

Il volo libero secondo Rich Pfeiffer



Competizioni uno-contro-uno

La tecnica in una gara uno-contro-uno è abbastanza diversa rispetto a una gara a finestra. La principale differenza è che avrete un solo avversario alla volta e che il momento del lancio è predeterminato. In questo capitolo esaminiamo alcune considerazioni da applicare specificamente alle gare uno-contro-uno.

Valutate pregi e difetti del vostro avversario

Poiché siete in gara contro un solo pilota alla volta, dovete determinare quali vantaggi o svantaggi avete nei confronti del vostro avversario. In base a queste informazioni potrete programmare la vostra strategia di base e le specifiche tattiche per ogni round. Valutare (esattamente n.d.r.) il vostro avversario è il miglior modo per cominciare a batterlo. Questa valutazione però è anche uno degli aspetti più difficili nelle gare uno-contro-uno. Dovete anche conoscere i vostri punti deboli nonché le vostre qualità, in modo da sapere esattamente che vantaggi avrete... e quali svantaggi dovete minimizzare.

Come avere le informazioni

Fare parte di una squadra può essere di grande aiuto per valutare tanto i propri limiti e capacità, quanto quelli dell'avversario. I vostri compagni di squadra possono aggiungere alle vostre, ulteriori informazioni sull'avversario. Altra cosa importante, i vostri compagni potranno giudicare le vostre capacità in modo obiettivo. In effetti è molto difficile essere obiettivi con se stessi, quindi fate molta attenzione a quanto vi dicono i compagni di squadra.

Naturalmente potete anche chiedere informazioni agli altri piloti. Cercate di parlare con tutti i piloti che hanno già volato contro il vostro avversario. Se proviene da una zona diversa dalla vostra, parlate con i piloti di quella zona.

Se avete buona memoria per nomi e statistiche, gli articoli pubblicati sulle competizioni possono fornire un sacco di informazioni utili. In special modo possono dirvi come si è comportato quel pilota nelle altre gare. Se il vostro avversario non ha tanti "precedenti" (o se la vostra memoria non è così ferrea), potete comunque sapere come si è comportato fino ad ora nell'attuale competizione. Soprattutto, parlate coi piloti che hanno volato contro di lui nei rounds precedenti.

Cosa dovete sapere

Dovete sapere esattamente che tipo di aquilone vola il vostro avversario, se questo delta è regolato perfettamente oppure no, e quanto pesa l'avversario. Dovete essere in grado di rispondere alle seguenti domande.

Chi sale meglio in termica? Ed in dinamica? La risposta a questa domanda vi dirà se "fare la corsa" alto o basso.

L'avversario sa girare in entrambe le direzioni? Se il vostro avversario sa girare in termica solo da una parte (o se lo preferisce n.d.r.), cercate sempre di arrivare in termica per primo ed iniziate a girare dalla parte opposta.

Chi ha più efficienza? Ricordate che in una gara di volo libero, la migliore efficienza è il più importante vantaggio dal punto di vista delle prestazioni dell'ala.

Chi è più veloce? Se il vostro avversario è avvantaggiato nella velocità, dovete evitare di trovarvi così alti da far diventare la velocità un fattore decisivo. Però, se il delta del vostro avversario è regolato in modo da avere grande efficienza e grande velocità, potrebbero esserci problemi di maneggevolezza. L'avversario potrebbe non essere in grado di girare facilmente, e potrebbe innervosirsi volando vicino al terreno o in zone affollate.

Mi seguirà l'avversario? Se sapete che l'avversario vi seguirà, potrete controllare il volo andando avanti. Se invece sapete che NON vi seguirà, dovrete "partire" solo se siete certi di poter completare il percorso in efficienza.

Se potete rispondere a queste domande, avete abbastanza informazioni da programmare una strategia che vi consenta di sfruttare i vostri vantaggi, minimizzare gli svantaggi, e battere l'avversario.

Programmate la strategia:

La miglior difesa è l'attacco

In una partita di foot-ball, la squadra avversaria non può fare alcun punto se voi controllate la palla per tutto il tempo. Nelle gare uno-contro-uno, non sarete costretti a fare qualcosa che non volete, se sarete VOI a tenere costantemente sotto pressione l'avversario, facendogli fare ciò che volete.

Per attuare il piano di volo programmato, dovete avere una risposta per ogni cosa che l'avversario possa fare. Se l'avversario fa qualcosa per modificare il vostro piano, dovete avere pronta la contromossa che lo forzi a cambiare tattica.

Sviluppare una strategia richiede solo una piccola pianificazione. Dovete sapere quali sono i vostri punti forti, e quali i punti deboli del vostro avversario dopodiché dovete applicare queste conoscenze ad un piano generale.

Caso n.1: le vostre prestazioni sono totalmente superiori

Questa è ovviamente la migliore situazione possibile: potete salire meglio, andare più veloce, e planare più lontano del vostro avversario.

In questo caso, la migliore strategia consiste nel piazzarsi proprio sopra l'antenna del vostro avversario. Se l'avversario fa qualcosa di stupido, seguitelo. Fate le stesse sciocchezze, ma fatele un po' meglio. Se la boa è verso destra e il vostro avversario va a sinistra in mezzo a un canyon, andate là anche voi. Se non lo fate, l'avversario potrebbe trovare una fortunata termica e battervi.

Finché potrete fare ogni cosa meglio dell'avversario, state sopra e vincerete solo grazie alle migliori prestazioni del delta; non avrete nemmeno bisogno di volare meglio. Quando lasciate l'avversario, tuttavia, potrebbe accadere qualcosa poiché vi trovate in due differenti masse d'aria.

Nelle gare di volo esiste un certo *fattore-fortuna*, ma finché sarete sopra al vostro avversario questo fattore sarà minimo. Se l'avversario trova una termica, la prenderete anche voi. Se trova una discesa, non potrete evitarla, ma poiché il vostro aquilone è migliore, perderete meno quota.

Se restate con l'avversario teoricamente non c'è nessuna possibilità di perdere.

Caso n.2: le vostre prestazioni sono totalmente inferiori

Se giudicate di trovarvi in una situazione esattamente opposta al caso sopra descritto (siete totalmente inferiore), la migliore strategia è fare qualcosa di bizzarro.

Seramente. Finché farete ciò che vuole l'avversario, siete destinato a perdere. Finché farete un volo "normale", il vostro avversario vi volerà sopra e vi batterà. Cercate di fare qualcosa di assurdo in modo che l'avversario non voglia seguirvi. Avete poche probabilità di vincere, ma avete comunque una chance. Finché il vostro avversario sta con voi, non avete neanche una chance.

Puntate dentro un canyon e sperate che l'avversario non vi segua. Se non lo fa, siete a metà dell'opera: vi trovate in due differenti masse d'aria, e tutto ciò che dovete fare è sperare di incontrare una termica fortunata. Se l'avversario vi segue, puntate nella direzione opposta all'atterraggio. Alla maggior parte dei piloti non piace "passeggiare", così potreste non essere seguito.

Di nuovo, potreste essere fortunati ed incontrare la magica termica.