wenn der Drachen den Vortrieb verliert, Hände nach oben werfen und den Drachen in einen Backflip legen.
- Für eine Seite entscheiden und diese Leine auf leichtem Zug halten, die andere Leine locker lassen.
- Leicht rückwärtsgehen damit der Drachen nicht aus dem Backflip kommt. Auslöseleine immer dosiert auf Zug halten.
- Der Drachen fällt (schwebt) mit den Rotationen langsam nach unten.

### 6.3.2 INSANE RIGHT-LEFT: \*\*

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

### 6.3.3 POWERLAZY \*\*

Drachen 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.

### 6.3.4 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 Drachen rotiert ja tatsächlich, wie beim Backspin, in vertikaler Position immer in die gleiche Richtung. Nur die Rückenlage ist umgekehrt.

### 6.3.5 VARIO-LAZY \*\*\*

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

### 6.3.6 YOYO-LAZY />>LEWIS<</>>VOLCANO<< \*\*\*\*\*

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

### 6.3.7 YOYO-MULTILAZY \*\*\*\*\*

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

### 6.3.8 LAZY CASCADE/CYNIQUE \*\*\*\*\*

Wechselseitig in Folge geflogene Lazy Susans.

### 6.3.9 YOYO-LAZY CASCADE \*\*\*\*\*

Mit dem in einen Yoyo gewickelten Drachen 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 Drachen noch mal zu beschleunigen.

Wichtig: Es ist einfacher wenn Du die Lazy schräg anfliegst Die Windfenstermitte 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 Drachen 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.)“

#### 6.3.10 ROLLING-SUSAN \*\*

- Drachen horizontal durchs Windfenster 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.

#### 6.3.11 STEPDOWN-LAZY \*\*\*\*

- Aus dem Senkrechtflug einen Full-Stop/Kill machen, so dass der Drachen im Backflip liegt.
- Jetzt eine Lazy Susan auslösen.

- Nach einer halben Lazy-Drehung (Nase zeigt zum Piloten) den Drachen 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 Rolling Cascade der Drachen nach der halben Lazy Susan sofort wieder in einen Backflip geaxelt wird, wird bei der Stepdown-Lazy ein Stück Senkrechtflug eingefügt.

### 6.3.12 BUNGIE-LAZY \*\*\*\*

- Drachen senkrecht nach unten fliegen.
- Möglichst dicht über dem Boden den Drachen durch einen Full-Stop/Kill in einen Backflip legen.
- Beherrscht eine Lazy Susan auslösen. Nachdem eine komplette Lazy-Drehung vollendet ist, den Drachen sofort wieder nach oben weiterfliegen.

### 6.3.13 KOMBO \*\*\*

*Unter KOMBO versteht man eine Rolling Susan in Bodennähe mit anschließender Zweipunkt-Landung.*

- Die Rolling Susan kann schräg oder vertikal angefliegen werden.
- Den Drachen 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

### 6.3.14 ROLLING CASCADE \*\*\*\*\*

*Spin-Axel to Backflip - ½ Lazy Susan-Cascade.*

Beginnend mit einem Links-Spin:

- Drachen 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 Drachen wird sich in den Backflip legen.
- Jetzt wieder mit der rechten Hand eine Lyzs Susan auslösen.
- Nach einer  $\frac{1}{2}$  (bis  $\frac{1}{4}$ ) Lazy Susan den Drachen mit der rechten Hand aus der Lazy Susan herausholen.
- Wenn die Nase auf 4 bis 5 Uhr steht, mit der linken Hand den nächsten Backflip einleiten.
- Wieder mit der linken Hand eine Lazy Susan auslösen.
- Nach  $\frac{1}{2}$  (bis  $\frac{1}{4}$ ) Drehung den Krachen mit der linken Hand aus der Lazy Susan herausholen.
- Mit der rechten Hand den nächsten Backflip auslösen.

Beginnend mit einem Rechts-Spin:

- Drachen in einen Rechts-Spin einlenken. Wenn die obere Flügelspitze auf 1 Uhr steht, Nase auf 4 bis 5 Uhr, mit der linken Hand einen Axel auslösen. Der Drachen legt sich in den Backflip.
- Jetzt wieder mit der linken Hand eine knackige Lazy Susan auslösen.
- Nach einer  $\frac{1}{2}$  (bis  $\frac{1}{4}$ ) Lazy Susan den Drachen mit der linken Hand aus der Lazy Susan herausziehen.
- Wenn der Drachen mit der Nase auf 7-8 Uhr zeigt, mit der rechten Hand erneut einen Backflip auslösen.
- Jetzt mit rechts die nächste Lazy Susan auslösen, und den Drachen mit der rechten Hand aus der Lazy Susan herausziehen.
- Wenn der Drachen 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 Drachen in den Backflip bringen soll, beide Leinen gespannt sein müssen.

- Im Windfenster oben den Drachen 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 Drachen aus dem Schrägflug nach unten in einen Backflip zu axeln, auszulösen ist immer die Leine, die zum oberen Flügel geht.“

Paul May:

„Den Drachen 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 Drachen aus der Lazy herausziehen - und jetzt im richtigen Moment mit der entgegengesetzten Hand den Drachen erneut in den nächsten Backflip axeln.“

### 6.3.15 FLAP-JACK \*\*\*

Siehe 3.6 Flap-Jack \*\*\*.

### 6.3.16 YOYO (RÜCKWÄRTS) /BACKWARD-YOYO \*\*\*

*Der Yojo rückwärts ist ein übersteuerter Backflip.*

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

Grundsätzlich gibt es für den Backward-Yoyo 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 Backward-Yoyo 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 Drachen in einer flüssigen Bewegungsfolge in den Backward-Yoyo zu „schleudern“ („eingeschleuderter Yoyo“).

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

### 6.3.17 YOJO (VORWÄRTS)/FORWARD-YOYO \*\*\*

Der Forward-Yoyo kann ebenfalls auf zwei verschiedenen Wegen „eingeflogen“ werden.

1. aus der Fade-Lage des Drachens:

- Wenn der Drachen stabil im Fade liegt, beide Leinen kräftig anziehen und vorwärts gehen

- Den Drachen so lange über die Horizontalachse wickeln lassen bis er 1x komplett eingewickelt ist (die Nase zeigt dann zum Boden). Der Drachen kann jetzt, wie beim BY, so weitergeflogen werden

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

## 2. über einen übersteuerten Pancake

- Den Drachen 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 Drachen wickelt sich über die Pancake-Lage weiter bis in einen Yoyo.

### 6.3.18 ROLLING-UP \*\*

- Leinen dreimal wie bei einem Vorwärts-Yoyo um den Drachen wickeln.
- Den Drachen auf den Bauch, Nase vom Piloten wegzeigend, auf den Boden legen.
- Durch Anziehen der Leinen und Rückwärtsgehen wird der Drachen ausgewickelt und gewinnt dabei an Höhe.

### 6.3.19 WAP-DOO-WAP \*\*\*\*

*Vorwärts-Yoyo aus dem Fade mit anschließender 540°-Rotation, Auswickeln und Weiterfliegen.*

- Der Drachen 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 Drachen mit einem Rückwärts-Yoyo so lange rotieren lassen bis er eine „Richtungsverkehrte“ Backflip-Position erreicht hat. Reverse Backflip, d.h. der Drachen 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 Drachen 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 Drachen zugehen.
- Der Drachen vollführt jetzt eine 540er Rotation auf dem Rücken und schraubt sich dabei etwas in die Höhe.
- Am Ende der Rotation beide Leinen anziehen, den Drachen aus dem Yoyo wickeln und weiterfliegen.

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

Eine andere Variante des Wap-Doo-Waps ist die, die horizontale Rotation tatsächlich nur in 360° auszuführen, und den Drachen dann aus dem Yoyo auszuwickeln, bis eine erneute (gewollte) Fade-Position erreicht ist.

Jetzt weitere Wap-Doo-Waps anschließen, oder einen anderen Move fliegen.

### 6.3.20 MULTI-WAP-DOO-WAP \*\*\*\*\*

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

Jetzt weitere Multi-Wap-Doo-Waps anschließen.

### 6.3.21 WAP-DOO-WAP-KOMBO \*\*\*\*\*

- Den Drachen horizontal durchs Windfenster fliegen.
- Durch beherzten Zug mit der Outside-Hand den Drachen in einen Backflip legen.
- Dann eine Lazy Susan machen und den Drachen in den Fade ziehen, wie bei der Jacob's Ladder.
- Nun den Wap-doo-wap einleiten.

### 6.3.22 FLIC-FLAC/POISON IVY/GRAPE VINE \*\*\*

*“Klipp-Klapp“-Trick; Pancake-Fade/Fade-Pancake.*

- Ausgangsmove ist gewöhnlich der Pancake, die Drachennase dabei etwas über die Horizontale nach oben kommen lassen.
- Jetzt Leinen kurz anziehen, gleich wieder Drücken und Vorgehen, der Drachen kippt um 180° in die Fade-Position, Nase zum Piloten.
- Wieder Anziehen/Nachgeben, der Drachen kippt zurück in die Pancake-Position.
- Leinen Anziehen und Nachgeben, der Drachen kippt zurück in die Fadeposition.

Ausgangsposition Fade:

Alles wie oben beschrieben, nur in umgekehrter Folge.

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

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

### 6.3.23 FADE-FLAC \*\*\*

Der Unterschied zum Flic-Flac besteht darin, dass der Drachen nicht in Folge Hin- und Her gekippt wird, sondern länger im Fade liegt, besser noch jeweils steigt, um wieder Höhe zu gewinnen.

Ein Fade-Flac ist es erst dann, wenn die Drachenbewegung mehrfach wiederholt wird.

### 6.3.24 FRUIT-ROLL-UP \*\*\*\*

*Die „Fruchtrolle“ – den Drachen einwickeln und auswickeln.*

- Den Drachen in den Zenit fliegen.
- Wenn der Auftrieb nachlässt, den Drachen 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 Drachen nach hinten wegkippen und sich in einen Rückwärts-Yoyo wickeln.
- Jetzt Leinen anziehen und den Drachen mit einem Turn in den Abwärtsflug bringen.
- ca. 2 bis 3 m über dem Boden einen Pancake machen, die Leinen anziehen, den Drachen aus dem Yoyo auswickeln und bis in einen Fade „holen“ im Fade halten, bzw. steigen lassen.
- Nach Belieben weiterfliegen.

Variante:

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

## 6.4 FADES

*Level 1 – 6.*

### 6.4.1 FADE \*\*

Der Drachen liegt auf dem Rücken, Nase zeigt zum Piloten,

### 6.4.2 RISING FADE \*\*

Steigen und Sinken des Drachens im Fade.

Der Rising Fade ist kein eigenständiger Trick. Der Begriff beschreibt nur das Schwebeverhalten des Drachens, wenn er im Fade liegt. Man kann den Drachen durch Zurück- oder Vorwärtsgehen steigen oder sinken lassen. Die Leinen müssen dabei immer kontrolliert unter leichtem Zug sein.

### 6.4.3 PANCAKE TO FADE \*\*

Drachen im Abwärtsflug in einen Pancake kippen, dann kurz und dosiert Leinen Anpullen, sofort wieder nachgeben und dabei Vorgehen der Drachen klappt aus dem Pancake um 180° auf den Rücken in einen Fade.

Liegt der Drachen stabil im Fade und ist der Wind gut, kann man den Drachen durch Vor- oder Zurückgehen steigen oder sinken lassen.

### 6.4.4 BACKFLIP TO FADE \*\*\*

- Drachen auf eine beliebige Art in einen Backflip bringen.
- Durch kurzen Ruck an einer Seite den Drachen in eine Rotation bringen, wie für eine Lazy Susan.
- Nach 180° Rotation ( $\frac{1}{2}$  Lazy Susan, Nase zeigt zum Piloten) durch Anziehen beider Leinen den Drachen 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 Drachen aus einem „unrecoverable“ Backflip herauszubekommen.

#### 6.4.5 REVERSE FADE LAUNCH/PANCAKE TO FADE-START \*\*\*

*Start mit einem Fade aus vorheriger Bauchlage.*

- Drachen 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 Drache hebt sich vom Boden und schwenkt aus der Bauchlage in einen Fade.
- Wenn der Drachen im Fade genügend Höhe erreicht hat, durch Lenken und Zurückgehen in den Weiterflug bringen.

Bei optimalen Windbedingungen steigt der Drachen im Fade (Rising Fade) und man kann andere Tricks anschließen, z.B. Backspin, Flic-Flac, Yoyo, French Toast usw.

#### 6.4.6 AXEL TO FADE \*\*\*

*Aus dem Axel in die Rückenlage, Nase zum Wind.*

- Man fliegt im linken Windfenster einen möglichst flachen Axel.
- Wenn der Drachen ca. 1/3 der Axel-Drehung zurückgelegt, hat kurz und dosiert links ziehen, sofort wieder Nachgeben und dabei Vorgehen.
- Der Drachen 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 Drachen mögen es lieber wenn man zwischen 10 – 12 Uhr beide Leinen zieht um den Fade auszulösen.

#### 6.4.7 HALFAXEL TO FADE \*\*\*

- Durch Anziehen (mit einer oder beiden Händen) wenn der Drachen sich im Half Axel horizontal 90° gedreht hat, Flügelspitzen zeigen zum Piloten.

#### 6.4.8 SPIN-AXEL TO FADE \*\*\*

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

#### 6.4.9 BARREL ROLL/LIMEY-TWIST \*\*

*Rotation um den Kielstab.*

Die Barrel Roll beginnt mit einem Half Axel, 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.

#### 6.4.10 BACKSPIN/ROTATING FADE/ROTOFADE \*\*\*\*

*Rotation des Drachens in der Fade-Lage, ein Trick mit komplexen Bewegungsabläufen.*

Beschreibung für Ausführung mit der rechten Hand:

- Den Drachen 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.
- Den Drachen nicht komplett in einen Schwebefade legen, sondern sofort mit der rechten Hand Anziehen (ob hart, mehr sanft und wie weit ist bei jedem Drachen unterschiedlich), dabei die linke Hand weit nach vorn strecken damit die Leine genug durchhängt.
- Wenn der Drachen 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 Drachen machen den Backspin 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.

#### 6.4.11 BACKSPIN-CASCADE \*\*\*\*\*

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

#### 6.4.12 BACKSPIN-START/TORNADO \*\*\*\*\*

*Start aus der Rückenlage direkt vom Boden.*

Ausführung mit rechter Hand:

- Der Drachen liegt in Rückenlage auf dem Boden, Nase zum Piloten.
- Mit linker Hand etwas Zug auf die Leine geben, damit der Drachen in die Set-Up-Position für einen mit rechts ausgelösten Backspin kommt.

- Jetzt beherzt mit rechts einen Backspin auslösen.
- Mit dem Backspin kommt der Drachen vom Boden hoch. Jetzt schnell weitere Backspins anschließen und den Drachen damit Höhe gewinnen lassen.

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

#### 6.4.13 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 Drachen 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.

#### 6.4.14 BACKSPIN-MUTEX \*\*\*\*\*

*Nach Andy Wardley-Definition: Flic-Flac/Backspin -Kombination in Folge.*

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

#### 6.4.15 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 oder Flic-Flac/Backspin (Backspin-Mutex).

#### 6.4.16 TRIPLEX \*\*\*\*\*

(A. Wardley)

Das 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 Trickpilotenszene 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 geeinigt hat, dauert es meist eine Weile, vor allem, wenn erst eine umfangreiche Diskussion darüber entsteht, wer nun der echte und erste Namensgeber war.

#### 6.4.17 FADE-PANCAKE-540ER \*\*\*\*

- Der Drachen befindet sich im Fade.
- Jetzt einen Fade-to-Pancake auslösen (Flic-Flac).
- Wenn der Drachen kurz vor der Pancake-Position ist, einen 540er auslösen.

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

#### 6.4.18 ROLLING FADE \*\*\*

Die Kombi beginnt wie ein Kombo:

- Den Drachen horizontal durchs Windfenster fliegen.
- Durch einen Full-/Deadstop, also hartes, kurzes Anziehen der oberen Leine, den Drachen in einen Backflip legen.
- Jetzt durch hartes Anziehen der gegenseitigen Leine den Drachen in eine Rotation bringen.
- Der Impuls muss so dosiert sein, dass der Drachen eine 1½-fache Lazy Susan macht (also eine 540°-Rotation), die Nase steht also zum Piloten.
- Jetzt durch Anziehen beider Leinen den Drachen in einen Fade holen.

### 6.5 AXEL-GROUP / AXEL-BASED MOVES

*Level 1 – 4.*

#### 6.5.1 AXEL \*

*Horizontal-Rotation in Bauchlage.*

Variante 1

- Den Drachen im Aufwärtsflug mit einem Stall zum Schweben bringen.
- Die rechte Hand drücken und sofort wieder impulsiv aber dosiert anziehen, linke Hand bereits Drücken.
- Der Drachen muss schräg in der Luft stehen, linker Flügel zum Piloten.

- Jetzt sofort auch rechte Leine nachgeben (evtl. sogar Vorgehen) damit der Drachen genug Leine bekommt, um waagrecht auf dem Bauch eine 360°-Rotation zu machen.
- Nach dem Axeln weiterfliegen oder eine neue Trickfigur anschließen.

## Variante 2

- Den Drachen zum linken Windfensterrand fliegen und dort mit einem Snap (Snap-Stall) der rechten Hand die Drachenspitze auf 11:00 Uhr stellen.
- Jetzt rechte Hand 5 – 10 cm kurz drücken (Drachen soll schräg in der Luft stehen, linker Flügel näher zum Piloten).
- Jetzt dosierter Ruck mit der rechten Hand, zeitgleich linke Hand drücken, dann sofort auch die rechte Leine nachgeben (evtl. sogar Vorgehen).
- Der Drachen axelt jetzt flach auf dem Bauch, d.h. er macht eine 360°-Rotation in waagerechter Bauchlage.
- Nach dem Axeln den Drachen weiterfliegen oder eine neue Trickfigur anschließen.

Manche Drachen reagieren auf die oben beschriebenen Auslösemanöver nicht gut und fliegen den Axeln besser und leichter wie folgt:

- Den Drachen zum linken Windfensterrand fliegen und dort mit einem rechten Snap-Stall die Drachennase auf 11:00 Uhr stellen.
- Jetzt die linke Hand 5 bis 10 cm ziehen und den Drachen mit diesem Manöver schräg stellen.
- Dann ein dosierter Ruck mit der rechten Hand, zeitgleich linke Hand drücken und dann sofort beide Leinen nachgeben (Rest siehe bereits oben ...)

Axeln-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 Windfensterseite schwer, je nach Rechts- oder Linkshändigkeit. Der Axel kann aber an jeder Stelle im Windfenster 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-Moves fliegen zu können, die Cascade, Fountain und den Flip-Flop. Vorher muss aber noch der Half-Axel „sitzen“, und der auch beidseitig!

## 6.5.2 HALF AXEL \*

### Variante 1

- Den Drachen im Horizontalflug zum linken Windfensterrand fliegen.
- Rechte Hand kurz drücken, danach sofort impulsiv aber dosiert ziehen.
- Danach sofort Leinen entlasten um dem Drachen Raum für die Axeldrehung zu geben.
- Der Drachen dreht dabei die Nase von Dir weg und dreht sich flach auf dem Bauch.
- Wenn der Drachen die (180°-Drehung) beendet hat, Leinen sofort anziehen und den Drachen in die entgegengesetzte Richtung weiterfliegen.

Ein leichtes Aufwärtszeigen der Drachennase erleichtert die Auslösung des Half Axel. Je nach Wind muss man vor dem Auslösen des Half Axel ein oder zwei Schritt vorgehen, oder den Drachen so weit fliegen, dass er fast stoppt aber nicht absinkt, ein gewisser Schwung aus dem Vortrieb ist für die Drehung noch notwendig.

### Variante 2

- Drachen am (linken) Windfensterrand abwärts fliegen, mit der Nase etwas auswärts zeigend (bis 45°).
- Vorgehen, rechte Hand nachgeben, anschließend mit einem Zug den Drachen in einen Half Axel bringen, linke Hand weit nachgeben.
- Den Drachen horizontal nach rechts weiterfliegen.

### 6.5.3 AXEL BACK \*\*

Ein Axel Back besteht aus zwei wechselseitig geflogenen Half Axel, einer in jede Richtung.

### 6.5.4 CASCADE \*\*\*\*

*Halbaxels in Links-Rechts-Folge, während der Drachen abwärts sinkt.*

- Die Axel-Cascade ist eine Folge von aneinandergereihten, wechselseitig geflogenen Half Axels, wobei der Drachen Höhe verliert (verlieren soll! „Kaskade = Wasserfall“!).
- In Windfenstermitte 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 Gegen-Axel ausgelöst.
- Wichtig ist, den Drachen mit der nächstkommenden Auslösehand bereits ein wenig „unter Kontrolle“ zu haben, d.h. dass bereits eine gewisse Spannung auf der Auslöseleine liegt, bevor der Drachen die 2-4, bzw. 8-10 Uhr-Position erreicht hat.
- Also: den neuen Half Axel nicht erst „auslösen“ wenn die Drachennase 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 Half Axel „gepullt“ wird.

Tipps 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 Drachen 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 Halfaxels 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.

#### 6.5.5 FOUNTAIN/UP TO THE FOUNTAIN/RISING CASCADE \*\*\*\*

*Half Axel in Links-/Rechts-Folge während der Drachen aufwärts steigt.*

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 Half Axel ausgelöst.

#### 6.5.6 FLIP-FLOP \*\*\*\*

Das ist eine „stationäre“ Cascade, d.h. der Drachen bleibt während der Cascade auf gleichbleibender Höhe. Auch hier muss ein leichter Pop-Up-Move gemacht werden

#### 6.5.7 KICKTURN \*\*\*

*Harter und schneller Halbaxel für 180°-Richtungswechsel.*

- Den Drachen in der linken Windfensterhälfte auf die rechte Flügelspitze stellen und in Richtung der rechten Windfensterhälfte starten.
- Auf dem Weg dorthin abrupt einen sehr schnellen Half Axel auslösen und den Drachen am Ende des Half Axels 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 Drachen 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 Drachen mit einem beherzten Zug an einer Leine in einen Backflip legen.
- Eine Lazy Susan machen und mit dem Recovern in der Grundstellung landen oder sofort Weiterfliegen

Abschluß mit einem Möbius:

- bei der Rückkehr einen Möbius fliegen, landen oder weiterfliegen.

### 6.5.8 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 weg zeigt, wird er 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.

### 6.5.9 SPIN AXEL \*

Abwärts:

- Siehe weiter oben „Spin-Axel-Landing“
- Endet bei „Backflip-freudigen“ Drachen schnell von selbst im Backflip. Dann muss man mit den Leinen kontrollieren, dass der Drachen nach dem Spin-Axel die Flugstellung behält.

Aufwärts:

- Den Drachen im Horizontalflug zum linken Windfensterrand fliegen (in ca. 8 – 10m Höhe).
- Dort mit rechter Hand einen Spin fliegen.
- Wenn Drachen mit den Flügelspitzen parallel zum Boden steht, mit linker Hand dosierten Zug für den Axel machen.
- Der Axel soll fließend aus dem Looping heraus ausgelöst werden.

#### 6.5.10 DOUBLE-SPIN AXEL \*\*

*(Axel nach Abwärts-Doppelspin.*

- Den Drachen in einigen Meter Höhe zum linken Windfensterrand fliegen.
- 2x links-abwärts rotieren, bei ausgestreckter rechter Hand, und nach vorn gehen.
- Wenn der Drachen 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 Drachen stark gestallt, so dass der Axel langsam und sanft abläuft.

#### 6.5.11 MULTIPLE AXEL \*\*/\*\*

*Zwei, drei oder mehr Axel durch einen Zugimpuls.*

- Die Axel-Auslösung erfolgt insgesamt viel intensiver als bei einem Einzel-Axel.
- Ausführung mit der rechten Hand: Den Drachen horizontal zum rechten Windfensterrand 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 Drachen 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“.

#### 6.5.12 AXEL-CASCADE/CONTINUOUS AXELS \*\*

- Den Drachen in eine Drehung bringen.
- Wenn die Drachennase zwischen 3 und 5 Uhr steht, am oberen Flügel einen Axel auslösen.
- Der Drachen wird einen „fallenden“ Axel vollziehen.
- Wenn der Drachen 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 Drachen 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 Comète.

#### 6.5.13 AXEL TO FADE \*\*

*Aus dem Axel in die Rückenlage , Nase zum Wind.*

- Im linken Windfenster einen möglichst flachen Axel fliegen.
- Wenn der Drachen ca. 1/3 der Axel-Drehung zurückgelegt hat, kurz und dosiert links ziehen.
- Sofort wieder Nachgeben und am besten etwas vorgehen.

- Der Drachen 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 einen Zugimpuls mit beiden Leinen, sofort wieder nachgeben und dann den Drachen damit in einen Fade holen. Manche Drachen mögen diese Auslösung lieber.

#### 6.5.14 CUKOO CLOCK \*\*\*

- Einen Axel-to-Fade fliegen.
- Wenn der Drache den Fade erreicht hat. Flic-Flacs fliegen.

## 6.6 KOMBINATIONEN

*Level 3 – 6.*

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.

#### 6.6.1 FRUIT-ROLL-UP \*\*\*\*\*

*Die „Fruchtrolle“, Drachen einwickeln und auswickeln.*

- Den Drachen in den Zenit fliegen.
- Wenn der Auftrieb nachlässt den Drachen 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 Drachen nach hinten wegkippen und sich in einen Rückwärts-Yoyo wickeln.
- Jetzt die Leinen anziehen und den Drachen mit einem Turn in den Abwärtsflug bringen.
- Ca. 2 - 3 m über dem Boden einen Pancake machen, die Leinen anziehen, den Drachen aus dem Yoyo auswickeln und bis in einen Fade holen.
- Im Fade halten, bzw. steigen lassen. Nach Belieben weiterfliegen.

Hinweis: Es muss kein ausgeprägter Frontflip erfolgen. Wenn der Drachen sich nahezu im Stall befindet genügt ein kräftiger Pull mit den Leinen. Der Drachen wird dann kurz „Nicken“ und nach hinten wegklappen.

#### 6.6.2 JACOB'S LADDER \*\*\*\*

*Fade, Lateral Roll, Backflip, ½ LazySusan, Vorwärts-Yoyo, 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 Holztäfelchen, 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 ist der 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 Drachen 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 Drachen mit der Nase zum Piloten zeigt, er liegt jetzt in der Fade-Position und die Leinen liegen dabei über den Querspreizen nach hinten-unten weg, dann Zugimpuls mit beiden Leinen. Der Drachen 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

- Wie der Backflip erreicht wird ist unwichtig, ebenso wie das Beenden des Tricks.
- Nach dem Backflip eine halbe Lazy Susan, dann den Drachen bis in den Fade “klappen” lassen.
- Dann weiter wie zuvor beschrieben.

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.

### 6.6.3 YOYO-JACOB'S LADDER \*\*\*\*\*

- Es wird eine Jakob's Ladder begonnen, in diesem Fall bevorzugt aus der Backflip-Position.
- Aus der nächsten Fade-Position wird der Drachen mit der Lateral-Roll/halber Backspin so stark beschleunigt, dass der Drachen einen Yoyo macht und auch gleich bis in einen Backflip weiterschwingt. Dabei Vorgehen!
- Jetzt die übliche halbe Lazy Susan machen und den Drachen wieder bis in den Fade auswickeln.
- Nun von vorn.

Die Yoyo Jacobs Ladder kann natürlich auch gleich aus dem Fade beginnen:  
 Fade -> Lateral Roll -> Backflip -> Yoyo-Backflip

#### 6.6.4 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 Drachen eine 360°-Rotation gemacht hat, wieder in den Fade holen.
- Diese Moves werden, wie bei der Jacobs Ladder, mehrfach aneinandergereiht.

#### 6.6.5 BACKSPIN-MUTEX \*\*\*\*

*Eine Backspin/Flic-Flac-Kombination in Folge.*

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

#### 6.6.6 DUPLEX \*\*\*\*\*

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 oder Flic-Flac / Backspin.

Backspin-Mutex, der Backspin wird dabei noch Seiten-alternierend gemacht.

### 6.6.7 TRIPLEX \*\*\*\*\*

Der Triplex 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

### 6.6.8 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 Lazy Susan sanft mit der Hand gestoppt, welche die Lazy Susan nicht ausgelöst hatte.
- Langsam zurückgehen, damit der Drache sich aufrichten kann.
- Zum Landen dann evtl. wieder vorgehen.

### 6.6.9 BACKSPIN/ROTATING FADE/ROTOFADE \*\*\*\*

*Rotation des Drachens in der Fade-Lage.*

Beschreibung für Ausführung mit der rechten Hand:

- Den Drachen 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.
- Den Drachen nicht komplett in einen Schwebefade legen, sondern sofort mit der rechten Hand Anziehen. Ob hart, mehr sanft und wie weit, das ist bei jedem Drachen unterschiedlich.
- Und sofort beide Hände eine Armlänge nachgeben damit der Drachen genug Leine für eine Rotation hat, gleichzeitig Vorgehen.
- Wenn der Drachen fast eine Drehung vollendet hat, den Zug mit der rechten Hand wiederholen, Nase zwischen 6 und 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 oder ob man den Backspin am Windfensterrand oder anderswo im Windfenster ausführt, der Pilot muss 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 bis 10m Höhe ansetzen. Manche Drachen machen den Backspin 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.

#### 6.6.10 WAP-DOO-WAP \*\*\*\*

*Vorwärts-Yoyo aus dem Fade mit anschließender 360° oder 540°-Rotation, Auswickeln und Weiterfliegen.*

- Der Drachen 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 Drachen mit einem >Vorwärts-Yoyo so lange rotieren lassen bis er eine „Richtungsverkehrte“
- Backflip-Position erreicht hat – d.h., der Drachen 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 Schleppekante nach hinten am Drachen heraus, müssen aber so auf Spannung sein, dass sie am Drachen(Rücken) anliegen, bzw. die Leitkanten die Leinen berühren
- jetzt ein beherrzter Zug an einer Leine – dann auf beide Leinen Slack geben - und wieder auf den Drachen zugehen
- der Drachen vollführt jetzt eine Rotation auf dem Rücken, die 360° oder 540° betragen kann
- Nach einer 360°-Rotation befindet sich der Drachen in einer „pilotenabgewandten“ Fade Position, immer noch eingewickelt! Jetzt beide Leinen anziehen und rückwärts gehen, und dabei den Drachen so lange um die Querachse drehen, bis er sich wieder im normalen Fade befindet. Jetzt kann erneut ein Wap Doo Wap gemacht werden, oder eben ein anderer Move angeschlossen werden

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

#### 6.6.11 MULTI-WAP-DOO-WAP \*\*\*\*\*

- Die horizontale Rotation nur in 180° auszuführen, und den Drachen dann aus dem Yoyo auswickeln, bis die Fade-Position wieder erreicht ist.
- Jetzt weitere Multi Wap Doo Waps anschließen.

#### 6.6.12 WAP-DOO-WAP-KOMBO \*\*\*\*\*

- Drachen horizontal durchs Windfenster fliegen.
- Durch beherzten Zug mit der Outside-Hand den Drachen in einen Backflip legen.
- Dann eine halbe Lazy Susan machen und den Drachen, wie bei der Jacob's Ladder, in den Fade ziehen.
- Nun den Wap Doo Wap einleiten.

### 6.6.13 CRAZY-COPTER \*\*\*\*\*

- Den Drachen 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 Drachen einen halben Vorwärts-Yoyo machen kann.
- Wenn der Drachen die Horizontal-Lage erreicht hat (Nase vom Piloten weg, Leinen liegen nach vorn über den Leitkanten), an einer Leine ziehen.
- Wenn der Drachen eine 180°-Rotation gemacht hat, beide Leinen anziehen und den Drachen 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.

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 nun so liegt, kommt sofort ein Zug von der rechten oder linken Steuerleine, damit der Drachen angedreht wird und rotiert. Das war's eigentlich...

#### 6.6.14 AXELSTART-TO-FADE

- Den Drachen aus der Startposition mit beiden Leinen nur kurz in die Luft pullen.
- Dann sofort einen Axel-to-Fade auslösen.
- Drachen jetzt im Rising Fade steigen lassen.

#### 6.6.15 COINTOSS-TO-FADE

- Ähnlich wie Axelstart-to-Fade, nur aus einer Cointoss-Anfangsstellung (Tip-Stand) heraus starten.

#### 6.6.16 FLAP-JACK TO FADE

- Der Drachen wird nach der halbe Lazy Susan in den Fade gezogen.

#### 6.6.17 JACOB'S-LADDER-TO-BACKWARD-YOYO

- Die Jacob's Ladder 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 Drachen über den Backflip in einen Backward-Yoyo schwingen lassen.

#### 6.6.18 BACKSPIN-TO-BACKWARD-YOYO

Beim Recovern aus dem Backspin den Drachen über die Lateral-Roll in den Backflip und einen Backward-Yoyo schwingen lassen.

#### 6.6.19 KICKTURN \*\*\*

*Wenden mit einem harten und schnellen Halbaxel.*

- Den Drachen in der linken Windfensterhälfte auf die rechte Flügelspitze stellen und in Richtung der rechten Windfensterhälfte 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.

Variante mit drei Axelarten

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

Abschluss(-Landung) mit einer Lazy Susan.

- Beim Rückflug kurz über dem Boden den Drachen mit einem beherzten Zug an einer Leine in einen Backflip legen.
- Eine Lazy Susan machen und beim Recovern den Drachen in der Grundstellung landen.

#### 6.6.20 COMÉTE \*\*\*\*\*

- Stall und dann Axel mit Rechts auslösen.
- Axel mit der linken Hand „auflösen“ wenn die Drachennase von Dir weg zeigt, nicht durch einen Pull oder Tug, nur stramm halten. Der Drachen geht in einen Abwärtsflug über.
- Wenn die Drachennase nach rechts unten zeigt, mit einem beherzten, aber dosierten Pull rechts den Drachen auf den Rücken werfen.
- Aber bevor er die Backflip-Position erreicht hat und darin hängen bleibt mit einem Pull links wieder aufrichten und 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 Drachen liegt zu keiner Zeit im Fade oder im Backflip. Beides muss unbedingt vermieden werden!

### Hinweise:

- 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:**

„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 Comète anfangen. Dann zu mehreren aufbauen. Man kann auch erst einmal 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 Drachen 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 Drachen) mehr oder weniger nach schräg rechts zur Seite zeigen. Der dritte Pull legt den Drachen auf den Rücken. Das ist im Prinzip das Gleiche, wie wenn man den Drachen

aus einem Dive in den Backflip knallt. Dabei passiert es schnell, dass 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, laaaangsaaaam 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 Drachen 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 zu viel Leine gegeben werden. Vielmehr sollte man darauf achten das man den Drachen 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:**

„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 Drachen 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, 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.

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:

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

b) 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.

c) 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.

Zum eigentlichen Trick:

Wie schon erwähnt, ist der Cométe eine Verbindung von 1) und 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 Aufwärtsposition. Somit 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 rückwärtsgehen. Das habe ich immer vergessen, denn das ist auch das eigentlicher Geheimnis an diesem Trick. Okay, ein bisschen 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 das Ganze ein fetter Cométe“

#### 6.6.21 FRENCH-TOAST \*\*\*

*Ist stark verwandt mit dem Reverse Fade Launch.*

- Der 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 beidseitigen Zug den Drachen aus dem Backflip recovern und weiterfliegen.

Variante: Nicht aus dem Backflip recovern, sondern eine Lazy Susan auslösen, und anschließend aus der Lazy Susan nach oben weiterfliegen.

#### 6.6.22 DEAD JACK \*\*\*\*

*Startkombi aus Dead-Launch und Flap-Jack.*

- Es wird ein Dead-Launch gemacht und sobald der Drachen sich aufrichtet ein Flap-Jack ausgeführt.

Der Flap Jack wird hier also nicht ausgelöst, während der Drachen nach vorne fällt, sondern während er sich aus der Dead Position aufrichtet.

#### 6.6.23 LEWIS/VOLCANO/YOYO-LAZY \*\*\*\*

*Rückwärts-Yoyo – Backflip – 360° Lazy Susan – Auswickeln – Weiterflug (nach oben).*

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

Wenn man es beherrscht, kann der Drachen 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-Kombination.

#### 6.6.24 AIRBURST \*\*\*\*\*

Rückwärts-Yoyo – 540°-Crazy Susan – Auswickeln bis FadePosition – Backspins.

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

#### 6.6.25 AIRDROP \*\*\*

- Nach einem Rückwärts-Yoyo den Drachen sofort noch in einen Backflip legen.
- Dann eine halbe Lazy Susan.
- Nach der halben Lazy Susan den Drachen auswickeln.
- Nach unten wegfliegen, darum Airdrop.

#### 6.6.26 TORPILLE \*\*\*\*\*

- In der Nähe des oberen Windfensterrandes einen harten Spin-Axel fliegen, der den Drachen in einen Backflip legt.
- Gefolgt von einer Gegenbewegung, die den Drachen auf den Bauch legt.
- Dann wieder einen Spin-Axel-to-Backflip, usw.

Der Drachen „stolpert“ gewissermaßen von den Rückenlagen in die Bauchlagen und umgekehrt und sinkt dabei zu Boden. Der Torpille ist mit dem Comète verwandt. Moderne Drachen führen auf Grund ihrer Geometrie aber meist den Comète leichter aus als den Torpille.

### 6.6.27 LADOLE/LADOLE DOUBLE \*\*\*\*\*

- möglichst hoch in der Windfenstermitte den Drachen 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: 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 Drachen nochmals Einwickelt. Wenn während dieses Wickelvorganges dann die Auslöseposition für den abschließenden Wapdoowap erreicht wird, wird die Rotation eingeleitet und man hat eine Ladole.

### 6.6.28 LADOLE DOUBLE \*\*\*\*\*

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

### 6.6.29 YOYO-SLOT MACHINE \*\*\*\*\*

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

### 6.6.30 YOYO-540ER \*\*\*\*\*

Mit dem eingewickelten Drachen einen 540er-Flatspin fliegen.

### 6.6.31 CRAZY 540ER \*\*\*\*\*

Mit dem zweimal eingewickelten Drachen einen 540er-Flatspin fliegen.

### 6.6.32 YOYO-LAZY/LEWIS/VOLCANO \*\*\*\*\*

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

#### 6.6.33 YO-LEWIS-START \*\*\*\*\*

- Sofort nach dem Yoyo-Start in 1 bis 2 m Höhe den Drachen in einen Backflip werfen und eine Lazy Susan machen.
- Am Ende der Lazy Susan den Drachen aus dem Yoyo wickeln lassen.

Perfekt ist diese Kombi, wenn der Drachen nach dem Auswickeln mit beiden Flügelspitzen auf dem Boden steht, sich also in der Basic-Start-Position befindet.

#### 6.6.34 YOYO-MULTILAZY \*\*\*\*\*

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

#### 6.6.35 YOYO-LAZY CASCADE \*\*\*\*\*

Mit dem eingewickelten Drachen eine Lazy Cascade fliegen, also wechselseitige Lazy Susans in Folge.

#### 6.6.36 STEPDOWN-LAZY \*\*\*\*

- Aus dem Senkrechflug einen Full-Stop/Kill machen, so dass der Drachen im Backflip liegt.
- Jetzt eine Lazy Susan auslösen.
- Nach einer halben Lazy-Drehung (die Nase zeigt zum Piloten) den Drachen 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 Rolling Cascade der Drachen nach der halben Lazy Susan sofort wieder in einen Backflip geaxelt wird, wird bei der StepdownLazy ein Stück Senkrechtflug eingefügt.

#### 6.6.37 BUNGIE-LAZY \*\*\*\*

- Den Drachen senkrecht nach unten fliegen.
- Möglichst dicht über dem Boden den Drachen durch einen Full-Stop/Kill in einen Backflip legen.
- Dann beherzt eine Lazy Susan auslösen.
- Nachdem eine komplette Lazy-Drehung vollendet ist, den Drachen sofort wieder nach oben weiterfliegen.

#### 6.6.38 YOFADE \*\*\*\*(\*)

- Abwärtsflug aus dem Zenit.
- Kurz Slack geben, dann kurz aber kräftig beidseitig Leinen anschlagen, sofort Leinen nachlassen und vorwärts gehen.
- Der Drachen dreht sich mit der Nase auf den Piloten zu, macht dann eine komplette Yoyo-Rotation, die in der Fade-Position enden soll.
- Dann den Drachen wieder ausrollen, dabei zurückgehen.
- Nach dem Ausrollen abwärts weiterfliegen.

#### 6.6.39 YOFADE-BACKSPIN \*\*\*\*\*

- Aus dem Zenit abwärts fliegen
- Im Abwärtsflug einen Yofade auslösen.
- Wenn sich der Drachen in der Fade-Position befindet, er ist dabei in einen Yoyo eingewickelt, Backspins auslösen.

Dieser Move ist nicht einfach, bedingt exaktes Timing und gute Windverhältnisse. Der Drachen neigt dazu, sich auszurollen. Anfangs wird

meist nur ein halber Backspin gelingen, bzw. eine Lateral Roll, und der Drachen wickelt sich aus dem Yoyo. Die Nase zeigt nach dem Auswickeln nach oben.

#### 6.6.40 YOYO-TIPSTAND \*\*\*\*

- Den Drachen 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 Drachen wickelt sich aus dem Yoyo und wird auf der Flügelspitze mit einem Tipstand gelandet.
- Die „untere“ Leine auf Spannung halten und den Drachen damit balancieren, obere Leine entsprechend nachgeben.

Mit dem „Nase-nach-oben-stellen“ bringt man den Drachen in die richtige Position für den Tipstand. Das „Leine-kurz-nachgeben“ kann durchaus eine Armlänge sein, je nach Windstärke und an welcher Stelle im Windfenster man den YoTip macht. Entsprechend muss auch die Geschwindigkeit des Nachgebens und Anziehens ausgelegt werden.

##### 6.6.40.1 DOUBLE-YOYO-TIPSTAND \*\*\*\*

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

##### 6.6.41 SLAP AND TICKLE \*\*\*\*

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

##### 6.6.42 YOYO-JACOB'S LADDER \*\*\*\*\*

Es wird eine Jakob's Ladder begonnen, in diesem Fall bevorzugt aus der Backflip-Position. Aus der nächsten Fade-Position wird der Drachen mit der Lateral-Roll/halber Backspin so stark beschleunigt, dass der Drachen einen

Yoyo macht und auch gleich bis in einen Backflip weiterschwingt (dabei Vorgehen!). Jetzt die übliche halbe Lazy Susan machen und den Drachen wieder bis in den Fade auswickeln. Nun von vorn. Die Yoyo-Jakob's Ladder kann natürlich auch gleich aus dem Fade beginnen.

#### 6.6.43 LAZY CASCADE/CYNIQUE \*\*\*\*

Wechselseitig in Folge geflogene Lazy Susan.

#### 6.6.44 TIPSTAND-START-TO-ROLLING-SUSAN

- Den Drachen 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.

#### 6.6.45 AXELSTART>LAZY-SUSAN \*\*\*\*

- Mit einem Axel starten (Axel-Take-Off, Groundtoss).
- Den Drachen sofort in einen Backflip legen und eine Lazy Susan machen.
- Dann weiterfliegen.

#### 6.6.46 UPSTAIRS WITH HALFAXELS

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

#### 6.6.47 DOWNSTAIRS WITH HALFAXELS

Wie Upstairs, aber eben in umgekehrte Richtung, abwärts.

#### 6.6.48 PATERNOSTER \*\*\*\*

- Es wird zunächst eine Sequenz einer Jacobsleiter geflogen.
- Aus der Fade-Position wird der Drachen in einen Yoyo gewickelt (abwärts) und einige Meter senkrecht nach unten geflogen.
- Dann einen Pancake machen und den Drachen aus dem Yoyo bis in einen Fade auswickeln (wie bei der Fruit-Rollup).
- Über eine Lateral Roll den Drachen in einen Yoyo bringen.
- Wieder einige Meter nach oben fliegen, Backflip, Drachen 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 Drachens.
- Dann aus dem Fade Lateral Roll, Backflip, Jacobsladder-Sequenz, Fade, Abwärts-Yoyo, usw.

#### 6.6.49 ROLLING FADE \*\*\*

Die Kombi beginnt wie ein Kombo:

- Den Drachen horizontal durch das Windfenster fliegen.
- Durch einen Full-/Deadstop, also hartes, kurzes Anziehen der oberen Leine, den Drachen in einen Backflip legen.
- Jetzt durch hartes Anziehen der gegenseitigen Leine den Drachen in eine Rotation bringen.
- Der Impuls muss so dosiert sein, dass der Drachen eine 1½-fache Lazy Susan macht (also eine 540°-Rotation), die Nase steht also zum Piloten.
- Jetzt durch Anziehen beider Leinen den Drachen in den Fade holen.



Ein kleines Tutorial für das Erlernen von Basic-, Standard- und Masterclass-Moves. Enthalten sind sowohl die klassischen Tricks aus der „Old-School“ des Trickfliegens, als auch die neuesten und abgefahreneren Manöver und Kombinationen des „Modern-Freestyle-Flying“.

Stand: April 2008, Autor: unbekannt.