



KARI VAAHTERAN RELATIIVIKOULU SUURET TÄHDET

JOHDANTO

Kirjoituksen tarkoitus on näyttää kuinka kymmenen tähti kootaan samalla kun kokeneille hyppääjille esitetään hienointa ja vaativinta relatiivitekniikkaa. Relatiivioppilaita varoitan koilemasta monia tässä esitetäviä asioita. Kokeneidenkin pitäisi muistaa, että relatiivi on vaarallisinta hyppäämistä. Vaarat ovat ilmeisiä: yhteentörmäykset ilmassa liu'uttaessa tai sukelleltaessa tähteen, törmäykset aukaistuihin kupuihin, kupujen sotkeutumiset toisiinsa ja matalat aukaisut muutamia mainitakseni.

ORGANISAATIO

Kaikki Elsinoressa (Kaliforniasa) tehdyt suuret tähdet ovat syntyneet etukäteen järjestettyjen ja suunniteltujen hyppyjen tuloksina, yleensä yhden hyppääjän organisoimina. Henkilö joka järjestää ja johtaa hypyn, tuntee kaikkien hyppeyn osallistuvien taidot. Hän määrää uloshyppyjärjestyksen.

Järjestys määräytyy hyppääjien painon ja kokemuksen mukaan. Painavat ensimmäisinä ja kevyet viimeisinä on nyrkissäntö. Todellisuudessa on otettava huomioon hyppääjän kokemus. Esim. joidenkin kevyiden hyppääjien on vaikeata päästä alas tähden tasolle riittävän nopeasti. Heidän paik-

kansa uloshyppyjärjestyksessä on silloin ennen nyrkkisäännön osoittamaa asemaa. Tällainen painoon perustuva uloshyppyjärjestys antaa painavalle hyppääjälle, joka ei ensimmäisellä yrityksellä osu esim. kahden tähteen, toisen tilaisuuden päästä mukaan. Jos kevyet hyppääjät ovat tähden pohjana, ei painavalla ole enää toista mahdollisuutta. Pohja nousee silloin painavien suhteen jatkuvasti ylöspäin. Kevyet hyppääjät eivät saa mennä tähteen liian aikaisessa vaiheessa.

Hyvin järjestetyillä hypyillä voi olla varma siitä, että vain turvallisia ja luotettavia hyppääjiä on mukana. Suurissa vakavissa tähtirytyksissä on välttämätöntä poistaa joukosta taitamattomat ja kokemattomat hyppääjät. Kerhopolitiikka ja ystävyyssuhteiden hoitaminen ovat järjestäjän suurimmat vaikeudet. Usein huomaa toimittun vastoin parempaa tietoa. Suurten tähtien järjestäjä ei ole koskaan kaikkien ystävä.

Lopputulokset näistä etukäteen organisoiduista hypyistä on ollut säännöllisesti onnistuvat suuret tähdet, Elsinoren joukkueen voitto kolmessa viimeisessä 10-tähti kilpailussa ja hyvä, turvallinen hyppääminen. Tällaisen järjestelyn haittapuoli on, että uuden hyppääjän on vaikeata päästä mukaan. Kun ilmassa on sentään yhtä aikaa 10—20 hyppääjää haluan tuntea kaikki ja luottaa jokaiseen. Vai-

keuksia ilmaantuu ajoittain erittäin kokeneidenkin hyppääjien kanssa.

LENTOKONE

Me käytämme hypyillämme 7-paikkaista Twin Beechiä sekä 5-paikkaista Howardia tai 3-paikkaista Cessna 180:tä. Tässä kirjoituksessa käytän hypykoneina Twin Beechiä ja Cessna 180:ä. Molemmista lähdetään yhdestä ovesta ja yksi kerrallaan. Hyppääjiä on kymmenen ja tavoitteena on 10-tähden muodostaminen. Hyppykorkeus on 12.500 ft (3.800 m 60 s vapaata). Tämä on riittävä korkeus useimpiin relatiivihyppeihin. Meidän 16-tähtemekin tehtiin 12.500 ft:n korkeudesta.

Käytettävät lentokonetyypit eivät ole kovin tärkeitä seikkoja, jos hyppääjät lähtevät samasta koneesta kaikilla hypyillään. Mitä parempia hyppääjät ovat, sitä vähemmän vaikeuksia esiintyy käytettäessä erityyppisiä koneita. Kaliforniassa käytämme Twin Beechejä, koska meillä on niin paljon hyppääjiä, että saamme nämä kalliit liitit seinäin nielijät edullisiksi.

Floridassa teimme 8-tähden kahdesta 4-paikkaisesta Cessnasta. Lentokone ei aiheuttanut meille minkäänlaisia vaikeuksia. Jos kerho ei pysty hankkimaan Beechiä, vaikka sillä olisi hyppääjiä, joiden kokemus riit-

tää tähden muodostukseen, sen pitäisi yrittää löytää toinen 4- tai 5-paikkainen Cessna. Kuusi suunniteltua hyppeä yhtenä viikonloppuna kuukaudesta voi saada ihmeitä aikaan.

Jos kerhossa on 8—10 hyppääjää, jotka pystyvät tekemään 4—5-tähden 90 % varmuudella, heidän kannattaisi vakavasti harkita suurten tähtien järjestämistä. Tähän mennessä on vain kolme kertaa tehty 8-tähti, jossa kukaan hyppääjistä ei jo aikaisemmin ole ollut mukana sellaisessa. Se ei ole mahdoton tehtävä, mutta vaatii kyllä paljon työtä.

POHJA

Suurten tähtien salaisuus on hyvä, nopea, vakava, painava ja asteittain kasvava pohja.

Kun tähtihyppäjä alettiin ensimmäisiä kertoja järjestää, meillä oli tapana heittää kaksi oppilasta ensimmäisinä ja toivoa, että he pääsisivät yhteen. Yleensä kokenut hyppääjä sai heistä toisen kiinni ja tähti kasvoi hyvällä onnella 5- tai 6-sakaraiseksi. Vain harvat oppilaat pystyvät ollakseen pohja tähdelle, puhumattakaan tähden lentämisestä, jos se sattuisi kasvamaan. Hyvän pohjan lentäminen vaatii taitoa ja tietoa, jonka vain kokemus voi opettaa. Olen jahdannut kahden pohjia, joiden yhteinen hypymäärä on

ollut 2.000 hyppyä, 12.500 jalasta aukaisukorkeuteen asti.

Pohjan, ensimmäisenä ulos Beechistä, pitäisi olla yksi painavimmista ja kokeneimmista hyppääjistä. Hän valitsee uloshyppäpaikan ja istuu ovela jalat ulkona roikkuen. Moottorin kierrokset pienennetään ja sieppaajan (toisena lähtevän) merkistä hän alkaa työntyä ulos ovesta vasen kylki edellä, kasvot koneen menosuuntaan. Irtaantuessaan koneesta hänen täytyy saada vakaa asento ja tiiviisti seurata toisena hypänneen uloslähtöä sekä säätää oma putoamislinjansa lähestyvään hyppääjään osuvaksi. Hänen on varottava liukumasta taaksepäin, kun vauhti kasvaa terminaalinopeuteen. Takaliu'ulla ennen terminaalinopeutta on vain vähän, jos lainkaan vaikutusta, pohjan muodostumiseen.

Toinen hyppääjä syöksyy heti ensimmäisen perään ja sukeltaa pää alaspäin n. 1/2—1 sekunnin ajan menettääkseen korkeutta ja tavoittaakseen ensimmäistä hyppääjää. Tässä vaiheessa 1—1/2 sekunnin kuluttua hänen pitäisi jo lähestyä pohjaa melko nopeasti. Samanaikaisesti pohjahyppääjä säätää omaa lentorataansa korjaten toisen suuntavirheet. Toinen hyppääjä menettää itse asiassa näköyhteyden pohjaan lyhyen sukelluksensa aikana. Oikaistessaan sukelluksensa ja saadessaan pohjan näkyviin, hänen pitäisi samalla hiukan levittää asentoaan, hidastaakseen vauhtiaan, jotta kahden pohjasta tulisi rauhallinen ja vakaa.

Kaksi hyppääjää voi lähestyä toisiaan valtavalla nopeudella ja silti tehdä pohjan, joka ei pyöri ympäri taivasta, jos heillä vain on kokemusta lähestymisessä, tietävät mitä tekevät ja luottavat toisiinsa. Täytyy todella luottaa siihen, joka 10—20 jalan (3—6m) päässä on tähdessä liu'ussa ajaen suoraan kohti.

Kahden pohja syntyy meillä keskimäärin 5—8 sekunnissa. Useat hyppääjistämme tekevät kuitenkin 3—5 sekunnin pohjia. Heidän uloslähtönsä on edellä kuvatun kaltainen, yhtä poikkeusta lukuunottamatta. Kumpikin on maksimiliukuasennossa uloshyppystä siihen hetkeen asti, jolloin he ovat 10 jalan (3 m) päässä toisistaan, jolloin he levittäytyvät ja käytännöllisesti katsoen seisovat hidastaakseen etenemisvauhtiaan. Kun pohja on tällainen ja kolmaskin on taitava, olen nähnyt kolmen tähtiä, joihin neljäs on jo hyvää vauhtia lähestymässä, kun poistun seitsemäntenä Beechistä.

Heti, kun kaksi ensimmäistä ovat päässeet yhteen he, jos eivät jo aikaisemmin ole sitä tehneet koukistavat jalkansa ja lentävät kypärät kiinni toisissaan. Jos he ovat kevyitä ja haluavat pudota todella nopeasti, he voivat vetää päänsä vierekkäin, kypärät toistensa olkapäille. Heidän täytyy säilyttää vakaa asento ja suunta.

Jalat koukistetaan seuraavista syistä: 1: Varmistetaan, että tähti putoaa nopeasti, ettei ku-

kaan putoaisi sen alapuolelle. 2: Kolmas on tulossa kahden pohjaan ennenkuin se on vielä syntynytään. Jos hän lähestyy sitä pohjahyppääjien tasolla, niin heti kun nämä saavat kiinni toisistaan, hän putoaa tähden alapuolelle, mikäli he eivät koukista jalkojaan. Siis koukistamalla jalat pienennetään tähden kantopintaa. 3: Estetään tähden pyöriminen ja liukuminen. Pyörivästä kahden tähdestä joutuvat kolmas ja neljäs ajamaan takaa omaa paikkaansa. Siinähan on vain kaksi väliä, joista toiseen on osuttava. Liukuva pohja on vieläkin parempi. Kahden tähti saattaa liukua yhtä nopeasti kuin yksi hyppääjä maksimiliu'ussa.

Tähden kolmas sakara on hyppääjä, joka lähtee ensimmäisenä Cessnasta tai kolmantena Beechistä. Tämä riippuu monista tekijöistä. Ensimmäinen on hyppääjän taito. Toinen on se, miten pohja on muodostunut ja kolmas on koneiden paikka muodostelmassaan.

Kolmannen ja neljännen pitäisi säätää lentorataansa kahden pohjaa kohti ennenkuin se on vielä muodostunutkaan. Heidän tulisi voida luottaa siihen, että pohjasta tulee nopeasti putoava ja rauhallinen. Moni kokenutkin hyppääjä on epäonnistunut täysin luottaessaan hyvään pohjaan. Jos hyppääjä ei luota pohjaan, hän hidastaa vauhtiaan, mikä taas saattaa aiheuttaa ruuhkan.

Ihanteellinen tapaus kahta lentokonetta käytettäessä on, että kolmas ja neljäs tulevat tähteen samaan aikaan ja eri puolilta. Heidän uloshyppynsä pitäisi olla pää alaspäin, jotta vauhti kasvaisi. Lopullähestyminen on joko nopea jyrkkäkulmainen laskeutuminen, jossa jarrut lyödään päälle viimehetkellä ja täysillä tehoilla (mush), tai rauhallinen loivempi lähestyminen, jossa vauhti hidastetaan vähitellen lähestytessä pohjaa. Taitavaan kahden tai kolmenkin tähden voi iskeytyä valtavalla vauhdilla tähden siitä horjahtamatta. Tähti voi kuitenkin alkaa liukua vastapuolelle finaalisissa olevaa hyppääjää kohti. Törmäysten välttämiseksi tarvitaan kokemusta ja tarkkaavaisuutta.

ULOSHYPYT

Kahden pisteen välinen lyhyin etäisyys on niiden välisen janan pituus. Tähti muodostuu nopeimmin, kun kaikki menevät suoraan viivaa pitkin sitä kohti. Kuitenkaan kaikkien ei pitäisi yrittää lähestyä samalta puolelta. Se hidastaisi tähden kasvamista ja aiheuttaisi siihen epätasaisen painojakautuman.

Ihanteellisessa uloslähdössä kaikilla, paitsi ensimmäisellä, pää on alaspäin. Ne jotka lähtevät ensimmäisen jälkeen ovat asteittain kauempana tähdestä. Hitaassa lähdössä kaksi ensimmäistä ovat jo saavuttamassa terminaalinopeuden, kun viimeinen hyppääjä poistuu koneesta. Sukellus on nopein keino kasvattaa vauhtia. Useimmat hyppääjät vievät lähdössä kädet eteen sekunnin murto-osan ajaksi varmistaak-

seen vakaan uloshypyn. Heti koneen ulkopuolella kädet vietään sivuille ja jalkoja ja sääriä käytetään sukelluksen jyrkkyyden ohjaamiseen. Monet hyppääjät osaavat lähteä suoraan sukellusasennossa, toiset taas hyppäävät kädet kyljissä kiinni ja käsivarret siipimaisesti ulos levitettyinä. Joka tapauksessa uloshyppystä hukatut sekunnit merkitsevät pohjan putoamista satoja jalkoja alemmaksi. On nopeinta, kun kukaan ei hae tähteä tai pohjaa näkyviin heti uloslähdössä. Tähti on jossain siellä alhaalla, täytyy vain kerätä riittävästi nopeutta sen saavuttamiseksi. Sukellusaika päätellään uloshyppäsemasta ja kokemuksesta. Beechin viimeinen hyppääjä voi laskea viiteen tai kuuteen ennenkuin alkaa hakea tähteä. Kaikki tämä riippuu vakaasta uloslähdöstä pohjan suuntaan.

LÄHESTYMISET

Kun tarpeeksi suuri vauhti on saavutettu, tähti täytyy löytää. Jos pystyt arvioimaan (kokemuksesta), että viiden sekunnin sukelluksen jälkeen olet 200—300 jalkaa (60—90m) tähden yläpuolella, sukella kolme tai neljä sekuntia. Sen jälkeen nosta pääsi ylös, säilytä sukellus ja etsi tähti näkyviin. Löydettyäsi sen aloita liuku sitä kohti. Päättele kokemuksesta perusteella, koska lopetat liu'un ja alat jarruttaa.

Jarrutus on seuraava tärkeä asia ajettaessa vauhdilla tähden. Liu'ussa saavutetaan mahtava nopeus. Jos liuku on liian pitkä ja jarrutus liian myöhäinen, on mahdollista, että syöksyt tähden läpi 20—60 mailin tuntinopeudella (30—100 km/t). Tämä voi ilmeisestikin tappaa jonkun. Ihanteellinen jarrutus on sellainen, jossa putoamisnopeutesi hidastuu samaksi kuin tähden nopeus sen jalkojen kohdalla ja vaakasuo- ra eteneminen pysähtyy kun tartut tähden ranteisiin (mush). Tästä lisää myöhemmin.

KEVYET HYPÄÄJÄT: ULOSHYPPYASEMAT 8—9—10

Tähän mennessä olemme käsitelleet uloshyppäjäjärjestyksen ensimmäisestä neljanteen hyppääjään asti. Viides, kuudes ja seitsemäs hyppääjä menevät tähden likipitään samanaikaisesti meidän hypyillämme. Heidän lähestymistapansa on yhdistelmä neljän ensimmäisen ja kolmen viimeisen hyppääjän käyttämistä menetelmistä. Tästä syystä käsittelen nyt kevyitä hyppääjiä, niitä, jotka tavallisesti tulevat tähden viimeisiinä.

Kevyillä hyppääjillä on vain heille ominaisia vaikeuksia. Kevyt hyppääjä liittyy helposti muiden yläpuolelle. Hän voi liittää tähden, jopa suuremkin, tähden yläpuolelle. Tähden sisälläkin hän nousee muiden yläpuolelle ja särkee tähden ellei ole kokenut. Kevyt hyppääjä pystyy kuitenkin säätämään putoamisnopeuttaan, kaikkein laajimmin, mikä on suuri etu. Nähdäksemme kevyen hyppääjän vaikeudet seurattaamme

nyt kymmenettä hyppääjää uloshyppystä tähden purkamiseen asti.

Yleensä mukana on kaksi tai kolme kevyttä hyppääjää. He tulevat tähteen vasta, kun se on suurelta osin valmis. Heidän on lennettävä pisin matka. Kymmenes hyppääjä lähtee seitsemäntenä Beechistä. Hän on kokenein kevyistä hyppääjistä, kahdestakin syystä. Ensimmäinen muut saavat enemmän aikaa lähestymisiinsä ja toiseksi ajaminen mahdollisesti kieroon ja horjastelemaan tähden vaatii paljon kokemusta.

Uloshyppy on viidestä kuuteen sekunnin sukellus. Sen jälkeen tähti paikallistetaan ja aletaan liukua sitä kohti.

Vauhti on viimeisen hyppääjän vaikeus. Usein hän pystyi nopeimmalla vaihteellaan ohittamaan kolme neljä edellistä hyppääjää. Tästä voi kuitenkin seurata yhteentörmäys tai kantavan ilman häviämisen hyppääjältä, jonka hän ohittaa alapuolelta, jolloin luultavimmin tämä ei enää osu tähteen.

Kun kymmenes hyppääjä löytää tähden ja aloittaa liukunsa, hänen on tehtävä monta asiaa yhtä aikaa. Ensimmäinen on keskittyttävä tähden ja säädettävä lähestymiskulma sopivaksi. Hänen on seurattava myös muita, jotka vielä ovat tähden ulkopuolella välttääkseen törmäyksen. Hänen pitäisi valita oma välinä tähdestä jo ennenkuin aloittaa jarrutuksen, eikä sitä saisi muuttaa yhtä väliä enempää kumpaankaan suuntaan. Hänen täysyisiä huomata tähden kaikki liikkeet. Hän ehkä joutuu viivyyttämään sisäänajoaan kunnes tähti rauhoittuu. Tähden mennään usein huonosti. Tähti painuu kasaan, toinen puoli nousee tai laskee tai tähti alkaa liukua. Tässä vaiheessa sisääntuleva saattaisi hajoittaa tähden. Kymmenennen täytyy myös tarkkailla korkeutta. 6.000 jalassa ja vielä 5.000 jalassakin hän voi vielä odottaa hetkisen ennenkuin menee tähden. 4.500—4.000 jalassa ei enää ole aikaa odotella. Jos tähti hajoaa tässä korkeudessa, ei mitään ole menetetty. Jos sisäänajo onnistuu on tähti yhtä sakaraa suurempi. Lähestymisen huonoon tähden oppii kokemuksen ja vain kokemuksen kautta.

NOPEIN LÄHESTYMINEN (Mush)

Kevyellä hyppääjällä on kaksi tapaa lähestyä tähteä sukelluksessaan tai liu'ussa. Ensimmäinen ja hitain on jarruttaa ja lopettaa sukellus 10—20 jalan (3—6m) päähän tähdestä sen tasolle, ja sitten ryömiä sisään.

Tämä on turvallisin ja helpoin lähestymistapa. Sillä on kuitenkin varjopuolensa. Jos tähti alkaa liukua ryömivää hyppääjää kohti, sitä on vaikea väistää, koska hyppääjä on samalla tasolla kuin tähti. Usein hän joutuu väistämään liukumalla sivulle. Jos tähti alkaa liittää, hyppääjä voi helposti pudota sen alapuolelle. Matala lähestyminen voi viedä kantavan



ilman korkeaa lähestymistä tekevältä hypääjältä.

Nopein lähestymistapa (mush) vaatii enemmän taitoa ja kokemusta. Se on myös vaarallisempi, koska virheestä voi seurata törmäys suurella nopeudella. Tässä lähestymisessä hypääjä ohjaa sukelluksensa tähden kantapäihin. Hänen putoamisnopeutensa tähden suhteen pitäisi pysähtyä sen kantapäiden kohdalla. Kokeneimmat osaavat pysäyttää tähden ranteisiin. Tätä ei kuitenkaan suositella. Tähdessä valittu väli, johon on tarkoitus laskeutua, voi siirtyä, ja sen paikalle tulee hypääjä, mistä seuraa tähden pommitus. Väli siirtyy paikaltaan tähden pyöriessä, muiden tullessa sisään tai tähden sisällä olevan hypääjän normaalin liikehtimisen seurauksena. Tämä koskee erityisesti kevyitä hypääjiä.

Sopivan etäisyyden päässä tähdessä hypääjä keskeyttää sukelluksensa ja ottaa tiukan sammakkoasennon. Kohta, jossa siirrytään tiukaan sammakkoon, opitaan vain kokemuksesta. Hypääjä tiivistää asen- tonsa, sitten levittäytyy istu- maan jarruttaakseen vauhtiaan ja laskeutuu paikalleen täh- teen. Koko ajan hänen putoa- misnopeutensa hidastuu. Vaaka- suora etenemisnopeus säilyy, mutta sekin hidastuu. Etene- misnopeutta on jätettävä niin paljon, että sen avulla juuri pääsee työntymään tähden si- sään. Tämä nopeuden (vauhdin ja suunnan) muutos on vaikea hallita. Oikea arviointi perustuu kokemukseen.

En kehoita kaikkia kokeile- maan tätä menetelmää välittö- mästi: se on liian vaarallinen. Sitä täytyisi lähestyä eri tavoin. Alussa kohdistaa liukusi 30—50 jalan (9—15 m) päähän tähdes- tä, ojentaudu ja ryömi sisään. Voit myös keskeyttää liukusi korkealla, ottaa tiukan sam- makko- tai palloasennon ja sit- ten vähitellen levittää asentoa- si, kun lähestyt tähteä. Jos huomaat osuvasi tähteen liian suurella nopeudella, älä yritä mennä sisään. Kun tapat ystä- väsi, voit itsekkin kuolla. Kokeile kolmen tai neljän tai jopa kah- den tähdillä.

SISÄÄNAJO TÄHTEEN — VIIMEINEN METRI

Viimeinen metri on vaikein, kuten tarkkuuslaskussakin.

Kun tähti kasvaa neljästä vii- teen, sen ympärille muodostuu pyörreseinä, jonka läpi on mur- tauduttava, jos aikoo päästä tähden sisään. Jos yrittää lä- päistä seinän liian pienellä no- peudella siitä pomppaa takai- sin kuin kumipallo. Jos hyp- pääjä pääsee seinän sisään, mutta ei yletä tähden rantei- siin, hän joutuu pyörteen hei- teltäväksi. Kun hän viimein saa otteen tähden ranteista, se ta- pahtuu epävakaassa asennos- sa, ja hän luultavasti putoaa viereisen hypääjän selkään tai jalkoihin, hajoittaen tähden.

Useimmat kokeneet relatiivi- hypääjät eivät lainkaan huo- maa pyörreseinää. Kuudesta kymmenen suuren tähden jäl- keen seinä ei enää häiritse. Sen oppii hallitsemaan, kuten stabiiliin vapaan putoamisen- kin.

Kun hypääjä lähestyy väli- ään, hän pysäyttää putoamis- nopeutensa tähden suhteen sen kantapäihin. Hänen pitäisi tällöin olla samalla tasolla, tai hiukan alempana kuin ne, joi- den väliseen loveen hän yrittää ajaa. Useimmat hypääjät mene- vät väliinsä hiukan tähden tason alapuolella. Pyörteet nostavat heidät muiden tasolle, kun he murtautuvat sisään. Ranteisiin kurotus antaa tässä vielä lisää nostoa. Liian korkeassa sisäänajossa hypääjä joutuu usein tähdessä olevien päälle ja putoaa imun vaikutuk- sesta näiden selkään tai jalkoi- hin. Liian matalassa sisään- ajossa hypääjä taas rystää kantavaa ilmaa tähden alta. Molemmissa tapauksissa tähti luultavimmin särkyy.

Nyt on siis hypääjän reitti sisäänajossa selvitetty. Minkä- lainen on sitten hänen asen- tonsa tähden ranteisiin tartut- taessa?

Hypääjä, joka käyttää no- peinta (mush) lähestymistä on tavallisessa sammakkoasen- nassa. Pää on korkealla, jalat koukussa, kämmenet olkapäi- den tai kaulan tasolla levitettyi- nä aivan kuin estämässä ranta- palloa osumasta kasvoinhin tai kaulaan. Tässä asennossa hä- nellä on vielä vaakaasuora no- peutta jäljellä sukelluksestaan. Hän jarruttaa vauhtiaan asen- nassa, jossa liu'utaan voimak- kaasti taaksepäin. Hypääjän etenemisnopeus pienenee jat- kuvasti hänen ohittaessaan täh- den kantapäät, vyötärön ja ol- kapäät. Ranteita lähestyessään hän kurottaa niitä kohti. Jos hän tarvitsee lisää nostoa, hän kurottaa kyynärpäät sivuille levitettyinä. Jos hänen täytyy hiukan pudottaa korkeutta (tuumia), hän kurottaa kyynär- päät sisäänpäin toisiaan vasten puristettuina. Tässä asennossa on oltava erittäin varovainen, koska siinä sivuvakavuus on huono.

Ranteisiin tartutaan mielui- min kädet suorina, molempiin yhtä aikaa. Käsi taivutetaan ja niillä joustaan, tehdään telakoi- tumisesta pehmeä. Se ei saisi täryttää tähteä. Tähden ran- teita ei pitäisi joustettaessa kuitenkaan laskea kaulaa pi- temmällä. Jos sisään ajaneen hypääjän rintakehä joutuu tähden ranteiden päälle, useita

asioita voi tapahtua. Ensinnä- kin hän vetää sivullaan olevien hypääjien olkapäät alas itse- ään kohti. Tämä saattaa kum- matkin viereiset hypääjät si- viluukuun häntä kohti. Saman- aikaisesti kaikki kolme putoa- vat tähden alapuolelle. Tähden jännitys kasvaa. Muodostelma taipuu ja alkaa liukua. Ilmeisiä vaikeuksia seuraa sekä tähdes- sä oleville, että niille, jotka vie- lä yrittävät sisään. Toiseksi hypääjä ei näe onko ote ran- teista hyvä vetäessään ne eril- leen. Kolmanneksi, jos hypää- jä murtautuu tässä kohdassa sisään, hän on pikemminkin tähden keskellä kuin omassa välissään, eikä pysty lentämään tähteä. Todennäköisesti hän vetää myös sivullaan olevat hypääjät keskelle tähteä. Tä- mä estää myös ketään pääse- mästä tähteen hänen viereisiin väleihin.

Hypääjällä, joka lähestyy ryömimällä, kädet ovat edessä alastaivutettuina ja jalat ovat suorina. Tämä käy lähestyt- täessä vakaata tähteä. Lähesty- minen pyöriivään tähteen tai si- vuttain liukuvaan hypääjään vaatii oman erikoisen tekniik- kansa, jonka kukin oppii vain kokemuksesta. Tässä yhtey- dessä siihen ei puututa. Tämä asento antaa hypääjälle riittä- vän suuren vaakasوران no- peuden pyörrevallin murtami- seen. Sillä voi saada myös liian suuren nopeuden. Hypääjän on tarkkailtava nopeuttaan lä- hestyessään tähteä. Kun hän saavuttaa tähden kantapäät, tai mahdollisesti jo aikaisemmin, ryömintä pitäisi lopettaa. Jalat pidetään vielä suorina, mutta pää nostetaan ylös, jotta ete- nemisnopeus hidastuisi ja täh- den ranteet näkyisivät parem- min. Ranteisiin tarttuminen ja sisään murtautuminen on sa- manlainen kuin nopeimmassa lähestymisessä. Heti kun hyp- pääjä saa kiinni tähden ran- teista, hänen täytyy koukistaa jalkansa, pysäyttääkseen vaaka- suoran etenemisen ja vält- tääkseen noston.

KEVYEN HYPÄÄJÄN VAIKEUDET

Keveyen hypääjän ensimmäiset kaksitoista yritystä suuriin tähtiin ovat tavallisesti sellaisia, joissa hän saa otteen tähden ranteista, mutta ajautuu tähden keskelle tai kaatuu jonkun se- län päälle. Yleensä tämä aiheutuu liian korkeasta sisään- tulosta, jalkojen koukistamisen unohtamisesta sisäänmurtau- duttaessa tai joskus muiden hypääjien kykenemättömyy- destä lentää tähteä tai muiden törmäyksistä tähteen tai mistä tahansa näiden syiden yhdis- telmästä. Yleensä syy on si- sääntulevan kokemattoman hypääjän.

Ajaminen väliinsä liian kor- kealta on paha virhe. Hypääjä on vaarassa joutua jonkun se- län päälle, jos tähti kääntyy. Kun hypääjä huomaa olevan- sa liian korkealla hän yrittää usein pysäyttää etenemisno- peutensa ja pudottaa alas väliinsä. Yleensä pyörre heittää keveyen hypääjän ulos tai jon- kun selkään. Jos hän läpäisee

pyörteen, eikä tähti hajoa, hän ei yleensä kuitenkaan odota kunnes on pudonnut sopivalle korkeudelle sisäänmurtautu- mista varten, vaan sensijaan kurottautuu alas päin ja tarttuu tähden ranteisiin. Tämä asento on hyvin epävaka. Samanai- kaisesti pyörre alkaa heittele- mään häntä. Koska hypääjä on viereisten miesten yläpuo- lella hän ei voi törmäilemällä näitä vasten pysyä välissään, vaan hän siirtyy jonkun päälle, josta imu pudottaa hänet alas tämän selkään. Jos hypääjä taas levittäytyy saadakseen va- kaamman asennon hän nousee ylöspäin. Alaskurottautuneena hänellä on myös hiukan etene- misnopeutta, mistä seuraa, että hän siirtyy tähden keskelle, jo- ko kääntyen ranteiden ympäri tai vetäen viereiset hypääjät mukaansa tähden keskusta. Kummassakin tapauksessa tähti todennäköisimmin hajoaa. Tämän hypääjän olisi pitänyt peruuttaa pois tähden päältä ja tulla takaisin oikealta korkeu- delta.

Toinen relatiivioppilaiden, erityisesti kevyiden, yleinen vir- he on, että he unohtavat kou- kistaa jalkansa kun he tarttuvat tähden ranteisiin ja vetävät ne erilleen. Tämä lisää nostoa ja hypääjä siirtyy tähden keskel- le tai jonkun selkään. Lisäno- sto seuraa tähden putoamista nopeammin kuin levittänytyn kevyt hypääjä ja tähden pyör- teistä. Kevyen hypääjän täytyy koukistaa jalkansa tarttuessaan ranteisiin. Koukistaminen pysäyttää myös etenemisnopeu- den, jota on tarvittu pyörreval- lin läpäisyssä. Kokemus osoit- taa kuinka paljon jalkoja on koukistettava.

OTTEET

Tähdet pysyvät koossa tai ha- joavat otteiden mukaan. Mitä kokeneempia hypääjät ovat sitä suurempi ongelma tulee otteista, koska kukaan ei pom- mita tähteä tai liu'u sen alitse vaan kaikki lentävät sitä. Tähti hajoaa todennäköisesti irron- neesta otteesta. Jännitys täh- dessä voi joskus kasvaa niin suureksi, ettei vahvinkaan hyp- pääjä pysty säilyttämään otet- taan. Suuressa tähdessä jänni- tys siirtyy paikasta toiseen. Hypääjä voi tuntea valtavaa vetoa, jota joutuu kaikin voimin vastustamaan, vaikka samanai- kaisesti toiseen hypääjään kolmen välin päässä ei kohdis- tu minkäänlaista jännitystä: ote kestää vaikka se olisi huono- kin. Ratkaisu tähän problee- maan, pelkkään kiinnipitämi- seen on vaikea.

Kaliforniassa ja useimmissa muissa paikoissa käsineitä ei tarvita kesällä. Niillä saa huon- nommat otteet kuin pelkillä kä- sillä. Jos joku haluaa suojata käsiään maahanlaskussa, hä- nen on paras laittaa käsineet hyppyhaalarin taskuun vapaan pudotuksen ajaksi. Irronneet otteet ovat olleet 99 %:sti ke- vyiden hypääjien, niiden, jotka eivät ole yhtä vahvoja kuin muut ja tavallisesti tulevat täh- teen viimeisinä. Heidän tulisi tarttua tähden hihoihin. Tähti on tähti, vaikka otteet olisivat-

SUURET TÄHDET

kin hypypuvuista eikä ranteista. Erityisesti tytöt ja kevyet hyppääjät joiden kädet eivät yletä ranteiden ympäri, saavat erinomaiset otteet hypypuvuista. Hihaote täytyy ottaa mahdollisimman läheltä rannetta. Korkeampi ote estää kiinniotettua hyppääjää lentämästä tähteä kunnolla. Se tekee myös uuden tähden välin kaapeksi, jolloin seuraavan sisääntulijan on vaikea päästä siihen.

Yleinen käytäntö hyppääjän tullessa sisään tähteen pitäisi olla, että tähdessä olevat eivät irroita otettaan ennenkuin sisääntuleva antaa jonkinlaisen merkin, esim. nyökkää. Kevyiltä hyppääjiltä kuulu usein runsaasti aikaa hyvän otteen saamiseen. Usein he säikähtävät, että tähdessä olevat hellittävät otteensa liian aikaisin, ja tyytyvät verrattain huonoon otteeseen. Monesti kevyt hyppääjä saa kiinni vain yhdestä ranteesta, josta hän vetää itsensä sisään. Tätä tehdessään hän voi riuhtaista pari kolme kertaa. Jos tähdessä oleva hyppääjä ei katso sisääntulevaa, hän voi luulla, että tämä oli merkki otteen irroittamiseen.

Tähdet ovat usein pelastuneet kun tähdessä oleva on taivuttanut kätensä sisääntulevan ranteen ympäri. Tätä tapahtuu meillä niin usein, että se on jo vakiomenetelmä. Eräällä hypyllä kevyt tyttö tuli tähden väliin eikä saanut otetta toisesta hyppääjästä. Kun ei ollut aikaa hakea toista väliä, hän katsoi tätä, nyökkäsi ranteita kohti ja huusi "Ota kiinni!". Tämä irroitti otteensa, tarttui tytön ranteeseen ja seuraus oli kymmenen tähti, joka säilyi kuusi sekuntia. Erään kerran meillä oli viiden sekunnin ajan kymmenen tähti, jossa kaksi hyppääjää oli irti yhdestä kahteen sekuntia, yksi oli juuri murtautumassa sisään ja kaksi erittäin kokenutta hyppääjää lähestymässä välejä, kun jonkun ote heltisi. Syntyi kolmentoista rivi, jota ei voinut enää 6000 jalassa sulkea. Eräällä toisella hypyllä, eräs maailmanennätysyrityksiämme, saimme erittäin vakaan 14-tähden johon kaksi kokenutta hyppääjää oli lähestymässä, kun ote heltisi.

Toinen otteisiin liittyvä vaikeus on, että joskus tähdessä olevat eivät laske sisään hyp-

pääjää, jolla jo on hyvä ote. Näin käy yleensä kevyille hyppääjille, mutta olen nähnyt sen tapahtuvan myös painaville. Jos tähden sisällä olevat eivät huomaa jonkun haluavan murtautua sisään, eivätkä hellitä otteitaan vaikeuksia alkaa kehittyä. Hyppääjä, jolta on estetty sisäänpääsy, keskittää huomionsa otteeseen tai hyppääjään, joka ei huomaa häntä. Hän ei lennä tähteä. Tavallisesti painava hyppääjä putoaa pois tähdessä vetäen oman puoleisen reunan tähdessä alas. Kevyt hyppääjä alkaa yleensä liittää nostaen tähden reunan ylös, tai hän siirtyy vie-reisen hyppääjän selkään. Jos sisäänmurtautuva hyppääjä alkaa liittää hän ei pelkää nosta itseään ja koko tähden toista reunaa ylös vaan siirtyy myös eteenpäin tehden tähdessä soikean.

TÄHDEN LENTÄMINEN

Tähden lentäminen. Olen viitannut tähän aikaisemmin. Mitä se tarkoittaa? Se tarkoittaa monia asioita kullekin yksilölle tähdessä. Se tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että tähti pidetään ympyrän muotoisena ja maan tason suuntaisena; eikä sen anneta kääntyä tai pyöriä. Perussääntö on, että hyppääjä pysyttäytyy vastapäisen sakan tasolla. Kahdentoista ja sitä suuremmissa tähdissä ei riitä, että keskittäytyy lentämään vain vastakkaisen miehen tasolla vaan on myös yritettävä viereissä olevien tasolla. Tähteä lennetään sopivasti ojentautumalla tai supistautumalla.

Supistautuminen ei ole niin yksinkertaista, miltä se saattaa kuulostaa. Pohjimmiltaan on olemassa neljä tapaa. Kullakin on aikansa ja paikkansa käyttä.

Ensimmäisessä hyppääjä koukistaa jalkansa ja nostaa päänsä ylös liukuakseen pois-päin tähdessä ja pudotakseen nopeammin.

Toisessa hyppääjä koukistaa jalkansa, mutta pitää päänsä normaalissa asennossa, jolloin ainoastaan putoamisnopeus tähden toiseen puoleen nähdessä kasvaa.

Kolmannessa hyppääjä koukistaa jalat ja painaa päänsä alas. Hän siirtyy eteenpäin samalla kun putoamisnopeus kasvaa.

Viimeistä tapaa käyttävät pääasiassa kevyet hyppääjät. He eivät pelkääntään koukista jalkojaan, vaan painavat ne myös tiiviisti varavarjojen alle (pallomaisesti), mikä heikentää sivuvakavuutta. Hyppääjä alkaa heilahdella välissään.

Ojentautumista voidaan pitää supistautumisen lievempänä muotona. Muista aina, että erityisesti suurissa tähdissä saa tehdä vain pieniä korjauksia, jottei aiheuttaisi tähteen heilahteluja.

Kahden tähdissä hyppääjät supistautuvat. Kypärät kosketavat toisiaan. Jos hyppääjät ovat kevyitä he voivat vetää päänsä vierekkäin. Kynnärpäät ja käsivarret koukistettuina rinta-kehää vasten. Ne eivät saa

olla suorina tai sivuilla. Heidän täytyy pudota samalla korkeudella. Kevyemmän on sovitettava putoamisvauhtinsa painavamman mukaan. Painavin tai kokenein määrää vauhdin jolla tähti putoaa. Kun kolmas hyppääjä lähestyy kahden pohjaa he yrittävät säilyttää supistetut asentonsa. Jos kolmas hyppääjä iskeytyy tähteen liian kovalla voimalla, he nojaavat häntä vasten, jottei tähti kaatuisi tai alkaisi liukua. He korjaavat jaloillaan törmäyksessä aiheutuvat käännökset. Jos pohja ei ole supistautunut tähti voi joutua vaikeuksiin. Kolmas hyppääjä säätää putoamisensa kahden ensimmäisen mukaan. Jos nämä eivät ole supistautuneet ei hänkään koukista jalkojaan. Tässä vaiheessa ilmenee onko tähteä vauhditettu oikein. Usein vauhti on ollut liian hidas, jolloin kolmen pohja näkee esim. kaksi hyvää miestä alapuolellaan. He oivaltavat, että jokin on mennyt vikaan ja yrittävät pudota nopeammin. Tähdessä oleva hyppääjä kehoittaa lisäämään tähden putoamisnopeutta heiluttamalla käsiään. Kolmen tähden putoamisnopeus voidaan helposti muuttaa aiheuttamatta merkittävää liukumista tai heiluntaa.

Neljän tai viiden pohja tavallisesti lentää tähden. Pohjamiehet ovat painavia ja perusta, jolle tähti rakennetaan. Heidän täytyy pitää tiukasti kiinni toisistaan kun muut lähestyvät. Heidän on jatkuvasti korjattava tähden käännöksiä jaloillaan. Filmit suurista tähdistämme osoittavat, että pohjamiehet ja painavat hyppääjät liikuttavat jatkuvasti jalkojaan tai joskus vartaloaan lentäessään tähteä.

Ihanteellinen asento tähden lentämiseen kun se kasvaa 4—6-miehiseksi on tavallinen sammakkosento (medium frog). Tässä asennossa painava tähti putoaa tarpeeksi nopeasti, jotta muut voivat tulla sisään. Hyppääjä voi levittäytyä nostaakseen oman puolensa tähdessä ylös tai hän voi supistautua laskeutuakseen tähden tasolle.

RUUHKAT

Nopea neljän tähden muodostuminen on kaikkein tärkein. Nelimiehisessä on neljä väliä, joihin seuraava voi ajaa sisään. Jos viides tai peräti kahdeksas hyppääjä menevät tähteen ennen kolmatta ja neljättä on ruuhkan vaara olemassa.

Ruuhka on juuri sitä mihin nimi viittaa, liian monta hyppääjää liian lähellä toisiaan.

Jos ruuhka syntyy, useita asioita on tapahtunut. Kaksi ensimmäistä eivät ole ehkä päässeet yhteen kymmeneen viiteentoista sekuntiin, tai heihin on törmätty ja he kääntyvät ja pyöriivät. Kolmannella, neljännellä tai viidennellä on ollut vaikeuksia sisäänajossa ja he ovat sulkeneet välejä, tai viimeiset hyppääjät ovat tulleet alas ja sisään liian nopeasti. Tähti on voinut olla myös nelimiehininen kun viides iskeytyi siihen ja hajotti tähden jättäen jälkeensä järjestymättömän sekasotkun. Syistä riippumatta

tulos on sama, hyppääjiä putoaa kasvavan tähden alapuolelle, hyppääjiltä viedään kantava ilma, hyppääjät törmäävät toisiinsa, hyppääjiä on ulkona tähdessä purkamishetken asti, tähti kasvaa räjähdysmäisesti kolmesta seitsemään ja kymmeneen, kevyet hyppääjät häitäntyvät nähdessään 30 sekunnin kuluttua vain kolmen tähden ja ajavat liian aikaisin sisään, muutkin hosuvat ja murtautuvat tähteen liian nopeasti. Kaikki nämä syyt johtavat epävakaiseen tähteen ja sen todennäköiseen hajoamiseen.

Ruuhkat vältetään varmistautumalla siitä, että pohja rakentuu nopeasti. Jos jokin menee vikaan, hyppääjien ei pitäisi hätäntyä, sillä seitsemässä tai kuudessa tuhannessa jalassa on vielä aikaa. Tähden kolme viimeistä hyppääjää odottakoot kunnes tähti on kasvanut kuusi tai seitsemänsakaraiseksi ennenkuin menevät sisään.

TÄHDEN PURKAMINEN JA VARJOJEN AVAUS

Tähti pitäisi purkaa viimeistään 3000 jalan korkeudessa (900 m). Tässä korkeudessa hyppääjillä on viisi sekuntia aikaa liukua ja aukaista 2000 jalkaan mennessä.

Tähden purkamisen aloittaa tavallisesti yksi tai useampi ensimmäisistä neljästä tai viidestä hyppääjästä. Nämä ovat muita paremmin selvilla korkeudesta ja ajan kulumisesta. He ovat olleet kauan tähdessä, erityisesti kaksi ensimmäistä. Jos tähti on rakentunut tasaisesti heillä on ollut aikaa rentoutua, katsella ympärilleen, seurata maan lähestymistä, katsella kun muut tulevat sisään ja muuta sellaista. Ne jotka pääsevät tähteen vasta ensimmäisen 30 sekunnin jälkeen ovat keskittyneet sisäänpääsyyn. He eivät ehdi olla tähdessä pitkään ja mieluummin viiväisivät siinä vielä hetken kauemmin kun purkamisaika koittaa.

Ihanteellisessa tapauksessa tähteä on pidetty kymmenensakaraisena kymmenestä viiteentoista sekuntiin. Kaikki ovat olleet sisällä ja lentäneet tähteä. 4000 jalassa yksi tai useampi pohjasta antaa merkin tai irroittaa otteensa. Kaikki huomaavat silloin, että nyt on tähden purkamishetki ja irroitavat otteensa, tekevät 180 :een käännöksen ja liukuvat viiden sekunnin ajan. Hyppääjien täytyy päästä erilleen toisistaan välttääkseen varjojen sotkeutumiset ja törmäykset kupuihin. Tämä koskee erityisesti niitä, jotka käyttävät Para Commandereita. PC:llä on taipumus syöksyä eteenpäin avauksessa. Yleensä tämä syöksähähdys alkaa ennenkuin sitä pystyy ohjaamaan.

Liu'uttuaan viisi sekuntia hyppääjän pitäisi antaa merkki aukaisukeistaan ja varmistua ilmatilan vapaudesta, ettei kukaan ole päällä aukaitessaan. Jokaisen velvollisuus on pysyä pois alemman päältä, alemmalla on etuajo-oikeus.



SUURET TÄHDET

LOPPUKOMMENTTEJA

Lopuksi haluaisin esittää muuttaman kommentin hyppääjien varusteista ja tähdistä.

Ensinnäkin piggybackien ja tavanomaisten varusteiden välinen paremmuus herättää jatkuvasti keskustelua. Lukuisten keskustelujen ja havaintojen tuloksena olen päättänyt seuraaviin päätelmiin:

1. Kokemattomien hyppääjien tai kokeneiden relatiivioppilaina ei pitäisi käyttää piggybackejä, ei ainakaan kevyiden. Piggybackeista puuttuu se hieno ja tarkka hallittavuus, jota vaaditaan suurten tähtien relatiivissa.

2. Erittäin taitavat ja kokee ne relatiivihyppääjät väittävät, että he lentävät, ja todellakin lentävät, hyvin piggybackejään.

He myöntävät, että tavanomaisten varusteiden lentäminen vaatii vähemmän työtä, mutta he viihtyvät piggybackeissaan paremmin.

3. Piggybackit ja tavanomaiset varusteet pitäisi sovittaa mahdollisimman tiukoiksi. Mikään ei saisi retkahdella, liukua tai siirtyä, hyppääjän ja hänen varusteensa pitäisi toimia yhtenä yksikkönä.

4. Parhaat tavanomaiset varusteet ovat ne, joissa on virtaviivainen 4-sokkainen päävarjo ja virtaviivainen varavarjo.

5. Viimeisimmät kokeilut taitohyppyvarusteilla ovat osoittaneet, että mitä korkeammalla varavarjo on, sitä parempi on vapaan putoamisen ohjattavuus. En ole hypännyt taitohyppyvarusteilla, enkä myöskään korkealle sovitun varavarjon kanssa, joten en tiedä asian merkitystä.

Hyppypuvut ovat toinen tärkeä aihe. Lento-ominaisuuksiinsa voi parantaa valitsemalla oikean hyppypuvun. Kevyiden hyppääjien pitäisi kaventaa hyppyhaalareitaan. Kutistettavia osia ovat hihat, kainalot ja lahkeet. Tämä on selvittänyt monien kevyiden vaikeudet. Erittäin kevyen pitäisi käyttää nailontakkia ja tiukkoja farmareita. Tällöin hänen putoamisnopeutensa kasvaa. Painava hyppääjä voi kokeilla kaksia isokokoisia haalareita. Painava hyppääjä voi hidastaa putoamistaan myös laittamalla tarraa nauhaa hihansuihin.

Lepakkosiipiä ei hyväksytä meidän hypyillämme. Niistä on

enemmän haittaa kuin hyötyä. Niitä käyttävä on painava hyppääjä. Hän tulee olemaan tähden pohjalla. Sisääntulevan on aivan liian helppo viedä siipien kantokyky puolelta tai toiselta. Usein ne pullistuvat ja kutistuvat itsestään painavan hyppääjän lentäessä tähteä. Tämä voi, ja se on saanutkin monta tähteä vaakakierteeseen, mikä on tehnyt siipihyppääjän asennon tähdessä epävakaaaksi ja aiheuttanut monia pulmia. Jos hyppääjä on niin lihava, että tarvitsee siipiä, hänen tulisi laihduttaa hypätäksään joukon mukana. Paras paikka lepakkosiiville on kameramiehelle, jos hän tarvitsee niitä.

Olen korostanut, että käsi-neitä ei tarvita. Jos päätät hypätä muutaman kerran ilman niitä, älä säikähdä vaikka hypy tuntuisi erilaiselta. Kolmesta viiteen hypyllä tottuu lentämään ilman käsi-neitä.

Relatiivihyppääjän ihannepaino on 74—84 kg ja ihannepituus 178—188 cm. Relatiivihyppääjä on siis keskipainoinen, mieluummin painava kuin kevyt. Mitä painavampi hyppääjä sitä vakaampi hän on vapaassa pudotuksessa. Mitä painavampi tähti, sitä parempi tähti. Pelkästään kevyiden hyppääjien tähti tuntuu hataralta ja epävakalta.

KUKA RIKKOI TÄHDEN? KEVYT HYPPÄÄJÄ

"Me kaikki näimme sen, kymmenes mies tuli liian lujaa, eikä ote kestänyt. Hän tuli myös

liian myöhään. Olisi pitänyt tulla aikaisemmin."

Luettuaan tämän artikkelin voi luulla, että kevyet hyppääjät ovat ainoita, joilla on vaikeuksia ja ainoita, jotka rikkovat tähtiä. Näin ei kuitenkaan aina ole. Seuratkaamme yllämainitun tähden, sen, jonka kymmenes mies hajotti, rakentumista.

Pohja oli hidas. Neljäs tuli liian kovaa ja työnsi tähden liukuun, kun viides oli lähestymässä. Kuudes ajoi lähteä takaa ja pääsi sisään. Sitteen tähti liukui seitsemättä ja kahdeksatta hyppääjää kohti kun nämä olivat juuri finaaleissaan. Tähti ajoi heidät melkein nurin. Hyppääjillä oli huomattavasti vaikeuksia sisäänmurtautumisesa. Siihen kuului melkein viisitoista sekuntia. Tähden yhdeksäs hyppääjä oli oikeastaan viidentenä uloshypännyt. Häneltä ryöstettiin kantava ilma, ja hän putosi tähden alapuolelle. Nouseessaan takaisin ylös tähden hän sulki kaksi väliä. Kymmenennelle oli neljä väliä suljettuina kun hän ajoi tähteä takaa pitkin taivasta. Juuri kun hän oli saamassa otteen tähden ranteista, sen liukumis-suunta muuttui ja se alkoi heilahdella. Kun tähti osui kymmenenteen hyppääjään, heilahdus aiheutti niin suuren jännityksen tähden, ettei kuudes jaksanut pitää otettaan. Kuka rikkoi tähden?

Kymmenen tähti, tai mikä tahansa suuri tähti, on ryhmäyrittäjä ja vaatii kaikkien yhteispeilin onnistuakseen.

KEVÄÄN AVAUSKISAT

TEKSTI & KUVAT: VEIKKO LÖTJÖNEN

Lisenssipakko ja henkilökohtaisen tarkkuuden hyppykorkeuden pudottaminen 750 metriin olivat uutuudet kilpailukauden avauksessa Kuopion kalakukkokoisoissa. Voittajat olivat Risto Ylä-Outinen, Antero Takkala ja Rauno Härkönen (joukkuetarkkuus) ja Rauno Härkönen (henk. koht.).



▲ Kahden kirkkaimman kanssa kotiinsa palannut Imatran Ik:n Rauno Härkönen.



▲ Uskollinen ja menestyväkin kilpailuissa kävijä SLK:n Riitta Rodolfi on saanut päivän urakan päätökseen. Kuusi hyppyä ja kuusi pakkaamista.