

## 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](http://www.fld-stack.de)

Kontaktadressen:

### STACK Deutschland und FLD e.V.

Thomas Mehler  
Goebenstr. 18  
42551 Velbert  
Tel.: 02051-81595  
Email: [thomas.mehler@fld-stack.de](mailto:thomas.mehler@fld-stack.de)

### National Headjudge

Ilona Mehler  
Goebenstr. 18  
42551 Velbert  
Tel.: 02051-81595  
Email: [NHJ@fld-stack.de](mailto:NHJ@fld-stack.de)



# Internationales Pflichtfigurenbuch für Sportdrachen

## Deutsche Version

# Multiline Einzel

### 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

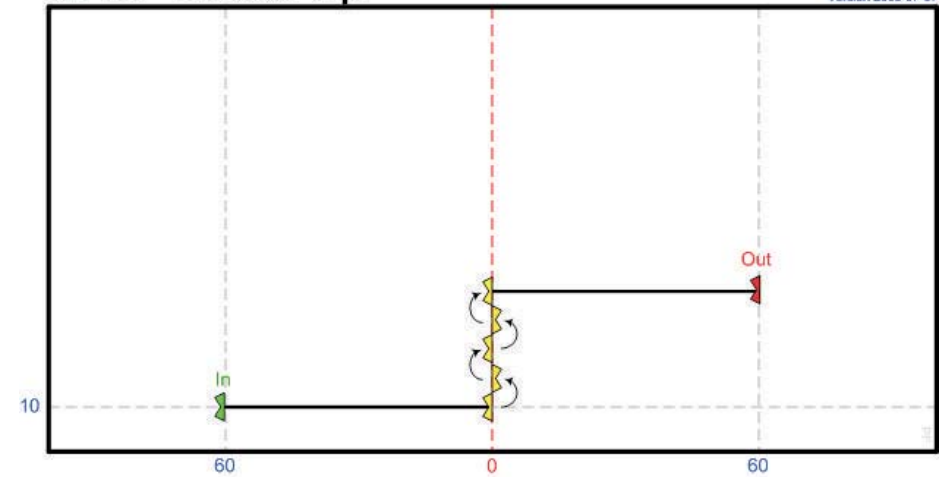
**Figurendiagramme Multiline Einzel****Inhalt:**

<b>MI 02 - Ladder Up</b> - 2005-07-07 - text 2005-08-01	<b>3</b>
<b>MI 03 - Steps and Turns</b> - 2005-07-07 - text 2005-08-01	<b>4</b>
<b>MI 04 - Two Down</b> - 2005-07-07 - text 2005-07-07	<b>5</b>
<b>MI 07 - Arc Circle</b> - 2005-07-07 - text 2005-07-07	<b>6</b>
<b>MI 08 - Camel Back</b> - 2005-07-07 - text 2005-07-07	<b>7</b>
<b>MI 09 - Clock Tower</b> - 2005-07-07 - text 2005-08-01	<b>8</b>
<b>MI 13 - Z Pass</b> - 2005-07-07 - text 2005-07-07	<b>9</b>
<b>MI 15 - Pivots</b> - 2005-07-07 - text 2005-08-01	<b>10</b>
<b>MI 16 - Lollypop</b> - 2005-07-07 - text 2005-07-07	<b>11</b>
<b>MI 17 - Reverse Octagon</b> - 2006-06-24 - text 2006-06-28	<b>12</b>
<b>MI 18 - Roman Ten</b> - 2006-06-30 - text 2006-06-30	<b>13</b>
<b>MI 19 - Bumps</b> - 2006-06-30 - text 2006-06-30	<b>14</b>
<b>MI 20 - Lift</b> - 2006-06-30 - text 2006-06-30	<b>15</b>
<b>MI 21 - Diamond</b> - 2006-06-30 - text 2006-06-30	<b>16</b>
<b>MI 22 - Felix</b> - 2006-06-30 - text 2006-06-30	<b>17</b>

## Notizen:

### MI 02 - Ladder Up

Version 2005-07-07



### MI 02 – Ladder Up

Version 2005-08-01

#### Kritische Komponenten

- Rotation
- Position im Präzisionsraster

#### Erklärung

Während des Steigens dreht der Drachen vorwärts, abwechselnd um die Flügelspitzen. Die erste Drehung ist entgegen dem Uhrzeigersinn, die zweite ist im Uhrzeigersinn, die dritte ist entgegen dem Uhrzeigersinn und die vierte ist im Uhrzeigersinn.

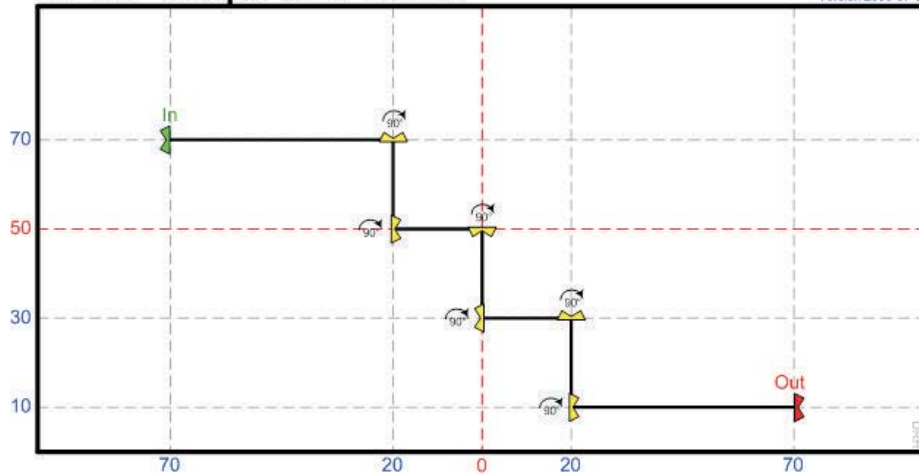
Die Position des Drachens nach jeder Drehung wird durch seine Spannweite bestimmt. Deshalb ist die Höhe nach jeder Drehung und der letzten Gerade unbestimmt.

#### Andere Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Parallele Linien

## MI 03 - Steps and Turns

Version 2005-07-07



## MI 03 – Steps and Turns

Version 2005-08-01

### Kritische Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Rotation

### Erklärung

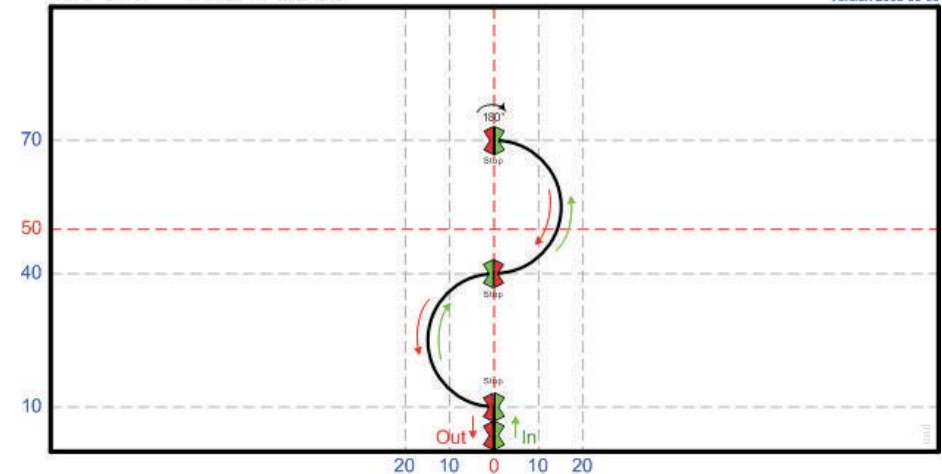
Der Drachen dreht um 90 Grad im Uhrzeigersinn um seine Mitte bei jedem Richtungswechsel.

### Andere Komponenten

- Gerade Linien
- Position im Präzisionsraster
- Rückwärtsflug

## MI 22 - The Felix

Version 2006-06-30



## MI 22 – The Felix

Version 2006-06-30

### Kritische Komponenten

- Bögen
- Speed control

### Erklärung

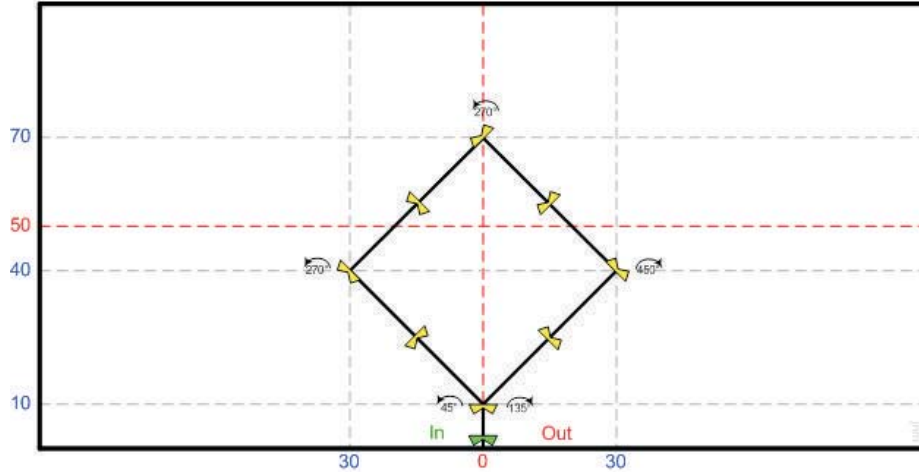
In ist in der Mitte des Windfensters auf dem Boden. Der Drachen fliegt vertikal bis auf 10% und stoppt. Der Drachen fliegt vertikal aufwärts einen nach links gerichteten Bogen bis auf 40% und stoppt. Dann fliegt der Drachen vertikal aufwärts einen nach rechts gerichteten Bogen bis auf 70% und stoppt. Der Drachen dreht um 180° im Uhrzeigersinn und fliegt auf der zuvor geflogenen Spur zurück, stoppt bei 40%, fliegt weiter bis auf 10% und stoppt. Der Drachen slidet vertikal abwärts zur Landung auf der rechten Flügelspitze in der Windfenstermitte.. **OUT**

### Andere Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Drehung
- Position im Präzisionsraster

## MI 21 - Diamond

Version 2006-06-30



## MI 21 – Diamond

Version 2006-06-30

### Kritische Komponenten

- Drehungen
- Relative Platzierung der Komponenten

### Erklärung

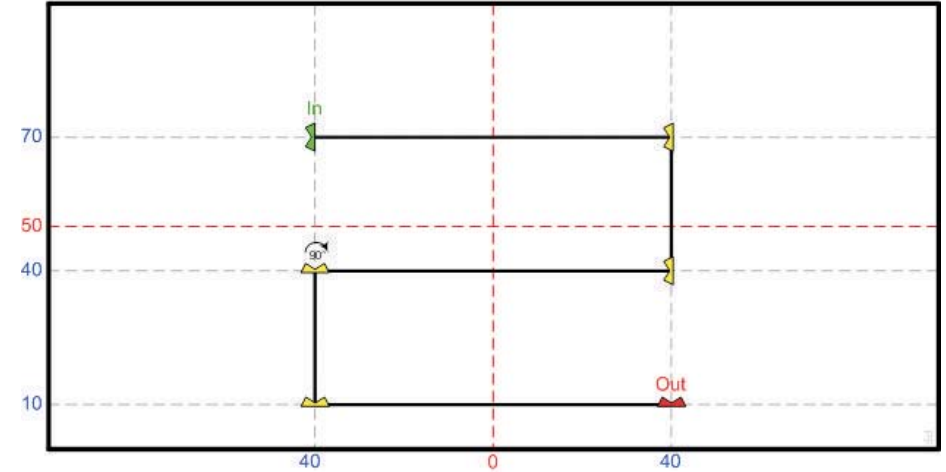
Erste Drehung ist um  $45^\circ$  entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn.  
Zweite Drehung ist um  $270^\circ$  entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn.  
Dritte Drehung ist um  $270^\circ$  entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn.  
Vierte Drehung ist um  $450^\circ$  im Uhrzeigersinn.  
Fünfte Drehung ist um  $135^\circ$  im Uhrzeigersinn.

### Andere Komponenten

- Linien
- Speed control

## MI 04 - Two Down

Version 2005-07-07



## MI 04 – Two Down

Version 2005-07-07

### Kritische Komponenten

- Parallele Linien
- Rückenflug

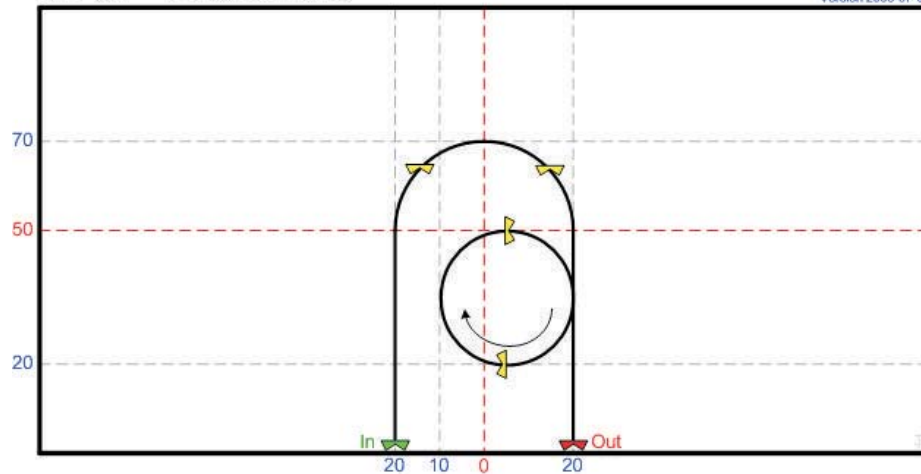
### Erklärung

### Andere Komponenten

- Rotation um die Drachenmitte
- Speed control

## MI 07 - Arc Circle

Version 2005-07-07



## MI 07 – Arc Circle

Version 2005-07-07

### Kritische Komponenten

- Kreis
- Rückwärtsflug

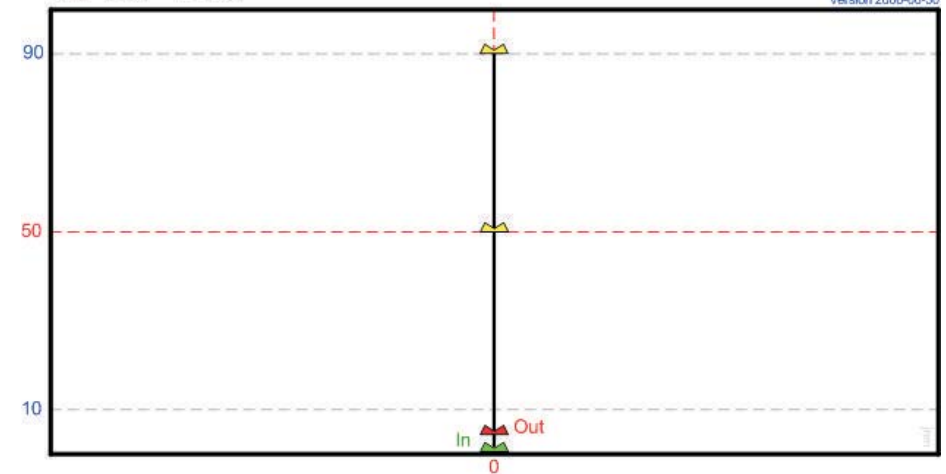
### Erklärung

### Andere Komponenten

- Bogen
- Start
- Landung

## MI 20 - Lift

Version 2006-06-30



## MI 20 – Lift

Version 2006-06-30

### Kritische Komponenten

- Vertikale Linie
- Rückwärtsflug

### Erklärung

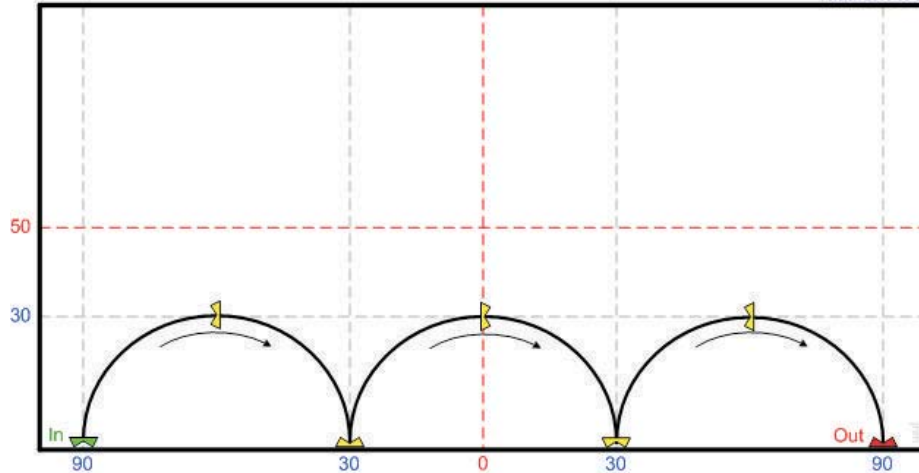
**IN** ist in der Mitte des Windfensters auf dem Boden. Der Drachen fliegt rückwärts in einer geraden vertikalen Linie mit konstanter Geschwindigkeit bis auf 90% nach oben und stoppt dort. Dann fliegt der Drachen vorwärts mit der gleichen Geschwindigkeit nach unten auf 5% und schwebt dort. **OUT**

### Andere Komponenten

- Speed control

## MI 19 - Bumps

Version 2006-06-30



## MI 19 – Bumps

Version 2006-06-30

### Kritische Komponenten

- Bögen
- Speed control

### Erklärung

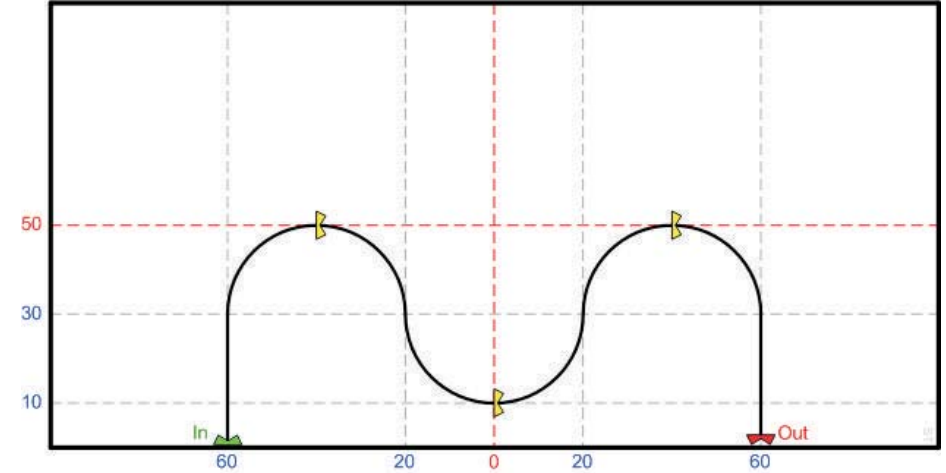
Drei identisch gformte und symmetrische Bögen werden geflogen. Der erste Bogen wird vorwärts geflogen. Der zweite wird rückwärts geflogen. Der dritte wird vorwärts geflogen. Alle Landungen sind samft und korrekt.

### Andere Komponenten

- Landung
- Relative Platzierung der Komponenten
- Start
- Position im Präzisionsraster

## MI 08 - Camel Back

Version 2005-07-07



## MI 08 – Camel Back

Version 2005-07-07

### Kritische Komponenten

- Bögen
- Rückwärtsflug

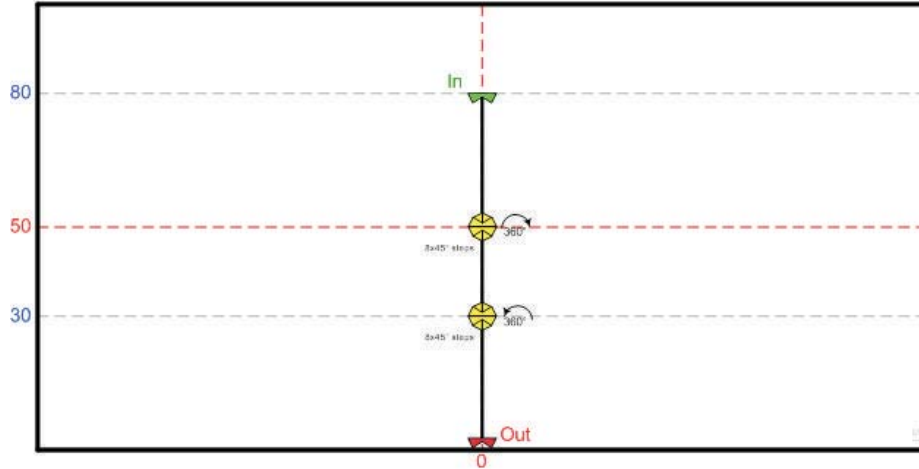
### Erklärung

### Andere Komponenten

- Speed control
- Start
- Landung
- Gerade Linien

## MI 09 - Clock Tower

Version 2005-07-07



## MI 09 – Clock Tower

Version 2005-08-01

- **Kritische Komponenten**
- Rotation um die Drachenmitte
- Gerade Linie

### Erklärung

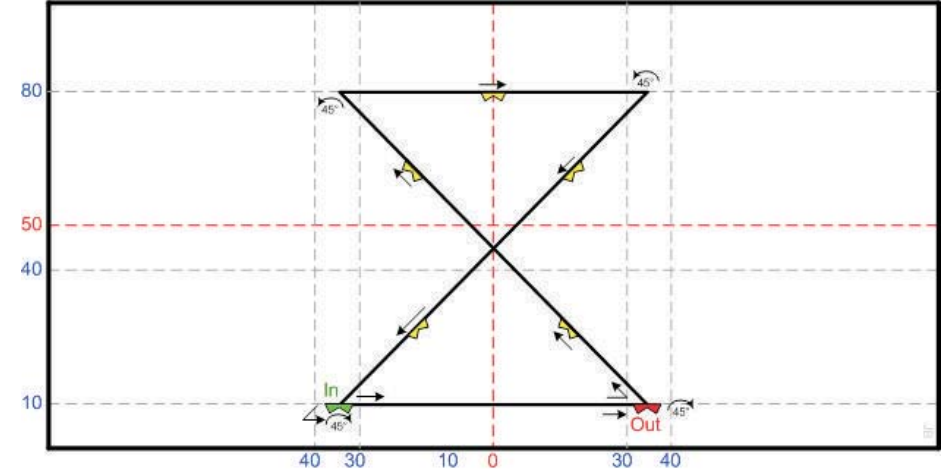
Beide 360° Drehungen werden in acht einzelnen 45° Schritten ausgeführt. Die erste obere Drehung ist im Uhrzeigersinn. Die zweite untere Drehung ist entgegen dem Uhrzeigersinn

### Andere Komponenten

- Speed control

## MI 18 – Roman Ten

Version 2006-06-30



## MI 18 – Roman Ten

Version 2006-06-30

- **Kritische Komponenten**
- Diagonaler Flug
- Slides

### Erklärung

Die erste Drehung ist um 45° im Uhrzeigersinn, die zweite Drehung ist um 45° entgegen dem Uhrzeigersinn. Die dritte Drehung ist um 45° entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn und die letzte Drehung ist um 45° im Uhrzeigersinn.

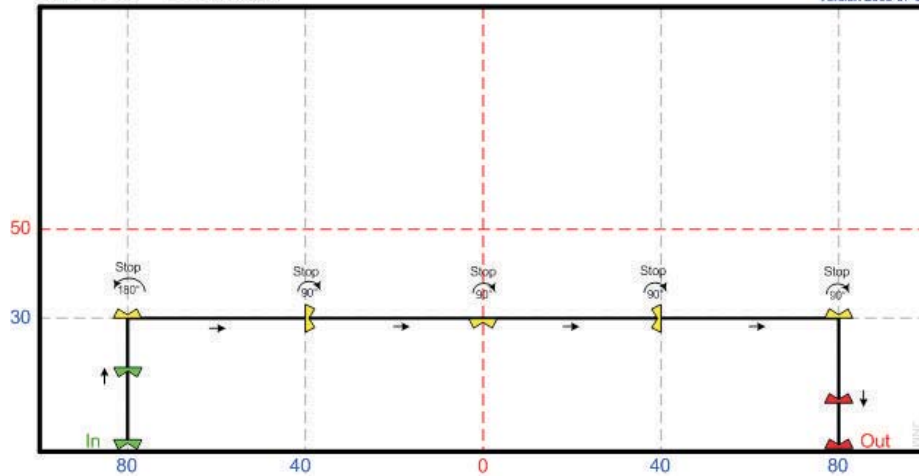
### Andere Komponenten

- Position im Präzisionsraster
- Speed control



## MI 15 - Pivots

Version 2005-07-07



## MI 15 - Pivots

Version 2006-06-30

- **Kritische Komponenten**
- Drehungen
- Horizontale Linien

### Erklärung

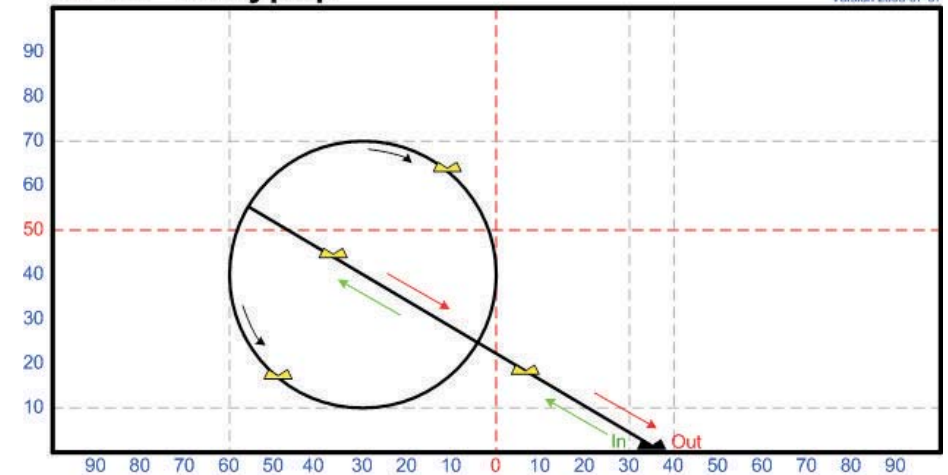
Der Drachen fliegt zu jeder Position in der Zeichnung, Stoppt, dreht sich und fliegt weiter. Der Stop muss deutlich ausgeführt werden. Die erste Drehung ist entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn. Alle anderen Drehungen sind im Uhrzeigersinn.

### Andere Komponenten

- Rückwärts Slide
- Rückwärtsflug
- Slide
- Vorwärtsflug

## MI 16 - Lollypop

Version 2005-07-07



## MI 16 - Lollypop

Version 2005-07-07

### Kritische Komponenten

- Rückwärtsflug
- Diagonalfly

### Erklärung

Der Kreis wird nur einmal geflogen. Die Richtung in der der Kreis geflogen wird, ist dem Wettbewerber überlassen

### Andere Komponenten

- Position im Präzisionsraster
- Kreis