



Gleitschirm- SM im Ybrig

Am Wochenende trifft sich die Schweizer Gleitschirm-Elite im Ybrig, um im Hike & Fly um den Schweizer Meistertitel zu kämpfen.

Gleitschirmfliegen ist eine immer noch junge, faszinierende Sportart. Fliegende aber auch nicht fliegende Zuschauer sind begeistert und fasziniert von der Möglichkeit, mit einfachsten Mitteln zu fliegen. Ab heute bis Sonntag finden im Ybrig nun die Schweizer Meisterschaften im Hike & Fly statt. Es geht darum, sich fliegend mit dem **Gleitschirm** oder zu Fuss fortzubewegen. Es ist die zweite Durchführung einer Schweizer Meisterschaft im Hike & Fly. In der Kategorie Damen werden sechs Teilnehmerinnen um den ersten Hike-&Fly-Titel kämpfen.

Drei Wettkampftage

Auf dem Programm stehen drei fünf bis acht Stunden dauernde Wettkampftage, die in drei Aufgaben unterteilt sind. Am Freitag wird mit dem

«Out-and-Return» gestartet. Die Piloten müssen sich innerhalb eines Tages so weit wie möglich vom Startpunkt entfernen, aber in einer gesetzten Zeit auch wieder zurückkommen. Am Samstag steht das «Race to Goal» an. Dort müssen die Teilnehmer so schnell wie möglich eine vorgegebene Route absolvieren und zurück ins Ziel fliegen oder laufen. Zum Abschluss kommt am Sonntag das «Score Race». Hierbei gilt es, innerhalb eines Tages so viele Wendepunkte wie möglich in frei wählbarer Reihenfolge zu erreichen.

Für jeden Task und jedes erreichte Ziel wird eine Anzahl Punkte vergeben; der Teilnehmer mit der höchsten Anzahl Punkte gewinnt. Start zu den Wettkämpfen ist zwischen 8 und 9 Uhr.

Es gibt einen Plauschwettkampf

Parallel zur Schweizer Meisterschaft wird ein Plauschwettkampf durchgeführt. Hier sollen möglichst viele Piloten motiviert werden, Erfahrungen in der Disziplin Hike & Fly zu sammeln. Der Wettkampf findet nur am Samstag statt, und das Rennformat ist «Race to Goal». Dem Wetter entsprechend wird eine Route definiert, die alle absolvieren können. Die Route wird so gewählt, dass sie sowohl konditionell als auch fliegerisch mit wenig Erfahrung machbar ist. (pd)