

STREAMERIN HEITTO

ALKUVALMISTELUT

Ennen hyppytoiminnan alkamista, käy meteossa tarkistamassa tuulen suunnat ja nopeudet, unohtamatta ylempiä ilmakerroksia. Ennen starttia, laske tuulen nopeuden, suunnan ja varjosi liitokulman avulla streamerin todennäköinen maahantulopaikka. Täältä alueelta voit ehkä löytää streamerin, jos hukkaat sen silmistäsi. Ilmoita nyt lentäjälle että haluat hänen lentävän maalistin yli 600 metrin korkeudella, näytä todennäköinen ajalehtimissuunta ja pyydä lähestymään sieltä. Varmistaudu vielä, että mukana on kaksi streameria siltä varalta että toinen ei avaudu, tai menetä painoaan ja sitten vain ylös.

(streamer = 2 m pitkä paperisuikale, jonka toiseen päähän on kiinnitetty liijypaino)

HEITTO

Kun olet maalistin yläpuolella kiinnitä pilotin huomio itseesi ja komenna: Coupé. Kun lentäjä on vähentänyt kierroksia tai sammuttanut kokonaan moottorin, heitä kokoonkääritty tuulimittari kovaa suoraan alaspäin, ettei se joutuisi peräsiimeen. Varmistaudu tämän jälkeen että se avautui kunnolla ja että paino on tallella (vajoamisnopeus). Samalla kun heität, paina sekunttikello käyntiin ja näytä lentäjälle, että hän voi aloittaa kaarron oikealle (avonaisen oven puolelle). Älä päästä vajoavaa paperisuikaleta hetkeksikään silmistäsi, ennenkuin se on maassa. Pysäytä kello ja merkitse paikka heti kartalle.

Yleisin syy "hukkumiseen", on siiven tuleminen tielle. Varoita tästä lentäjää etukäteen. Jos lentosuuntaa on pakko muuttaa, suorita korjaus päätä kääntämättä. Jos kuitenkin onnistut hukkaamaan sen kirotun paperisuikaleen silmistäsi, yritä löytää se todennäköiseltä alustulopaikalta. Jos tämäkään ei onnistu, joudut ajamaan uuden kierroksen ja suorittamaan uuden heiton. Törmäilysi on maksanut aikaa ja rahaa. Ei epäilystäkään siitä, ettei ensimmäinen naruhyppääjä jonka tapaat alhaalla, tarjoutuisi antamaan vapaaehtoista koulutusta hyppypaikan valinnassa.

HYPPYPAIKAN MÄÄRÄÄMINEN

Hypääjä aukaisee varjon 600 metrin korkeudessa ja on maassa n. 1 min 50 sek. kuluttua tästä. Siis 1'50" on myös streamerin vajoamis aika ihantapauksissa. Tarkista kartalta ajalehtimismatkan pituus ja mittaa vastaavan pituinen matka ristiltä vastatuuleen. Katso kellosta kauanko tuulimittari oli ilmassa. Jos aika oli "lyhyt", lisää matkaa suhteessa saman verran. Jos matkaa kesti liian kauan, menettele päinvastoin.

Esim. Jos ristin päällä heitetty streameri ajautuu 500 m etelään on hyppypaikkasi 500 m pohjoiseen. 85 sek. vajoamis aika aiheuttaa 100 m lisäyksen hyppypaikan arviointiin.

LENTOKONEEN OHJAAMINEN

Kun nyt tiedät uloslähtöpaikkasi, ohjaa lentokone linjalle maali-risti-hyppypaikka. Lähestyminen on parasta suorittaa mahdollisimman lyhyellä finaaliilla, johon tullaan, niinkuin laskukierrokseen, 90 ast. käännöksellä. Pyri aina mahdollisimman jyrkkään käännökseen ja siten myös lyhyeen finaaliin. Pitkän finaalin aikana joudut korjaamaan suuntaa monta kertaa, eivätkä lentäjät pidä siitä. Huomioi mahdollinen ylätuulen sorto.

Suunnankorjausmerkkien lentäjälle täytyy olla selviä ja yksiselitteisiä. Pilotti ei pidä siitä että hän näkee sivullaan nipun veltoja, eri suuntaan sojottavia sormia, jotka heiluvat huolettomasti eri suuntiin. Paras tapa on pitää käsi nyrkissä peukalon osoittaessa haluttuun suuntaan, joko oikealle tai vasemmalle. Kun haluat kaarron loppuvan ja koneen lentävän suoraan, pidä kämmen levällään, sen syrjä alaspäin ja osoita eteenpäin. Varmista, että lentäjä näkee merkit.

Kun lähdet hyppäämään ohjaajan kanssa, jota et tunne, ota selvää onko hän koskaan aikaisemmin pudottanut hyppääjiä. Jos hän on aivan uusi hommassa, rohkaise häntä kertomalla, että hän on syntynyt ja kasvanut vain tätä hetkeä varten. Oli jo aikakin tulla täyttämään todellista kutsumustaan. Käy sitten hänen kanssaan koko pudotustoiminta yksityiskohtaisesti läpi, näytä käsimerkit, toista komennot useaan ker-

taan ja painota että koneen vieminen hyppypaikalle ei onnistu ilman teidän kahden välillä hyvää yhteistoimintaa. Älä unohda mainita että hyvä pudotuslentäjä on melkein yhtä harvinaisen lintu kuin siivetön ruokki ja että isämme kodissa on monta asuinsijaa ja upeimmat palatsit on varattu parhaille pudottajille.

ULOSHYPPI

Uloshypypaikan löytäminen parin kilometrin korkeudella lentävästä koneesta on aluksi melko vaikeata. Jos kone on nousussa nokka pystyssä, muodostat helposti katseellasi suoran kulman koneen lattian kanssa ja hypäät liian aikaisin. Vaikeaa on myös pitää tähtäyslinja suorassa toiseen tasoon nähden. Pääsi ollessa liian paljon ulkona, katseesi tähtää koneen alle. Jos et erikoisemmin pidä kylmästä ilmastovirrasta ja pysyt kokonaan sisällä, syntyy vastaavanlainen virhe toiseen suuntaan. Sivuvirheen saa aikaan myös koneen kallistuminen toiselle tasolle. Lentolaitteen siipien kärkien asemaa horisonttiin nähden kannattaa tähyillä, ennenkuin työntää päänsä ulos. Usein myös laskuteline tai suksi pakkoittaa katseen pois linjalta.

Muistat varmaan fysiikasta: Kappale jatkaa lepotilaa ja suoraviivaista etenemistään, kunnes siihen joku voima vaikuttaa. Myös sinä jatkat eteenpäin menoasi vaikka oletkin jättänyt koneen, kunnes painovoima ottaa sinut hellään huomaansa. Jos haluat aukaista kuvun juuri karttaan merkityn hyppypaikan yläpuolella, joudut lähtemään hiukan aikaisemmin. Etenemismatkasasi pituus riippuu koneen nopeudesta ja ilma-asennostasi.

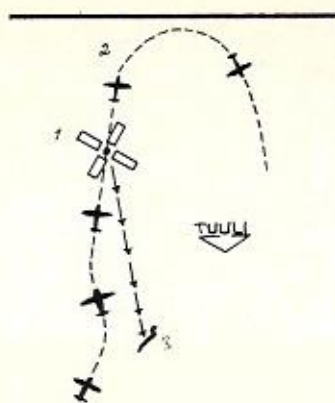
Yleisin virhe paikanvalinnassa on liian aikainen lähtö. On paljon helpompaa tulla ristille aukot tuulessa, kuin selkällä edellä koko ajan jarrutellen. Jos varjosi etenemisnopeus on 4 m/s, ei se merkitse sitä, että se kumooa yhtä voimakkaan tuulen, vaan että varjosi teho lisättyä tuulen voimakkuuteen, antaa todellisen nopeuden.

KORJAUKSET

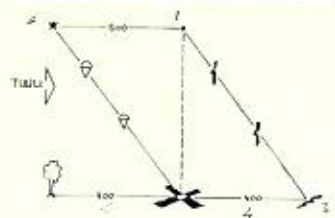
Teet varmasti erehdyksiä. Aina et pysty hyppäämään oikeasta paikasta. Aina, korkealta hypätessäsi, voit kuitenkin liukua oikealle aukaisupaikalle. Kun pystyt liukumaan yhden metrin vaakasuorassa jokaista putoamaasi neljää metriä kohti, voit liukua 350 metriä lähdeyttyäsi 2000 metristä. Kun aukaiset varjon kuudensadan metrin korkeudella, voit kuvun liitokykä hyväksikäyttäen paikata parinsadan metrin virheen paikanvalinnassa.

Mitä useammin ohjaat koneen linjalle ja valitset paikan itse, sitä enemmän opit. Muista harjoitella usein, sillä vain kokemus kehittää oikean "silmän" paikanvalinnassa. Koneen perällä istuminen ja paattinen toisten perässä hyppeily kostahtuu aikanaan. Viimeistään ensimmäisessä kilpailussa.

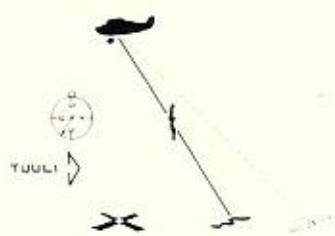
Eero Ylinen, hypymestari



1. Heitä streameri ja laita sekunttikello käyntiin.
2. Lentäjä alkaa tehdä käännöstä, katsele koko ajan streameriä
3. Streameri on maassa, pysäytä sekunttikello



4. Arvioi streamerin kulkema matka (esim. 500 m)
5. Siirrä sama matka maalistin vastakkaiselle puolelle
6. Uloshypypaikkasi



LYHYT?

— Streameri putoaa vähemmän kuin 1'50"

— Lentorataa pitää jatkaa kauemmaksi

PITKÄ?

— Streameri putoaa kauemmin kuin 1'50"

— Lentorataa pitää lyhentää

