

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 Team

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

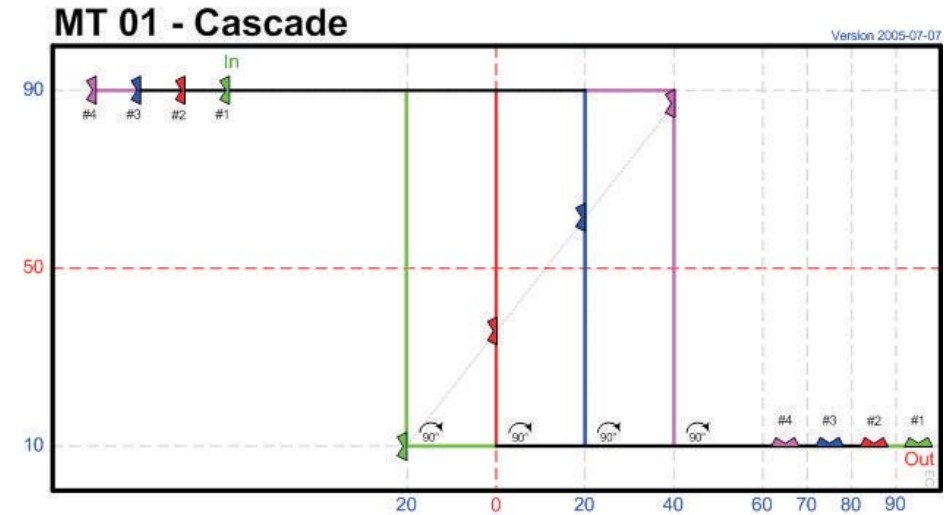
Figurendiagramme Dualline Team

Notizen:

Inhalt:

MT 01 - Cascade - 2005-07-07 - text 2005-07-07	3
MT 02 - Follow, Slide, Roll - 2005-07-07 - text 2005-07-07	4
MT 03 - Vertical Thread and Rotate - 2005-07-07 - text 2005-07-07	5
MT 04 - Rainbow Slide - 2005-07-07 - text 2005-07-07	6
MT 05 - Two Down - 2005-07-07 - text 2005-07-07	7
MT 06 - Steps and Turns - 2005-07-07 - text 2005-07-07	8
MT 07 - Arch du Carousel - 2005-07-07 - text 2005-07-07	9
MT 08 - Team Pivots - 2006-06-30 - text 2006-06-30	10
MT 09 - The Basket - 2005-07-07 - text 2005-07-07	11
MT 11 - Solaris - 2005-07-29 - text 2005-08-01	12

Notizen:



MT 01 – Cascade

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Spacing
- Speed control

Erklärung

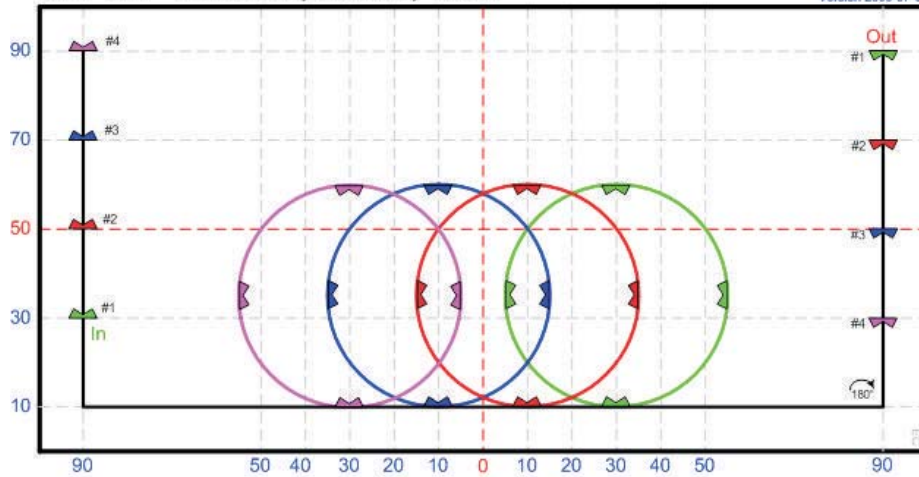
Am Ende von jedem Abwärts-Verikal-Slide rotiert jeder Drachen um 90° im Uhrzeigersinn und slidet dann nach rechts. Drachen #1 unterfliegt Drachen #2, #3 und #4 während seines Slides nach rechts. Drachen #2 unterfliegt Drachen #3 und #4 während seines Slides nach rechts. Drachen #3 unterfliegt Drachen #4 während seines Slides nach rechts.

Andere Komponenten

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

MT 02 - Follow, Slide, Roll

Version 2005-07-07



Notizen:

MT 02 – Follow, Slide, Roll

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Kreise
- Spacing

Erklärung

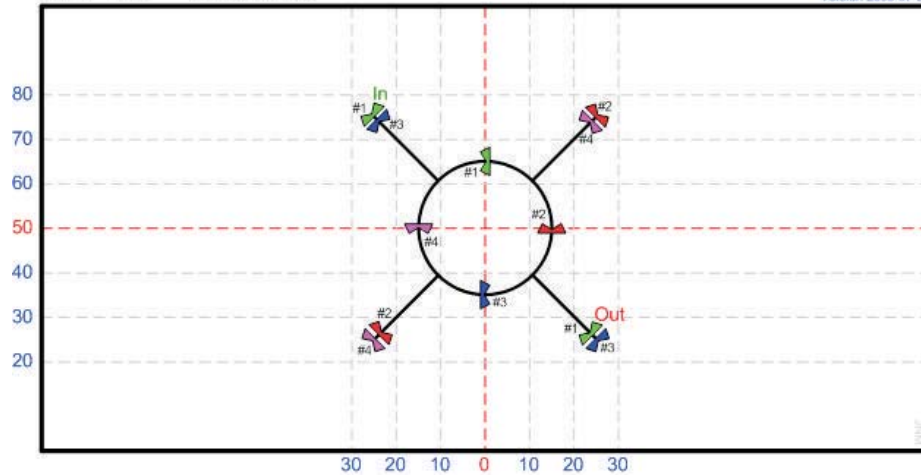
Die Kreise werden komplett mit der Nase nach außen zeigend geflogen

Andere Komponenten

- Gerade Linien
- Relative Platzierung der Komponenten
- Slide im Rückenflug
- Rotation um die Drachenmitte

MT 11 - Solaris

Version 2005-07-29



MT 11 - Solaris

Version 2005-08-01

Kritische Komponenten

- Speed Controll
- Timing

Erklärung

Unabhängig davon wie viel Drachen fliegen,

- ein Drachen der sein „IN“ geflogen hat, wird sein „OUT“ dort fliegen, wo der im Uhrzeigersinn dritte Drachen sein „IN“ geflogen hat.
- Die IN Positionen der Drachen auf dem Kreis haben alle den gleichen Abstand zueinander.

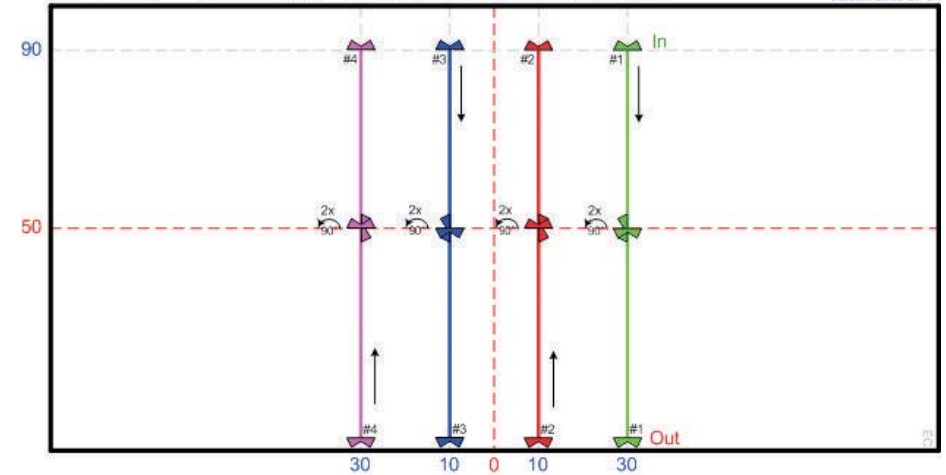
Mit 3 oder 5 Drachen beginnt der Drachen #1 bei 0 Grad

Andere Komponenten

- Kreis

MT 03 - Vertical Thread and Rotate

Version 2005-07-07



MT 03 – Vertical Thread and Rotate

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Gerade Linien
- Rotation um die Drachenmitte

Erklärung

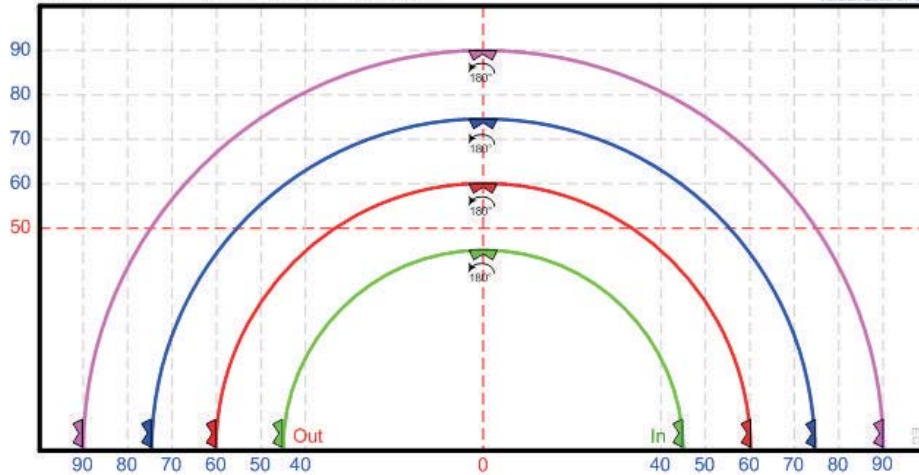
Die Rotationen auf ^50% sind zusammengesetzt aus zwei einzelnen 90° Rotationen mit einem Stopp bevor und nach jeder Rotation. Alle Rotationen werden gegen den Uhrzeigersinn geflogen.

Andere Komponenten

- Spacing
- Relative Platzierung der Komponenten

MT 04 - Rainbow Slide

Version 2005-07-07



MT 04 – Rainbow Slide

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Spacing
- Speed control

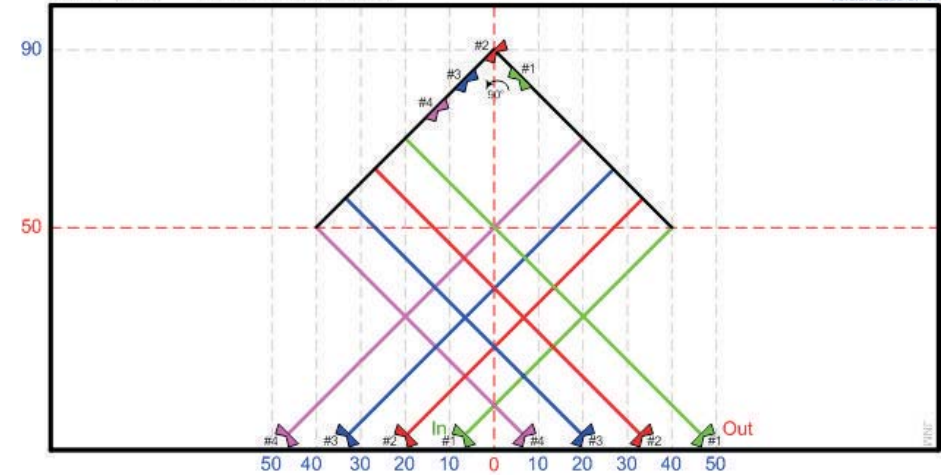
Erklärung

Der Start erfolgt aus einem Wingtip-Stand.
Die 180° Rotationen werden von allen Drachen simultan geflogen und enden in einem Stopp.

- **Andere Komponenten**
- Position im Präzisionsraster
- Rotation um die Drachenmitte

MT 09 - The Basket

Version 2005-07-07



MT 09 – The Basket

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Speed control
- Spacing

Erklärung

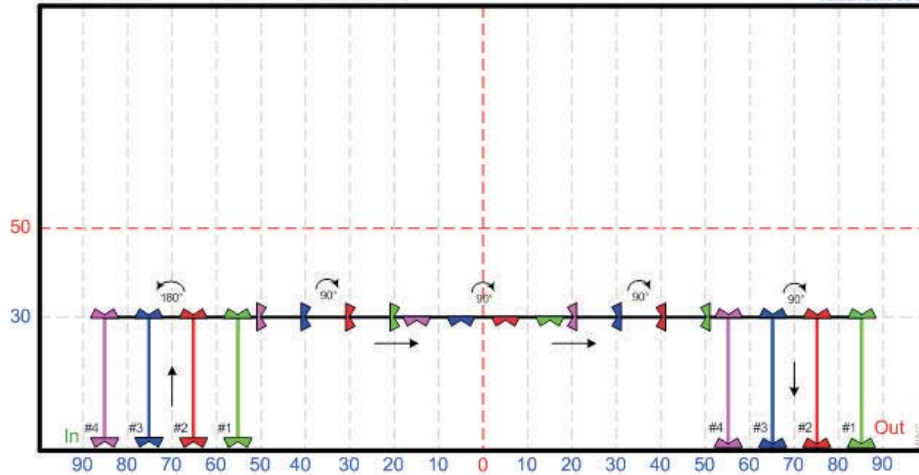
Alle Drachen starten zur selben Zeit, wobei ihre Nasen 45° nach rechts zeigen.
Alle Drachen erreichen die obere rechte Seite des Korbes zur selben Zeit.
Alle Drachen silden diagonal auf <0> ^90 zu und davon weg.
Alle Drachen landen zur selben Zeit, wobei ihre Nasen 45° nach links zeigen.

Andere Komponenten

- Timing
- Rechte Winkel
- Parallele Linien

MT 08 – Team Pivots

Version 2006-06-30



MT 08 - Team Pivots

Version 2006-06-30

Kritische Komponenten

- Rotation um die Drachenmitte
- Gerade Linien

Erklärung

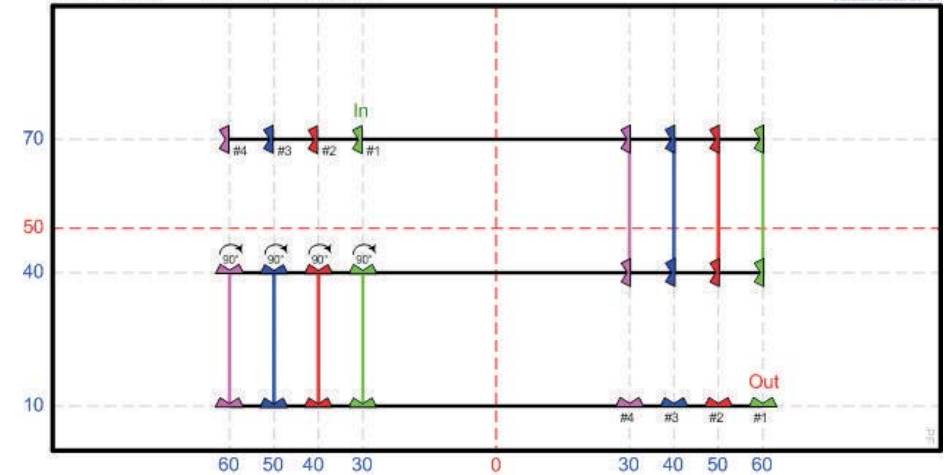
Alle Drehungen werden von allen Drachen gleichzeitig ausgeführt. Die Drachen fliegen parallel aufwärts bis $\wedge 35\%$, Stopp und 180° -Rotation gegen den Uhrzeigersinn. Die Drachen sliden 35% horizontal nach rechts, Stopp und 90° -Rotation im Uhrzeigersinn. Die Drachen fliegen 35% rückwärts, Stopp und 90° -Rotation im Uhrzeigersinn. Die Drachen sliden 35% nach rechts, Stopp und 90° -Rotation im Uhrzeigersinn. Die Drachen fliegen 35% vorwärts, Stopp und 90° -Rotation 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

MT 05 - Two Down

Version 2005-07-07



MT 05 – Two Down

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Speed control
- Spacing

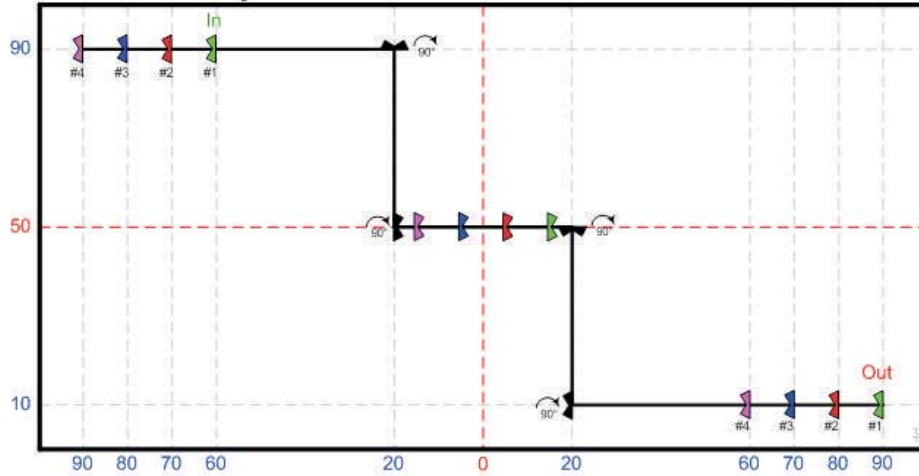
Erklärung

Andere Komponenten

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

MT 06 - Steps and Turns

Version 2005-07-07



MT 06 – Steps and Turns

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Rotation um die Drachenmitte

Erklärung

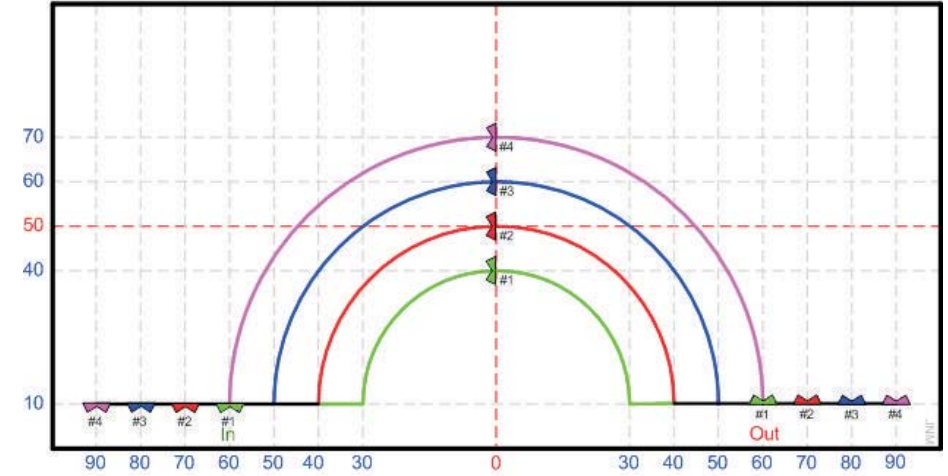
Die Drachen rotieren an jeder Ecke 90° im Uhrzeigersinn.

Andere Komponenten

- Gerade Linien
- Position im Präzisionsraster
- Rückwärtsflug

MT 07 - Arch du Carousel

Version 2005-07-07



MT 07 – Arch du Carousel

Version 2005-07-07

Kritische Komponenten

- Bögen
- Speed control

Erklärung

Andere Komponenten

- Relative Platzierung der Komponenten
- Position im Präzisionsraster
- Timing