

# niveau blauw

Vliegen in verschillende omstandigheden

IPPI4

## PILOTENBREVET

### Vereiste theoretische kennis:

- Weerkunde • Vliegmechanica • Vliegtechniek • Besturing
- Materiaal • Reglementering

### Analyse



- Vluchten kunnen evalueren
- Rekening houden met de omgeving tijdens de vlucht
- De vliegplaats "lezen" (topografische en aerologische kenmerken herkennen)
- De weersvoorspellingen en de op de vliegplaats waargenomen omstandigheden vergelijken
- De vliegomstandigheden en -wijzigingen kunnen voorzien

### Techniek



- Het scherm besturen
- **Gevorderde pitchbewegingen** (**aanremmen na duikvlucht, aanduiden van het scherm, versnelling**)
  - **Gevorderde rolbewegingen**
  - De posities van de remmen kennen voor het hele snelheidsbereik
  - **Oren aanleggen**
  - Zich kunnen aanpassen aan wijzigende omstandigheden
  - Op het traject van anderen anticiperen wanneer men met meerdereen vliegt
  - Problemen met het gaan zitten, met remlijnen en met "knopen" in de lijnen kunnen oplossen
  - **Sturen met achterste lijnen**
  - **Sturen met risers**

### Techniek (vervolg)



- Een aanvlucht uitvoeren
- Opbouw van verschillende soorten aanvluchten
  - Aanvluchten doen met meerdere piloten tegelijkertijd
  - Precisielandingen kunnen uitvoeren (30 m-doel)
- Het scherm in de wind controleren
- **Statische controle (front- en rugstart)**
  - **Technieken om het scherm neer te laten**
  - **Opzetten, scherm controleren en neer laten vallen in sterke wind**
  - Opzetten en starten met zijwind (maximum 45°)
- Een actieve besturing ontwikkelen
- De pendelbewegingen inzetten en stoppen en de bijhorende energie op de verschillende stuurassen kunnen beheersen
  - De verschillende vliegsnelheden gebruiken en zich ten opzichte van de helling plaatsen om hellingstijgwind te benutten
  - Een goede invalshoek behouden en zijn draaicirkel wijzigen om een thermiekbel te benutten
  - **Correct reageren bij een frontale of zijdelingse (asymmetrische) inklapper van klein amplitude**
  - **Een 8-figuur vliegen in 30 seconden (2 verbonden cirkels, geen afgevlakte 8-figuur).**
  - **2 volledige cirkels (360°) kunnen vliegen in 30 seconden zonder pitch- of rolbeweging bij het verlaten ervan**