

verfasst von D-SVEN, Segelflieger seit 2016

Lest diese Dokumentation bitte gründlich, um maximalen Spaß mit dem Szenario zu haben!

1. Installiere/aktualisiere bitte das Szenario und die Szenerie, wie es in „README.md“ beschrieben ist.
2. Starte FlightGear in EDFZ (Mainz Finthen) auf der Graspiste 26L (oder 08R) in einem zum Flugzeugschlepp fähigen Segelflugzeug.
3. Gehe in die Menüleiste links oben (mit F10) → KI → Flugverkehr und Szenarien
4. Aktiviere das Szenario „Aerotow EDFZ 26 Grass“ (oder 08 Grass)

Ich benutze am liebsten die Alexander Schleicher ASK-21 von D-ECHO zum Üben!

Die Prozedur:

Das Schleppflugzeug erscheint auf deiner 1-Uhr-Position und fährt automatisch in Richtung des Abflugpunktes 26 Gras.

Wenn die Cessna vor dir umkehrt und auf der Piste steht, musst du einklinken (strg + O in den meisten Fliegern). Das Motorflugzeug wird nun langsam Gas geben.



5 Tipps für den F-Schlepp (wichtig!):

1. Rollen: Beim Startlauf sind **große Ruderausschläge** nötig, um die Flächen gerade sowie die Richtung beizubehalten! Auch **leichtes ziehen am Knüppel** belastet den Sporn und hilft die Richtung zu kontrollieren. Ziehe außerdem die **Bremsklappen**, falls sich das Seil dauernd zusammenzieht und ausdehnt.
2. Abheben: Bei einer Geschwindigkeit von **etwa 70km/h** wird das Segelflugzeug zuerst abheben (in etwa bei der Halbbahnmarkierung). Halte den Segler **tief**, bis die Cessna auch in der Luft ist.
3. Fliegen: Wenn beide Flugzeuge in der Luft sind, musst du dem Motorflugzeug ganz stur hinterherfliegen. Versuche **etwas oberhalb** zu fliegen, um nicht in die Wirbelschleppen zu geraten.



4. Kreisen: Im Kreisflug fixiert man mit der Nase des Seglers das **höhere Flügelende des Schleppflugzeugs**. Zum Beispiel: In einer Linkskurve muss die Nase des Seglers auf das rechte Tragflächenende (Randbogen) der Cessna zeigen.

5. Ausklinken: In etwa 500-600m über Platzhöhe wird ausgeklinkt. (shift + O oftmals, oder an der gelben Kugel ziehen) Das Segelflugzeug kippt **immer nach rechts** oben ab.

6. Gründe, den Schlepp abubrechen:

Wenn...

1. ... sich beim Startlauf die Fläche ablegt oder irgendwo hängen bleibt.
2. ... der Motor des Schleppflugzeugs ausfällt.
3. ... der Segler das Motorflugzeug übersteigt/unterfliegt.
4. ... das Schleppflugzeug mit den Flächen wackelt (als Zeichen zum Ausklinken)

Danke an Herbert Wagner (alias HerbyW) für die Idee und Arbeit!