

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.

Thomas 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

Multiline Pair

Version 2.1 - 1. August 2006

1. Versionsaktualisierung
(Teilübersetzung F.Enger - 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

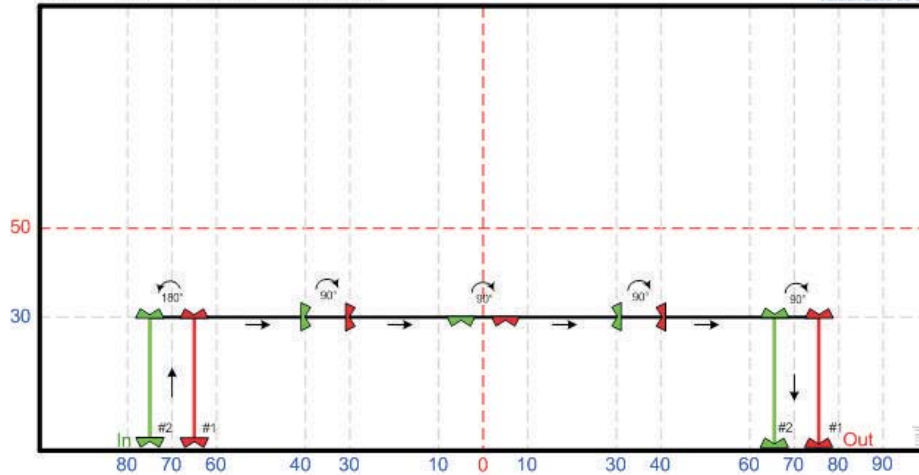
1. Original

Inhalt:

MP 01 - Qisses - 2005-07-07 - text 2005-07-07	3
MP 03 - Quadouble-S - 2005-07-07 - text 2005-07-07	4
MP 04 - Two Down - 2005-07-07 - text 2005-07-07	5
MP 05 - Sticky Wicket - 2005-07-07 - text 2005-08-01	6
MP 06 - Peaks - 2005-07-07 - text 2005-07-07	7
MP 07 - Circle and Slides - 2005-07-07 - text 2005-07-07	8
MP 08 - Double Diamonds - 2005-07-07 - text 2005-07-07	9
MP 09 - Lollypops - 2005-07-07 - text 2005-07-07	10
MP 10 - Parallel Boxes - 2005-07-07 - text 2005-07-07	11
MP 11 - Triangle Split - 2005-07-07 - text 2005-07-07	12
MP 12 - Split Square - 2005-07-07 - text 2005-07-07	13
MP 13 - Pair Pivots - 2006-06-30 - text 2006-06-30	14

MP 13 – Pair Pivots

Version 2006-06-30



MP 13 - Pair Pivots

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Rotationen
- Gerade Linien

Erklärung

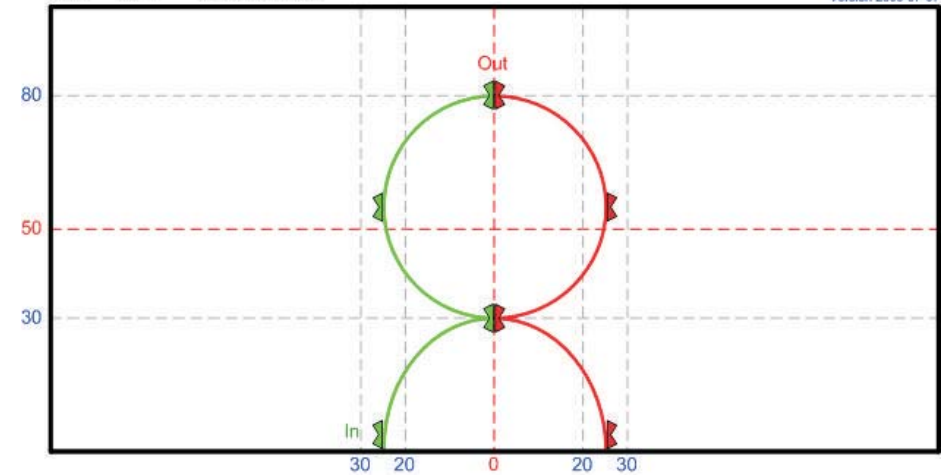
Die Drachen fliegen parallel aufwärts bis $\wedge 30\%$, Stopp und Rotation 180° gegen den Uhrzeigersinn. Die Drachen sliden 30% horizontal nach Rechts, Stopp und Rotation 90° im Uhrzeigersinn. Die Drachen fliegen 30% rückwärts nach Rechts, Stopp und Rotation 90° im Uhrzeigersinn. Die Drachen sliden 30% horizontal nach Rechts, Stopp und Rotation 90° im Uhrzeigersinn. Die Drachen fliegen 30% Vorwärts nach Rechts, Stopp und Rotation 90° im Uhrzeigersinn. Die Drachen fliegen parallel vorwärts nach unten und landen simultan auf der Leitkante

Andere Komponenten

- Position im Präzisionsraster
- Relative Platzierung der Komponenten
- Speed control
- Rückwärtsflug
- Horizontaler Slide
- Landung

MP 01 - Qisses

Version 2005-07-07



MP 01 - Qisses

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Speed control

Erklärung

IN bei 25% auf dem Wingtip aufrechtstehend mit Leitkante Richtung Windfenstermitte.

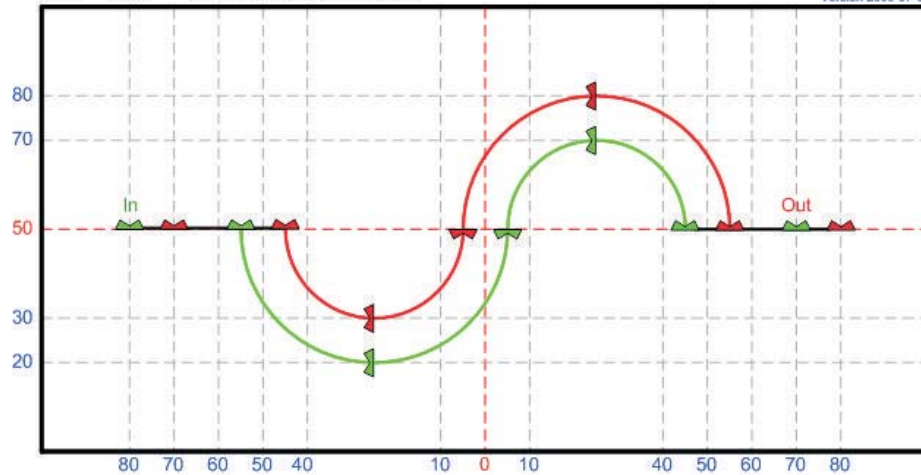
Die Drachen beschreiben jeweils einen Viertelkreis und treffen bei 30% in der Windfenstermitte mit ihren Leitkanten zusammen. Von hieraus fliegen beide einen Halbkreis nach oben und treffen dort auf 80% wieder mit den Leitkanten zusammen. **OUT**

Andere Komponenten

- Position im Präzisionsraster
- Spacing

MP 03 - Quadouble-S

Version 2005-07-07



MP 03 – Quadouble-S

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Bögen
- Spacing

Erklärung

IN auf 50% Höhe, Drache1 bei 80%, Drache2 bei 70%

Zunächst fliegen beide Drachen auf gleicher Höhe seitlich bis 55% / 45%.

Ab hier wird im Vorwärtsflug jeweils ein Halbkreis nach unten geflogen.

Ende des Halbkreises ist 5%/+5%. Nun folgt ein Halbkreis nach oben, der wieder im Vorwärtsflug durchflogen wird und bei 45% / 55% endet.

Abschließend fliegen beide Drache nebeneinander seitlich bis 70%/80%.

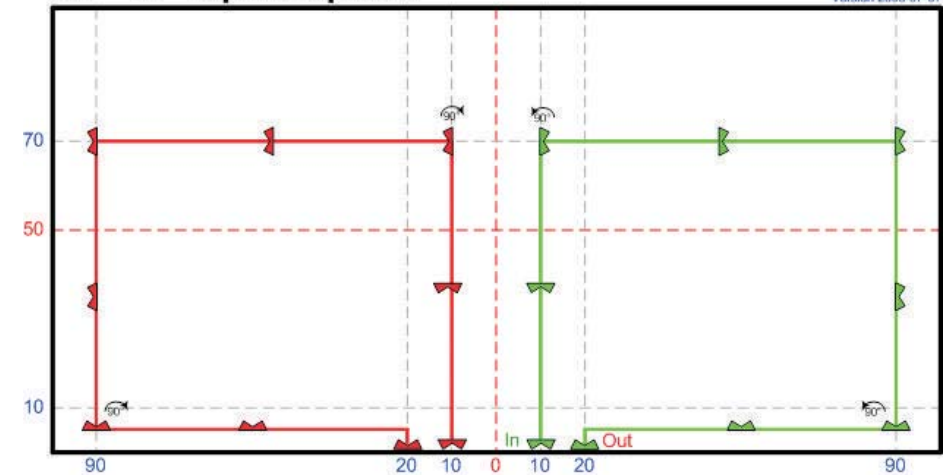
OUT

Andere Komponenten

- Rückenflug
- Position im Präzisionsraster
- Speed control

MP 12 - Split Square

Version 2005-07-07



MP 12 – Split Square

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Gerade Linien
- Relative Platzierung der Komponenten

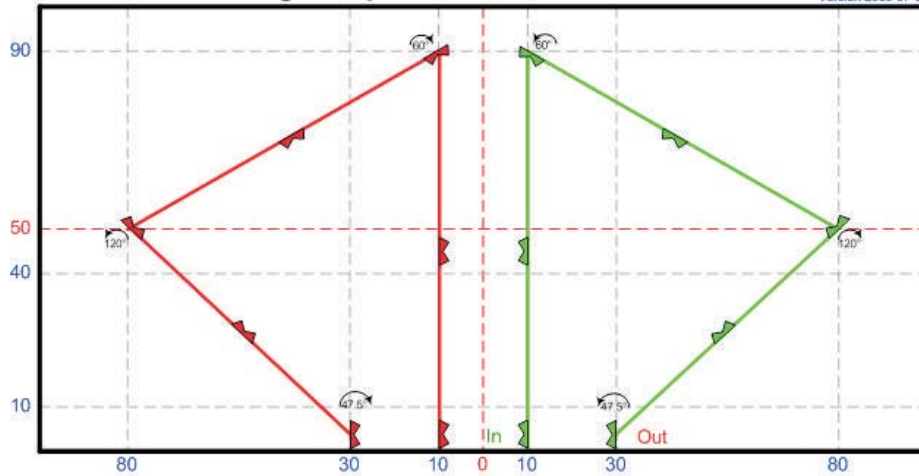
Erklärung

Andere Komponenten

- Slide im Rückenflug
- Senkrechter Slide
- Rotation um die Drachenmitte
- Position im Präzisionsraster

MP 11 - Triangle Split

Version 2005-07-07



MP 11 – Triangle Split

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Gerade Linien
- Position im Präzisionsraster

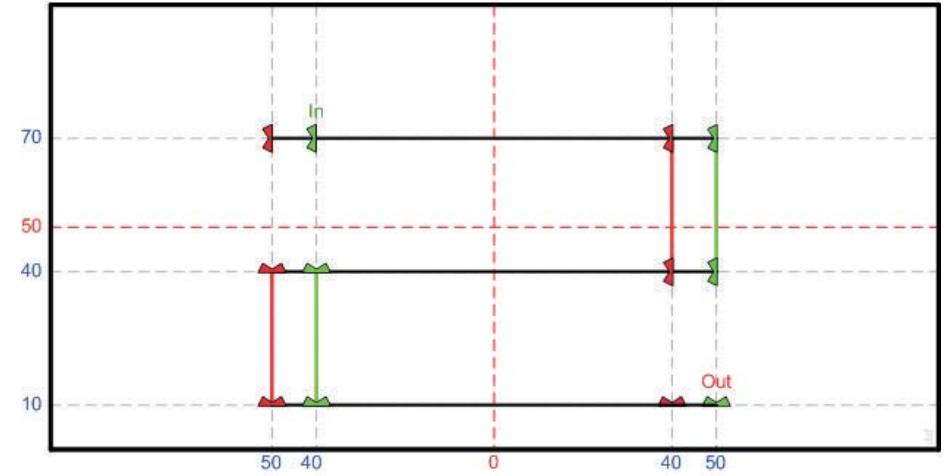
Erklärung

Andere Komponenten

- Timing
- Rotation um die Drachenmitte
- Rückwärtsflug
- Vertikaler Slide

MP 04 - Two Down

Version 2005-07-07



MP 04 – Two Down

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Speed control
- Spacing

Erklärung

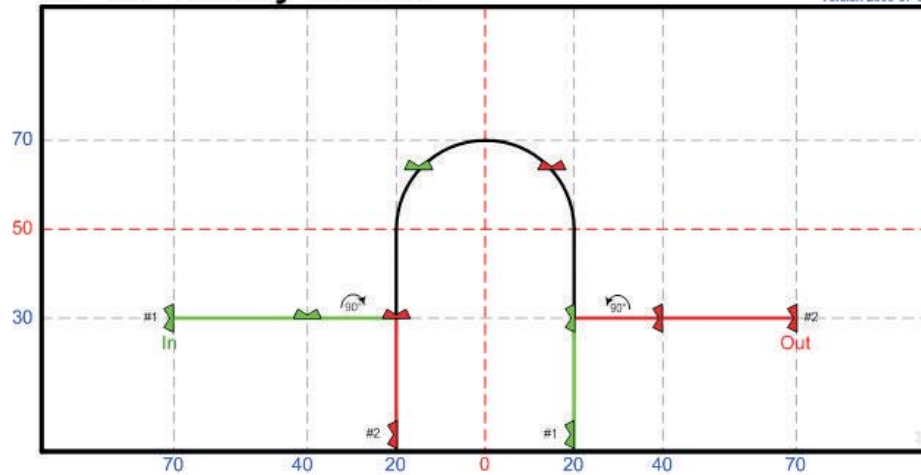
Die Rotation erfolgt 90° im Uhrzeigersinn

Andere Komponenten

- Position im Präzisionsraster
- Gerade Linien
- Rotation um die Drachenmitte

MP 05 - Sticky Wicket

Version 2005-07-07



MP 05 - Sticky Wicket

Version 2005-08-01

Kritische Komponenten

- Bogen
- Spacing

Erklärung

Drache #1 und #2 rotieren im Uhrzeigersinn 90° simultan bei <40% bzw. <20%.

Drache #1 und #2 rotieren im Uhrzeigersinn 90° simultan bei >20% bzw. >40%.

Drache #1 fliegt rückwärts von <40% bis <20%.

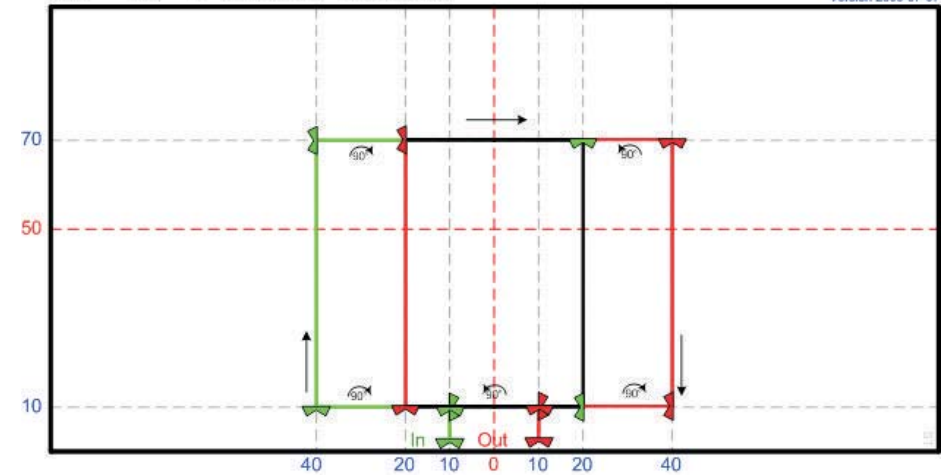
Drache #2 fliegt rückwärts von >20% bis >40%.

Andere Komponenten

- Rotation um die Drachenmitte
- Position im Präzisionsraster
- Parallele Linien

MP 10 - Parallel Boxes

Version 2005-07-07



MP 10 - Parallel Boxes

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Gerade Linien
- Speed control

Erklärung

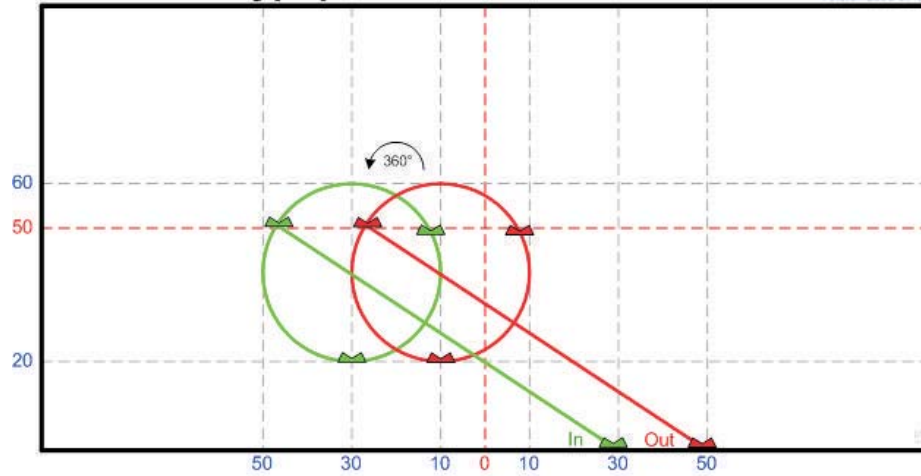
Nach dem Start und vor der Landung rotieren beide Drachen 90° nach links auf ^10.

Andere Komponenten

- Parallele Linien
- Spacing
- Relative Platzierung der Komponenten
- Rotation um die Drachenmitte

MP 09 - Lollypops

Version 2005-07-07



MP 09 - Lollypops

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Diagonalflug
- Kreise

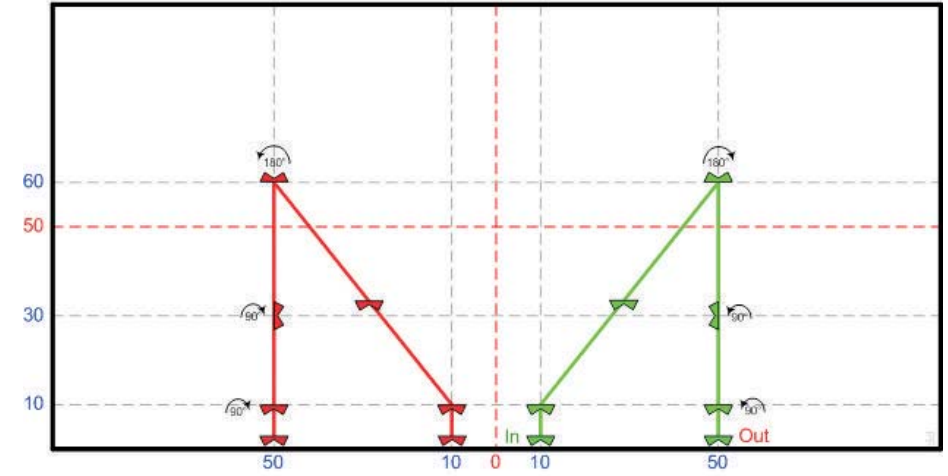
Erklärung

Andere Komponenten

- Rückenflug
- Parallele Linien
- Spacing
- Relative Platzierung der Komponenten

MP 06 - Peaks

Version 2005-07-07



MP 06 – Peaks

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Diagonalflug
- Relative Platzierung der Komponenten

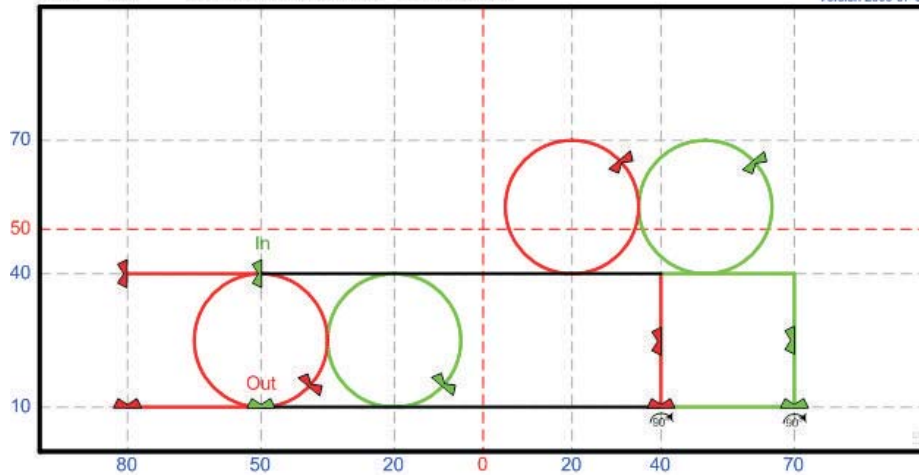
Erklärung

Andere Komponenten

- Start
- Landung
- Rotation um die Drachenmitte

MP 07 - Circles and Slides

Version 2005-07-07



MP 07 – Circles and Slides

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Kreise
- Slide im Rückenflug

Erklärung

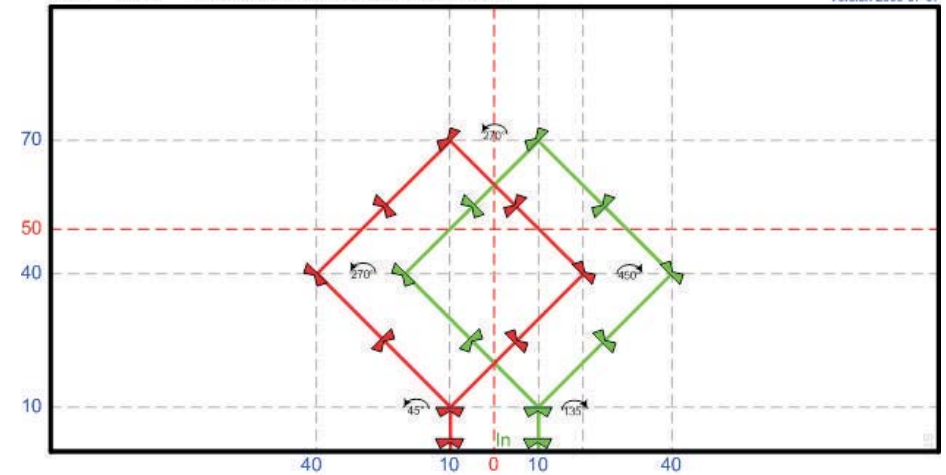
Alle Kreise werden vorwärts mit der Leitkante voraus geflogen.
Die Kreise auf der linken Seite werden als erstes geflogen und zwar vorwärts nach unten.

Andere Komponenten

- Parallele Linien
- Spacing

MP 08 - Double Diamonds

Version 2005-07-07



MP 08 – Double Diamonds

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Spacing
- Rotation um die Drachenmitte

Erklärung

Beide Drachen fliegen eine 45° Linksdrehung auf ^10 nach dem Start.
Beide Drachen fliegen eine 135° Rechtsdrehung auf ^10 vor der Landung.

Andere Komponenten

- Parallele Linien
- Gerade Linien
- Relative Platzierung der Komponenten