



Neue Entwicklung eines Windsurfing Loop/Rotationssimulators

"Verdammt, ist das schwer - warum klappt die Drehung nicht?" Nach vielen Versuchen kam unserem Mitglied Andreas Penno die zündende Idee: Ein Sportgerät, das ungetährlich und erfolgreich zugleich das Traummanöver vieler Windsurfer simulieren kann – den Loop. Während seiner Tätigkeit als Windsurfinginstruktor beschäftigte sich Andreas schon vor mehr als 10 Jahren intensiv mit dem "Loop". So entwickelte er auf Fehmarn eine Lerneinheit für den Frontloop. Mit einfachen Hilfsmitteln führte er lernwillige Schüler an die ersten Bewegungen heran. Damals reichten ein Gartenstuhl, ein halber Gabelbaum und ein Verdrängerboard mit kleinem Rigg für die ersten Simulationsversuche. Die ersten Schritte zur kompletten Rotation mit Brett und Segel bei Gleitwindbedingungen konnten mit diesen einfachen Hilfsmitteln und viel Enthusiasmus genommen werden. Mitglieder unseres Lehrteams haben diese Trainingseinheit als Teil der praktischen Prüfung 1998 in Gold auf Fehmarn wohl zum ersten Mal mit einigem Erstaunen und Humor abgenommen... Nach Gründung seiner eigenen Surfschule "surfers-coaching" traf Andreas den Physiotherapeuten und Windsurfer Andreas Heying in Klitmöller. "Dieser war von meiner Idee einer „Loop-Trainingsmaschine“ sofort begeistert und erzählte mir von Turngeräten des Deutschen Sportbundes, den Rhönrädern, in denen ein Turner komplett um die eigene Achse rotieren kann." Nach vielen Sprüngen in den dänischen Wellen ließ Andreas diese Idee nicht los. Er konstruierte Skizze um Skizze und sah das fertige Gerät schon vor seinem geistigen Auge funktionsfähig entstehen: Eine Synthese aus komplettem Brett mit Rigg und einem Globusrad. Dieses Sportgerät sollte eine komplette Rotation vorwärts (Frontloop), als auch rückwärts (Backloop) erlauben und den Bewegungsablauf an Land simulieren können. Dazu eine starke Windturbine, um den entscheidenden Rotationsimpuls beim Loop zu liefern, so dass der Simulator an Land und Indoor betrieben werden kann. Eine weitere Anwendung besteht in der Steuerung von computeranimierten Windsurfspielen als Steuerinstrument. Hier wird über Bewegungssensoren oder mehreren optischen Kameraerfassungssystemen der Bewegungsablauf des Windsurfers erfasst und in eine Computeranimation umgesetzt. Die Entwicklung des Prototypen dieser patentierten Technologie steht nun kurz bevor und Andreas freut sich auf die Realisierung des Prototypen, der dann in Serie gehen soll und für Windsurfschulen und Sportverbände. Andreas: " Die Resonanz ist super - erste Kontakte zu Herstellern in Deutschland bestehen bereits."

New Conception of a windsurfing loop/rotation simulators

"Dammit, that's pretty difficult - why won't I turn?" After many tries, our member Andreas Penno got THE idea: a sport device which simulates successfully and without any danger the dream manoeuvre of many windsurfers – the loop. More than 10 years ago, when he was a windsurfing instructor, Andreas was already busy with the "loop". On Fehmarn, he developed a frontloop teaching unit, introducing enthusiastic trainees to the moves by means of simple tools – a garden chair, half a boom as well as a beginner board and a small rig were enough, perfect for the first steps towards the complete rotation with board and rig at planing conditions. Probably astonished and amused, the dispatched members of our trainer team conducted the examination of this training unit for the first time in 1998 in Gold/Fehmarn... After the foundation of his own windsurfingschool "surfers-coaching", Andreas met the physiotherapist and windsurfer Andreas Heying in Klitmöller.

"He was very enthusiastic about my idea of a "loop training device" and he told me about the gym equipment of the German Sports Federation, the gym wheel, where the gymnast can make complete self-rotations." After many jumps in the Danish waves, Andreas could not forget this idea. He drew sketch after sketch and he already visualized the finished device: a composition of a complete windsurfing set and a wheel. This training device should allow a complete rotation forwards (frontloop), and backwards (backloop) and make a simulation of the motion sequence on shore possible. In addition to this, a powerful wind turbine for the decisive impulse – so, the simulator can be used on shore and indoors.

A further application: computer-animated windsurfing games. Via motion sensors or several camera systems the moves of the windsurfer are recorded and converted into a computer animation. The development of the prototype of this patented technology is in the pipeline. Andreas is looking forward to the construction of this prototype, which should go into production and will certainly be of interest for windsurfing-schools and sport federations.

Andreas: "There is an extraordinary feedback – I have already established contacts with some German manufacturers."

andreas.penno@surfers-coaching.de