

ZG15



Manöver

Jägerfibel des ZG15

Jagdfliegerschule - 15

Inhalt

Einleitung	2
Defensive Manöver	2
Das Ausbruch Manöver	2
Schere	2
High-G Fassrolle.....	3
Abschwung	3
Offensive Manöver	3
Schneller Jo-Jo	3
Vektor Rolle.....	4
Langsamer Jo-Jo	4
Senkrechte Kehrtwendung	4
Immelmann	4

Einleitung

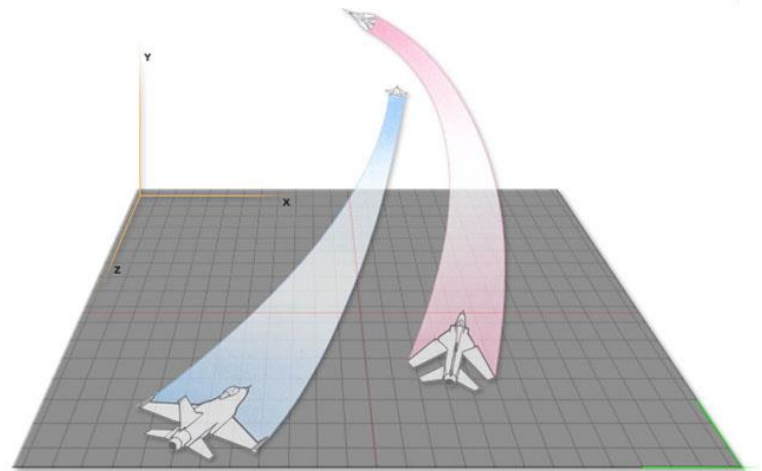
Bei den Luftkampfmanövern wird zwischen offensiven und defensiven Bewegungen unterschieden, die wir in dieser übersichtlichen Abhandlung kurz erklären werden.

Defensive Manöver

In einem Luftkampf kann es durchaus auch einmal vorkommen, dass Sie sich nicht in einer optimalen Lage befinden und Sie zu defensiven Abwehrmanövern gezwungen sind. Diese müssen intuitiv angewendet und absolut beherrscht werden, andernfalls sind Sie viel schneller am Boden der Tatsachen angelangt, als Ihnen Zeit zum Überlegen blieb. Diese Abwehrmanöver loten nicht selten das äußerste Limit der Maschine, wie auch die des Piloten aus, da die Gegner oft ein hohes Maß an Wendigkeit an den Tag legen. Diese können Sie selbst aus ungünstigsten Abschusswinkeln präzise treffen und tödlich verletzen.

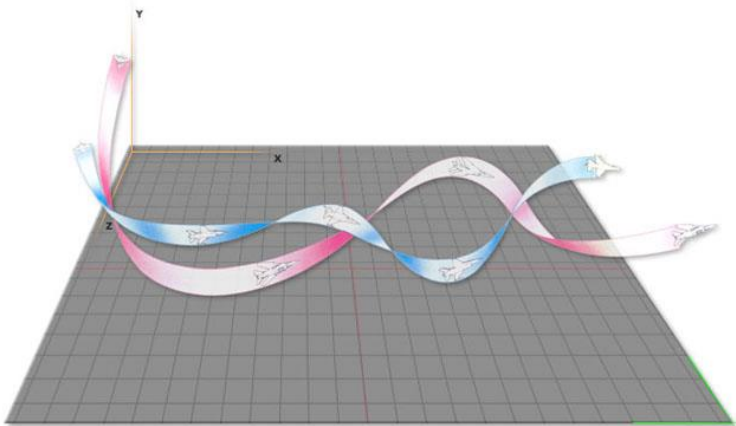
Das Ausbruch Manöver

Der Ausbruch ist ein typisches Fluchtmanöver. Es wird gegen einen Angreifer (blau) angewandt, der versucht, in Schussposition zu kommen oder er diese unlängst eingenommen hat. Der Ausbruch ist eine Kehrtwendung auf engem Raum mit sehr hoher G-Belastung um möglichst rasch aus dem Schussbereich zu entschwinden.



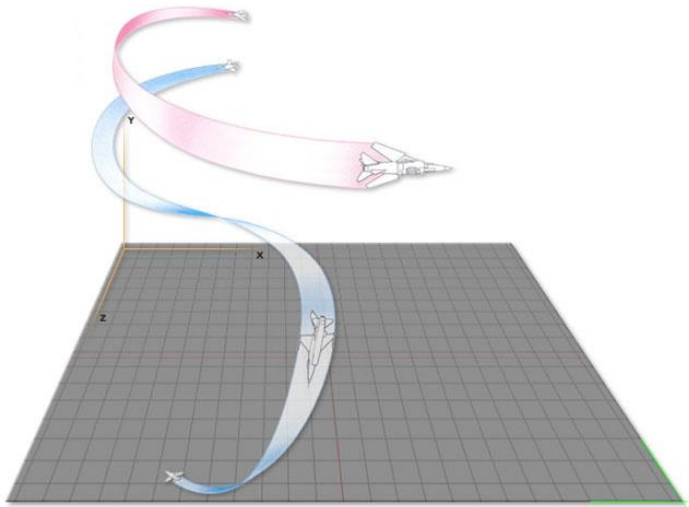
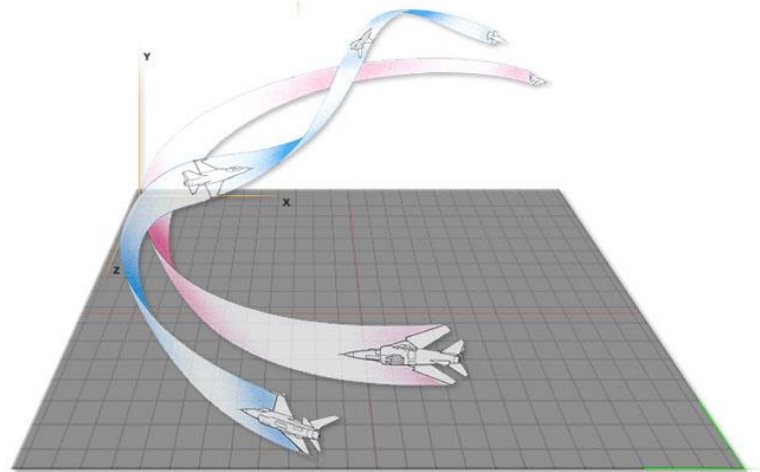
Schere

Die Schere folgt gewöhnlich einem erfolgreichen Ausbruch, der den Angreifer (rot) zum Überschießen gezwungen hat. Sie besteht aus einer Reihe von Kehren, die den Verteidiger (blau) hinter den Angreifer bringen sollen. Siegen wird der Jäger mit der geringsten, nach vorne gerichteten Relativgeschwindigkeit, weil er so ohne großen Energieverlust hinter den Gegner gelangt.



High-G fassrolle

Gegen einen sich schnell von hinten näherndem Angreifer (rot), kann diese Bewegung sehr erfolgreich sein. Er wird mit einer Ausbruchkurve in eine ungünstige Position gelockt, gefolgt von einer Rolle, welche dann entgegengesetzt zur Kurve ausgeführt wird. Dieses Manöver dient dazu, überschüssige Geschwindigkeit abzubauen, damit Sie hinter dem Gegner in Schussposition gelangen können.



Abschwung

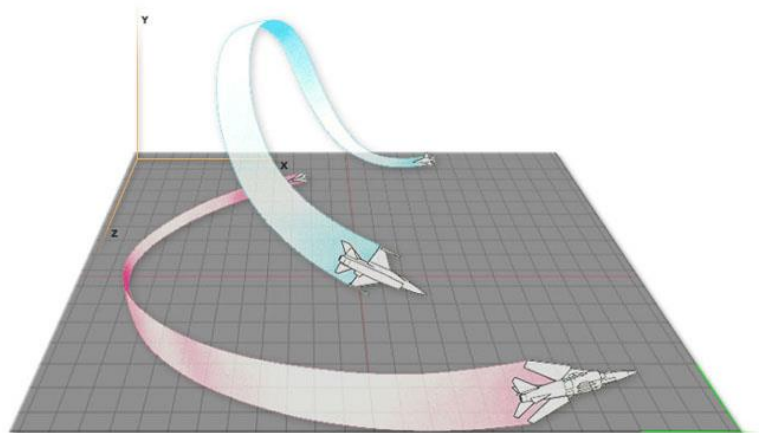
Der Abschwung ist ein bewährtes Flugmanöver, um sich einem Kurvenkampf zu entziehen. Die Bewegung wird im Sturzflug ausgeführt. Dazu rollt der Verteidiger (blau) auf den Rücken und zieht im Sturzflug davon.

Offensive Manöver

Schneller Jo-Jo

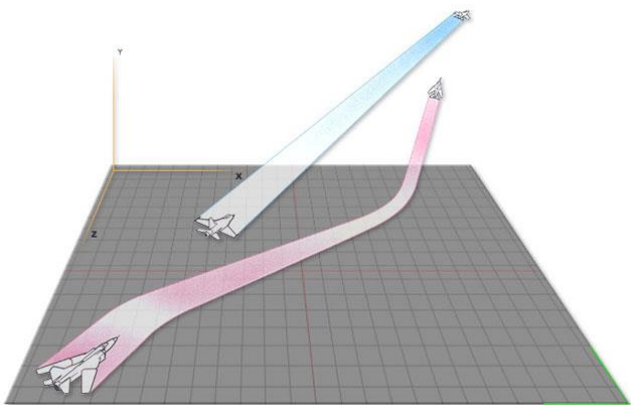
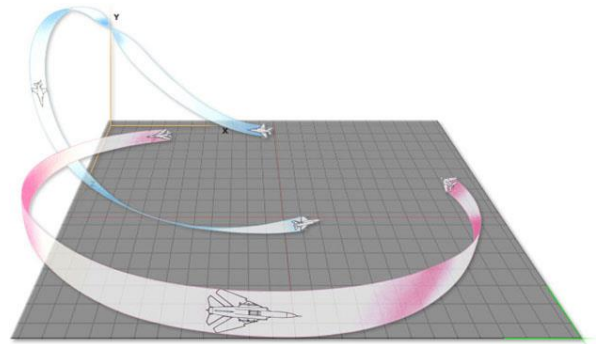
Sobald der Angreifer (blau) erkennt, dass er dem Verteidiger (rot) nicht auf der Innenseite der Kurve folgen kann, reduziert er den Kurvenwinkel ein wenig, zieht hoch und rollt auf den Rücken, um so hinter den Verteidiger zu tauchen. Besonders gegen alliierte Jäger, die sehr eng kurven können, ohne dabei sonderlich viel ihrer Energie zu verlieren, ist dieses Manöver effektiv.

Lassen Sie sich nie auf einen Kurvenkampf ein!



Vektorrolle

Die Vektorrolle ist eine Abwandlung des schnellen Jo-Jos. Der Angreifer (blau) zieht hoch und rollt dann entgegengesetzt zur Kurve des Verteidigers (rot). Durch dieses Manöver kommt der Jäger näher an den Gejagten heran.

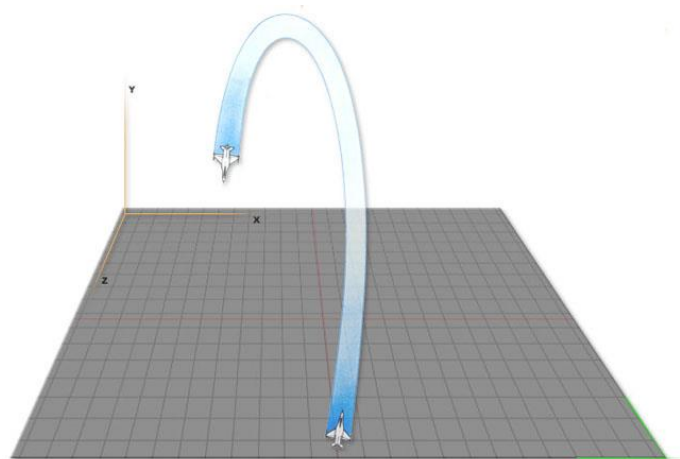


Langsamer Jo-Jo

Der langsame Jo-Jo basiert auf der Geschwindigkeitserhöhung durch Abbau der Flughöhe. Der Angreifer (rot) wird durch einen sanften Sturzflug schneller und zieht zum Angriff in Schussposition hoch.

Senkrechte Kehrtwendung

Dieses Luftkampfmanöver ist nur für Jäger geeignet, die auch bei sehr geringer Geschwindigkeit noch manövrierbar sind, wie die Bf 109. Sie wird am höchsten Punkt eines senkrechten Steigflugs bei sehr geringer Geschwindigkeit eingeleitet. Gedreht wird über das Seitenrudder, wie bei einem Turn im Kunstflug.



Immelmann

Der Immelmann ist nicht mehr vergleichbar mit dem Luftkampfmanöver von 1916, das nach seinem Erfinder, einem Deutschen Jagdfliegerass, benannt ist. Der moderne Immelmann entsteht aus einer Drehung im senkrechten Steigflug über das Querruder. Er dient dazu, eine neue Lage einzunehmen und sich gegenüber dem Gegner in eine bessere Schussposition zu bringen.

