

Hinweis

Soweit nicht anders angegeben kann dieses Pflichtfigurenbuch als Regelwerk betrachtet werden, welches durch die Sanctioning Authority zu Beginn einer Wettbewerbssaison novelliert werden kann.

Die offiziellen Übernahmedaten für dieses Pflichtfigurenbuch sind:
1. April 2007 - AJSKA (All Japan Sport Kite Association)
1. August 2006 - AKA (American Kitefliers Association)
28. September 2006 - STACK (Sport Team and Competitive Kiting)

Die neuesten Versionen dieses Dokument werden auf der offiziellen Website des IRBC unter <http://www.worldsportkite.com/irbc.htm> und oder über die Sanktionierungsstelle erhältlich sein.

Die Deutsche STACK und FLD e.V. Webseite:
www.fld-stack.de

Kontaktadressen:

STACK Deutschland und FLD e.V.

IThomas Mehler
Goebenstr. 18
42551 Velbert
Tel.: 02051-81595
Email: thomas.mehler@fld-stack.de

National Headjudge

Ilona Mehler
Goebenstr. 18
42551 Velbert
Tel.: 02051-81595
Email: NHJ@fld-stack.de



Internationales Pflichtfigurenbuch für Sportdrachen Deutsche Version Spezifikationen für Figurenhefte

Version 2.1 - 1. August 2006

1. Versionsaktualisierung
(Teilübersetzung B.Schaper, I.Mehler - Layout/Aufbereitung: J.Petz)

Version 2.01 - 1. März 2006

1. Pflichtfiguren für 3- bzw. 5-Mann-Teams hinzugefügt.
(Layout/Aufbereitung: J.Petz)

Version 2.01 - 1. November 2005

1. Daten der Version korrigiert.
2. "Hinweis" und Übernahme-Daten hinzugefügt.
3. Liste aller Pflichtfiguren mit Revisionsstatus hinzugefügt.
4. "Andere Komponenten" korrigiert.
5. "Kritische Komponenten" korrigiert.

(Teilübersetzung: Ch.Andersen - Layout/Aufbereitung: J.Petz)

Version 2.0 - 1. August 2005

1. Pflichtfiguren und Texte aktualisier.
2. Kapitel "IV.N Kreis" hinzugefügt.
3. Alle Multi-Line spezifischen Ausdrücke wurden in Kapitel IV.O. gesetzt.
4. Neues Kapitel "V. Pflichtfiguren" erstellt.

(Übersetzung: B.Schaper, I.Mehler, Ch.Andersen - Layout/Aufbereitung: J.Petz)

Version 1.1 - 11. September 2002

1. Multiline Team-Figuren und Versionsgeschichte hinzugefügt.
(Übersetzung: A.Hartung)

Version 1.0 - 1. August 2002

1. Original

Inhalt:

I. Windfenster und Präzisionsraster Definition

- a. Windfenster
- b. Windfenstermitte
- c. Präzisionsraster

II. Zeichnungen

III. Kritische Komponenten und Erklärung

- a. Kritische Komponenten
- b. Erklärung

IV. Glossar

- a. Position im Präzisionsfenster
- b. Relative Platzierung der Komponenten
- c. Turns (Ecken)
- d. Linien
- e. Starten
- f. Landen
- g. Bogen
- h. Groundpass
- i. Nase
- j. Stall (Stopp)
- k. Axel
- l. Speedcontrol (Geschwindigkeitskontrolle)
- m. Spacing (Abstände)
- n. Kreis
- o. Multiline Spezifikationen

V. Pflichtfiguren

- a. Veraltete Pflichtfiguren
- b. Neue Pflichtfiguren
- c. Änderungen bei den Pflichtfiguren
- d. Derzeitige Pflichtfiguren

Die folgenden Pflichtfiguren haben textliche Änderungen im ISKCB 2.1 erfahren:

- DT 02 - Pick up Sticks
- DT 07 - Sorted Rectangle
- DT 10 - Team Diamonds
- DT 11 - Cascade
- DT 12 - Loops and Vertical Threads
- MT 08 - Team Pivots

d. Derzeitige Pflichtfiguren

Jede andere Pflichtfigur, die für einen sanktionierten Wettbewerb benutzt wird, muss durch das IRBC und die betreffende Sanktionierungsstelle freigegeben werden. Dies beinhaltet auch jede Änderung an Text oder Grafik der derzeitigen Figuren.

Die Figurenhefte stehen als einzelne PDF-Dateien für **Dualine Einzel, Dualine Pair, Dualine Team Multiline Einzel, Multiline Pair und Multiline Team** auf der Downloadseite des FLD e.V. zur Verfügung (<http://www.fld-stack.de>).

b. Neue Pflichtfiguren

Die folgenden Pflichtfiguren sind dieser Version des INTERNATIONAL SPORT KITE COMPULSORIES BOOK (ISKCB) Version 2.1 hinzugefügt worden.

Diese Pflichtfiguren sind gültig und werden für sanktionierte Wettbewerbe benutzt

DI 16 - Two Squares and Stalls
DI 17 - Wedge
DI 18 - Square Cuts
DI 19 - Launch, Circle, and Land 2P
DP 16 - Team Squares Cuts and Land
DP 17 - Pair Jump with Rolls
DP 18 - Launch, Circle, and Land 2P
DT 16 - Team Square Cuts
MI 17 - Reverse Octagon
MI 18 - Roman Ten
MI 19 - Bumps
MI 20 - Lift
MI 21 - Diamond
MI 22 - The Felix
MP 13 - Pair Pivots

c. Änderungen bei den Pflichtfiguren

Die folgenden Pflichtfiguren haben eine grafische Änderung im ISKCB2.1 erfahren:

DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (4 man)
DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (5 man)
MT 08 - Team Pivots

I. Windfenster und Präzisionsraster Definition

a. Windfenster

Das Windfenster ist eine etwa halbkreisförmige Ebene, die durch die größtmögliche Weite begrenzt wird, die ein Drachen vor einem stillstehenden Piloten unter sämtlichen Winkeln erreichen kann. Die Größe des Windfensters wird begrenzt durch: den Boden, die Länge der Flugleinen, die Windgeschwindigkeit, das Geschick des Piloten und durch die Flugeigenschaften des Drachens oder der Drachen.

b. Windfenstermitte

Die Mitte des Windfensters befindet sich direkt in Windrichtung vor dem Piloten (horizontales Zentrum) und dort in der Mitte zwischen dem Boden und der Oberkante des Windfensters (vertikales Zentrum).

c. Präzisionsraster

Der Hintergrund für jede Figur ist das Präzisionsraster, das als Referenz für deren korrekte Größe, Form und Position benutzt wird. Die Figuren sind auf einem Raster gezeichnet, das 100 Einheiten hoch und 200 Einheiten breit ist (100 Einheiten auf jeder Seite von der horizontalen Windfenstermitte). Die Größe einer Rastereinheit variiert mit der Länge der benutzten Flugleine. Mit 38 Meter langen Leinen, ist eine Rastereinheit etwa 0,3 Meter groß. Jedes 10 Einheiten große Quadrat auf dem Gitter hätte dann etwa 3 Meter lange Seiten. Rasterlinien (jeweils 10 Einheiten große Intervalle) erscheinen nur dann in den Diagrammen, wenn sie notwendig sind, um die Figur im Raster genauer zu beschreiben.

Bemerkung: Unter schlechten Bedingungen kann es möglich sein, dass man nicht in allen Bereichen des Präzisionsrasters fliegen kann, ohne dass der Pilot rückwärts läuft. Anders gesagt: Teile des Präzisionsrasters können außerhalb des Windfensters liegen.

II. Zeichnung

Die Zeichnung der Pflichtfiguren definiert die Größe, Form und Position jeder Pflichtfigur im Präzisionsraster.

Der folgende Text in diesem Abschnitt bezieht sich nur auf Multi-Line Team Wettbewerbe.

Falls weniger Teammitglieder als im Diagramm eingezeichnete Drachen vorhanden sind, gibt es zwei Möglichkeiten, die Drachen zu sortieren:

- In numerischer Reihenfolge, d.h. jedem fliegendem Drachen wird (in aufsteigender Reihenfolge) eine Nummer aus dem Diagramm zugeordnet, beginnend bei 1.
- Gleichmäßig verteilt und zentriert zwischen dem ersten und letzten Drachen. Das heißt, zwischen der Position des ersten und des letzten Drachens werden die anderen Drachen mit gleichmäßigen Abständen verteilt.

Falls es mehr Teammitglieder als eingezeichnete Drachen gibt, werden die Drachen gleichmäßig verteilt, d.h. um die eingezeichneten Drachen werden die übrigen außen symmetrisch positioniert.

Die Methode, nach der gleichmäßig angeordnet wird, ist der Normalfall. Falls die numerische Reihenfolge wichtig ist, so ist das in der jeweiligen Figurenbeschreibung angegeben.

III. Kritische Komponenten und Erklärung

a. Kritische Komponenten

Jede Pflichtfigur hat zwei Komponenten (Teile), die bei der Bewertung durch die Juroren besonders schwer wiegen. Bei internationalen Wettkämpfen wird der Anteil jeder dieser Komponenten 30% der Note für diese Pflichtfigur betragen. Diese Gewichtung ist dazu da, die Hauptaufmerksamkeit der Piloten und Juroren auf bestimmte Teile der Pflichtfigur zu lenken und hervorzuheben, dass diese Teile genau wie abgebildet zu fliegen sind. Eine kritische Komponente ist nur ein Teil der ganzen Pflichtfigur und führt deshalb, auch wenn sie schlecht ausgeführt wird, nicht notwendigerweise zu einer Nullwertung der ganzen Pflichtfigur.

Hinweis: "International" bezieht sich hier auf einen Wettkampf mit Wettbewerbern aus verschiedenen Ländern - z.B. aus Spanien und Italien.

5. Rotation (Spin)

Der Drachen rotiert um einen bestimmten Teil des Drachens als Rotationsachse. Die häufigsten Drehpunkte sind das Drachenzentrum und die Flügelspitzen. Falls nicht anders beschrieben, sind Rotationen stationär. Dies bedeutet, dass der Mittelpunkt der Drehung sich nicht bewegt.

6. Slide

Der Drachen bewegt sich horizontal durch das Windfenster; mit der Nase nach oben (horizontaler Slide), oder vertikal im Windfenster mit einer nach rechts oder links zeigenden Nase (vertikaler Slide).

7. Inverted Slide

Der Drachen bewegt sich horizontal durch das Fenster, während die Nase nach unten zeigt.

V. Pflichtfiguren

a. veraltete Pflichtfiguren

Die folgenden Pflichtfiguren sind veraltet.

Diese Pflichtfiguren sind nicht mehr gültig und werden daher NICHT mehr für sanktionierte Wettbewerbe benutzt.

DI 04 - Launch, Circle, and Land

DP 02 - Pair Circle

DP 04 - Launch, Circle, and Land

DP 13 - 2 Half Circle

DT 13 - Spin Drop

MI 06 - Peak

MI 11 - Tip Pivots

MI 14 - Pass with upward slide

MP 02 - Tandem

- k. Axel**
Ein Axel ist eine flache, schnelle 360°-Drehung des Drachens, wobei dessen Vorderseite zum Boden zeigt. Er beginnt und endet mit der Nase zum Piloten.
- l. Speedcontrol (Geschwindigkeitskontrolle)**
Bei Pflichtfiguren für Einzelpiloten bedeutet "Speedcontrol" das Beibehalten einer konstanten Geschwindigkeit während der gesamten Figur.
Für Pair- und Teamfiguren bezieht sich "Speedcontrol" zusätzlich auf relative Änderungen der Geschwindigkeiten zwischen den Drachen, um Abstände zwischen diesen zu öffnen und zu schließen, so wie es in einigen Figuren verlangt wird. "Speedcontrol" ist Gegenstand aller Pflichtfiguren.
- m. Spacing (Abstände)**
Für Pairs und Teams bezieht sich "Spacing" auf das fortwährende Einhalten eines konstanten Abstands. Eine Änderung der Abstände zwischen den Drachen kann während einer Figur notwendig sein, aber dann ist die Gleichmäßigkeit der einzelnen Abstände wichtig. "Spacing" ist Gegenstand **aller** Pflichtfiguren für Pairs und Teams.
- n. Kreis**
Ein Kreis ist ein kontinuierlicher Bogen, der am gleichen Punkt endet wo er begann.
- n. Multiline Spezifikationen**
- 1. diagonaler Flug**
Der Drachen fliegt in einer geraden diagonalen Linie, wobei der Drachen eine gleich bleibende Ausrichtung hat.
 - 2. Rückenflug**
Der Drachen fliegt in eine beliebige Richtung, wobei die Nase nach unten zeigt.
 - 3. Rückwärtsflug**
Der Drachen fliegt in die entgegengesetzte Richtung in die die Nase zeigt. Rückwärtsflug ist auch Rückenflug, wenn die Nase nach unten zeigt.
 - 4. Vorwärtsflug**
Der Drachen fliegt in die Richtung in die die Nase zeigt.

- b. Erklärung**
Wenn es notwendig erscheint, wird eine Erklärung oder Erläuterung der kritischen Komponenten gegeben. Zusätzliche Anmerkungen oder Kommentare und eine Liste von zusätzlichen Komponenten, welche die Figur charakterisieren sollen, können ebenfalls gegeben sein. Dieser Bereich ist nicht dazu gedacht, die Figur im Detail zu beschreiben.
- c. Abkürzungen in den Erklärungen**
- < als ein Vorzeichen einer Zahl, beschreibt einen Ort, links vom horizontalen Zentrum des Präzisionsrasters
 - > als ein Vorzeichen einer Zahl, beschreibt einen Ort, rechts vom horizontalen Zentrum des Präzisionsrasters.
 - <0> beschreibt das horizontale Zentrum des Präzisionsrasters.
 - ^ als Vorzeichen einer Zahl gibt eine Position über der Unterkante des Präzisionsrasters an.
- IV. Glossar**
- a. Position im Präzisionsraster**
Position im Präzisionsraster ist die Platzierung der gesamten Pflichtfigur im Präzisionsraster. Obwohl alle Figuren so gedacht sind, dass sie so geflogen werden, wie in den Zeichnungen gezeigt, ist die Platzierung manchmal eine kritische Komponente, um das Verschieben im Fenster, oder die Änderung der Größe zu unterbinden.
- b. Relative Platzierung der Komponenten**
Relative Platzierung der Komponenten ist die Ausrichtung der Komponenten innerhalb der Figur. Zum Beispiel können zwei Quadrate Seite an Seite gezeichnet sein, mit ihren Oberkanten auf derselben horizontalen Linie, oder eines direkt über dem anderen. Symmetrie kann ein Aspekt der relativen Platzierung sein. Als kritische Komponente, heben sie die Platzierung dieser Elemente gegenüber anderen Aspekten hervor.
- c. Turns (Ecken)**
Alle Turns sind scharfe (knackige) Wechsel der Flugrichtung. Ein Adjektiv (Eigenschaftswort) kann zusammen mit "Turn" benutzt werden um bestimmte Aspekte der Ecke zu verdeutlichen. Wenn der Richtungswechsel kein Turn sein soll, ist er als Bogen oder Kurve beschrieben.

d. **Linien**

Alle Linien sind gerade, falls nicht anders beschrieben. Die Bezeichnung „gerade Linie“ kann, obwohl der Begriff „Linie“ den Geradeausflug bereits beinhaltet, zur Verstärkung benutzt werden.

1. Horizontale Linien werden parallel zum Horizont geflogen.
2. Vertikale Linien werden senkrecht zum Horizont geflogen.
3. Parallele Linien sind an allen Stellen gleich weit voneinander entfernt.

Die zusätzlichen Beschreibungen (horizontal, parallel,...) werden in den "kritischen Komponenten" und den "Erklärungen" benutzt, um das Hauptaugenmerk auf eine oder mehrere besondere Linien zu lenken.

e. **Starten**

Ein Start ist der Übergang eines Drachens von einer ruhenden Position auf dem Boden in den Flug. Die Kontrolle über den Drachen während des Starts und die Stabilität des Fluges nach dem Start gehören zu den wichtigsten Aspekten eines Starts.

f. **Landen**

Eine Landung bringt den Drachen zu einem kontrollierten Stillstand am Boden. Ein Absturz mit der Nase zuerst in den Boden ist keine Landung. Falls nicht anders angezeigt, wird keine Variation einer Landung einer anderen vorgezogen.

1. Leitkantenlandung

Eine Leitkantenlandung bringt den Drachen auf einer der Leitkanten zu einem kontrollierten Stopp am Boden; dabei berührt eine der beiden Leitkanten den Boden in ihrer vollen Länge.

2. Zweipunktlandung

Eine Zweipunktlandung ist für einen deltaförmigen Drachen ein kontrollierter Stopp auf dem Boden, wobei er gleichzeitig auf beiden Flügelspitzen steht. Für Drachen mit einer einzigen Leitkante, ist eine Zweipunktlandung eine solche, die den Drachen auf der Schleppkante zum Stoppen bringt. Boden und wird dann direkt abgesetzt.

Beispiele:

(1) Snap Zweipunktlandung: eine Kombination von "Snap-Stall" und Landung, die als eine Bewegung ausgeführt wird.

(2) Stall Zweipunktlandung: der Drachen wird knapp über dem Boden gestallt und dann auf diesem abgesetzt.

(3) Spin Zweipunktlandung: der Drachen vollführt einen engen Kreis (Spin) oder einen Teil eines Kreises nahe am Boden und wird dann direkt abgesetzt.

3. Bauchlandung

Eine Bauchlandung bringt den Drachen auf seiner Bauchseite (Waageseite) zu einem kontrollierten Stopp, wobei die Nase des Drachens vom Piloten weg zeigt.

g. **Bogen**

Der Wechsel der Flugrichtung, der einem Teil eines Kreisbogens folgt. Im Gegensatz dazu hat eine Kurve keinen konstanten Radius.

h. **Groundpass**

Ein "Groundpass" ist ein horizontaler Flug nahe am Boden. Bei der Verwendung hier, in den kritischen Komponenten und Erklärungen, ist die maximale Höhe der unteren Flügelspitze über dem Boden definiert als die halbe Spannweite des Drachens. Fliegen näher am Boden wird weder belohnt noch bestraft. Wenn der Boden nicht horizontal ist, wird die Höhe eines "Groundpasses" über der höchsten Stelle (des Bodens) gemessen, die überflogen wird.

i. **Nase**

Ist der vorderste Teil des Drachens im Vorwärtsflug - bei einem Delta der Berührungspunkt der Leitkanten. Für einen Drachen mit nur einer Leitkante, wird diese Leitkante als „Nase“ definiert.

Die Koordinaten in den Zeichnungen der Pflichtfiguren sind für die Nase des Drachens angegeben, solange dies nicht anders angezeigt wird.

j. **Stall (Stopp)**

Der Drachen kommt deutlich erkennbar zu einem momentanen Stopp.

1. Push Stall beendet die Vorwärtsbewegung des Drachens, ohne dass der Drachen die Richtung ändert.

2. Snap Stall beendet die Bewegung des Drachens und bringt den Drachen gleichzeitig in eine aufrechte Position, bei der die Drachennase nach oben zeigt.