



Internationales Pflichtfigurenbuch für Sportdrachen

Deutsche Version

Version 1.1 11.09.2002

Übersetzung A.H. 25.10.20

Versionsgeschichte:

Version 1.0 - 01.Juli.2002

1. Original

Version 1.1 - 11.September.2002

1. Multiline Team Figuren und Versionsgeschichte eingefügt.

Inhalt

Internationales Pflichtfigurenbuch	1
für Sportdrachen	1
Version 1.1 11.09.2002	1
I. Windfenster und Präzisionsraster Definitionen	4
A. Windfenster	4
B. Windfenstermitte	4
C. Präzisionsraster	4
II. Zeichnungen	4
III. Kritische Komponenten und Erklärung	5
A. Kritische Komponenten	5
B. Erklärung	5
IV. Glossar	5
A. Position im Präzisionsraster	5
B. Relative Platzierung der Komponenten	5
C. Turns (Ecken)	5
D. Linien	6
E. Starten	6
F. Landen	6
G. Bogen	7
H. Groundpass	7
I. Nase	7
J. Stall (Stopp)	7
K. Axel	7
L. Speedcontrol (Geschwindigkeitskontrolle)	7
M. Spacing (Abstände)	7
N. Multiline diagonaler Flug	7
O. Multiline Rückenflug	8
P. Multiline Rückwärtsflug	8
Q. Multiline Rotation (Spin)	8
R. Multiline Slide	8
S. Multiline Inverted Slide	8
Zweileiner Einzel Figuren	9
DI 01 - Rectangle	9
DI 02 - Circle	10
DI 03 - Circle over Diamond	11
DI 04 - Launch, Circle, and Land	12
DI 05 - Lap und Snap	13
DI 06 - Axels	14
DI 07 - Jump	15
DI 08 - Pyramid	16
DI 09 - Octagon	17
DI 10 - Steps down	18
DI 11 - Split Figure Eight	19
DI 12 - Stops	20
Zweileiner Pair Figuren	21
DP 01 - Pair Rectangle	21
DP 02 - Pair Circle	22
DP 03 - Pair Circles over Diamonds	23
DP 04 - Pair Launch, Circle, and Land	24
DP 05 - The Wigwams	25
DP 06 - InvertedEight with Landing	27
DP 07 - H	27
DP 08 - Twist	28

DP 09 - The Cliff.....	29
DP 10 - Split Pair Square.....	30
DP 11 - Meet Again.....	31
DP 12 - Pair Stops.....	32
Zweileiner Team Figures.....	33
DT 01 - Team Rectangle.....	33
DT 02 - Pick-up Sticks.....	34
DT 03 - Follow, Flank Up and Square.....	35
DT 04 - Team Hairpin.....	36
DT 05 - Arch de Triomph.....	37
DT 06 - Inverted Eight with Landing.....	39
DT 07 - Sorted Rectangle.....	39
DT 08 - The Basket.....	40
DT 09 - Spiderweb.....	41
DT 10 - Team Diamonds.....	42
DT 11 - Cascade.....	43
DT 12 - Loops and Vertical Threads.....	44
Multiline Einzel Figures.....	45
MI 01 - Circle.....	45
MI 02 - Ladder Up.....	46
MI 03 - Steps and Turns.....	47
MI 04 - Two Down.....	48
MI 05 - Swing.....	49
MI 06 - Peak.....	50
MI 07 - Arc Circle.....	51
MI 08 - Camel Back.....	52
MI 09 - Clock Tower.....	53
MI 10 - Crystal Ball.....	54
MI 11 - Tip Pivots.....	55
MI 12 - Martini Glass.....	56
Multiline Pair Figures.....	56
MP 01 - Qisses (Qüsschen).....	57
MP 02 - Tandem.....	58
MP 03 - Quadouble -S (Vierfache S).....	59
MP 04 - Two Down.....	60
MP 05 - Sticky Wicket.....	61
MP 06 - Peaks.....	62
MP 07 - Circles and Slides.....	63
MP 08 - Double Diamonds.....	64
MP 09 - Lollypops.....	65
MP 10 - Parallel Boxes.....	66
MP 11 - Triangle Split.....	67
MP 12 - Split Square.....	68
Multiline Team Figures.....	69
MT 01 - Cascade.....	69
MT 02 - Follow, Slide, Roll.....	70
MT 03 - Vertical Thread and Rotate.....	71
MT 04 - Rainbow Slide.....	72
MT 05 - Two Down.....	73
MT 06 - Steps and Turns.....	74
MT 07 - Arch du Carousel.....	75
MT 08 - Pivots.....	76
MT 09 - The Basket.....	77
MT 10 - Spiderweb.....	78

I. Windfenster und Präzisionsraster Definitionen

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.

Das Windfenster in einer Pflichtfigur wird durch den „In“call des Piloten festgelegt.

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. Zeichnungen

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

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 nu-

merische 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.

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 bezieht sich auf 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 bezieht sich auf 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.

Landemanöver bei Pairs und Teams:

Es soll die selbe Landetechnik angewendet werden, ansonsten werden Punktabzüge im Speedcontrol folgen

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 den beiden Flügelspitzen steht. Für Drachen mit einer einzigen Leitkante, ist eine Zweipunktlandung eine solche, die den Drachen auf der Schleppkante zum Stoppen bringt.

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 Drache 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.

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. Multiline diagonaler Flug

Der Drache fliegt in einer geraden diagonalen Linie, wobei der Drache eine gleich bleibende Ausrichtung hat.

O. Multiline Rückenflug

Der Drachen fliegt in eine beliebige Richtung, wobei die Nase nach unten zeigt.

P. Multiline Rückwärtsflug

Der Drachen fliegt in die entgegengesetzte Richtung in die die Nase zeigt. Rückwärtsflug ist auch Rückenflug, wenn die Nase nach unten zeigt.

Q. Multiline 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.

R. Multiline 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).

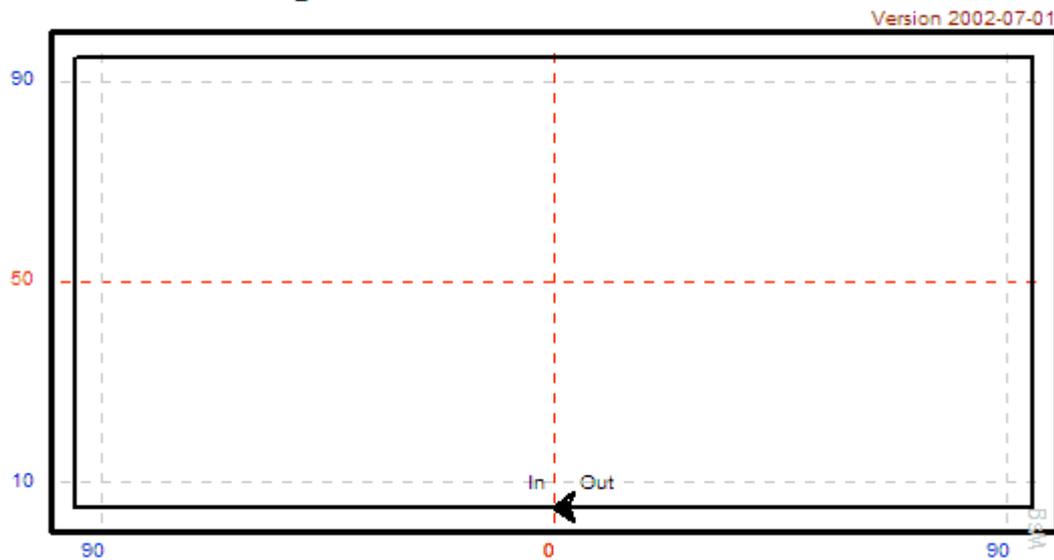
S. Multiline Inverted Slide

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

DI 01 - Rectangle

Version englisch 2002-07-1, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 01 - Rectangle



Kritische Komponenten

Position im Präzisionsraster
Gerade Linien

Erklärung

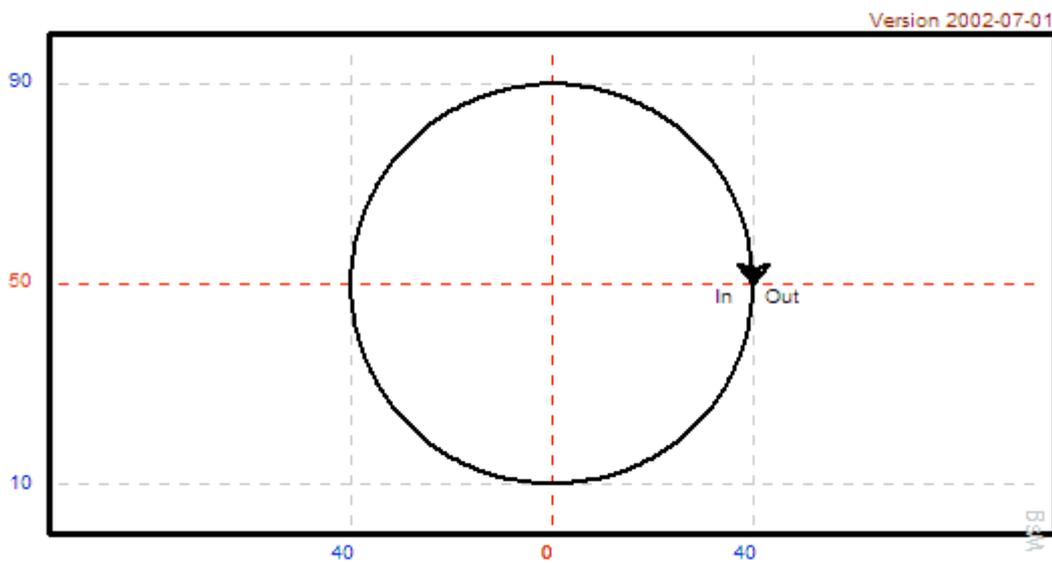
Andere Komponenten

"Speedcontrol"
Parallele Linien
Rechte Winkel

DI 02 - Circle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 02 - Circle



Kritische Komponenten

Kreis

"Speedcontrol"

Erklärung

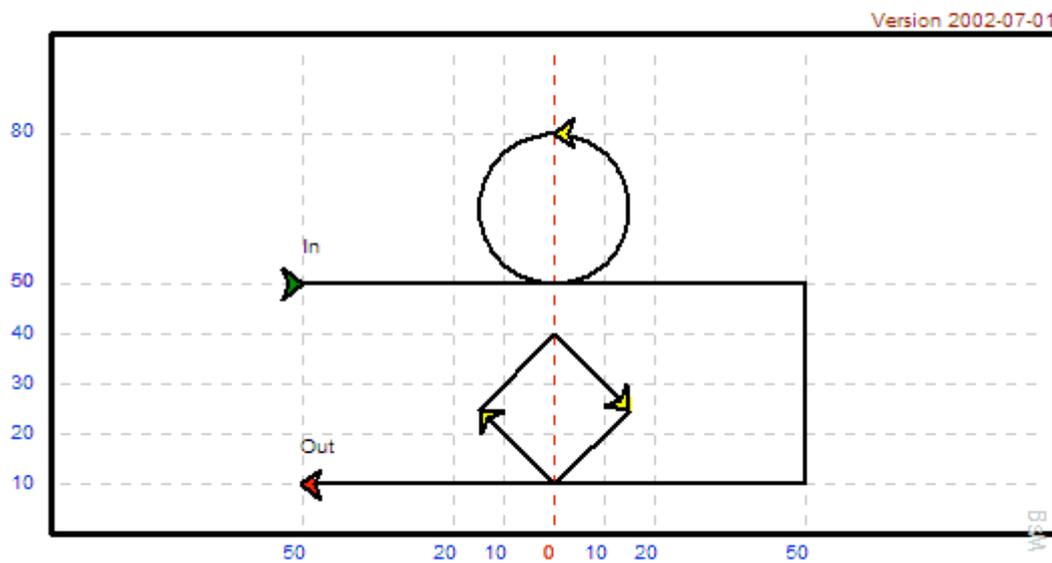
Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster
IN/OUT an der selben Stelle

DI 03 - Circle over Diamond

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 03 - Circle Over Diamond



Kritische Komponenten

Platzierung der Komponenten
 Größe der Komponenten

Erklärung

Der Kreis ist direkt oberhalb des Diamanten.

Der Durchmesser des Kreises ist genau so groß wie die Breite und Höhe des Diamanten.

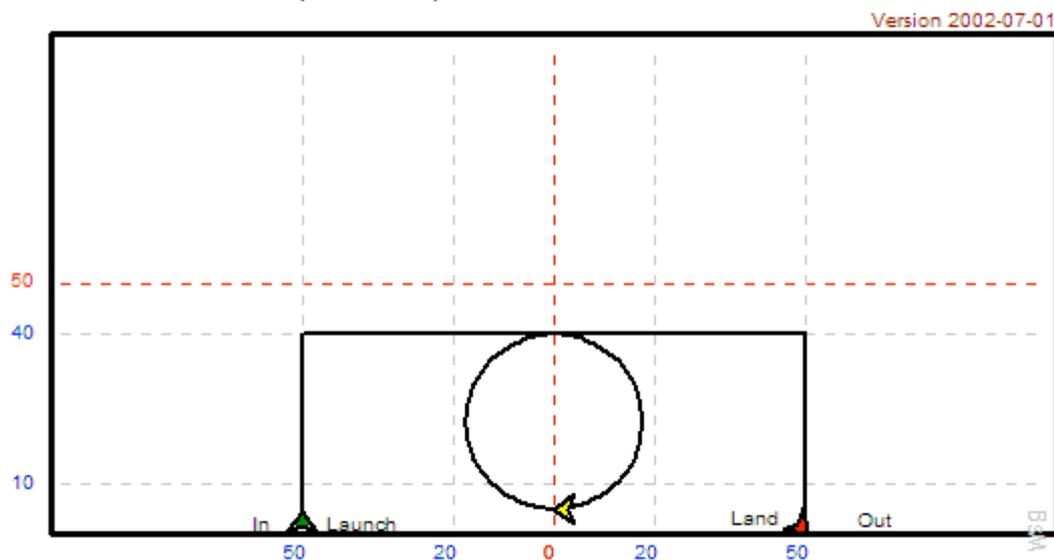
Andere Komponenten

Parallele Linien
 Rechte Winkel
 Position im Präzisionsraster
 "Speedcontrol"
 Andere Winkel

DI 04 - Launch, Circle, and Land

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 04 - Launch, Circle, and Land



Kritische Komponenten

Gerade senkrechte Linien
 Position im Präzisionsraster

Erklärung

Keine besondere Landungstechnik wird beschrieben. Aber je dichter das Landemanöver über dem Boden begonnen wird, um so besser.

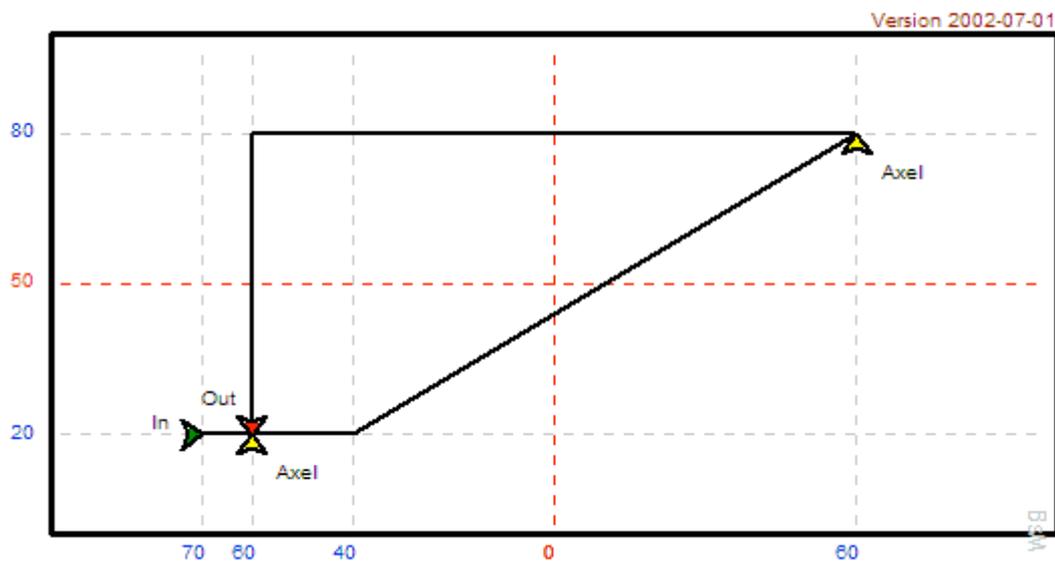
Andere Komponenten

Rechte Winkel
 "Speedcontrol"
 Kreis

DI 06 - Axels

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 06 - Axels



Kritische Komponenten

Axels

Gerade Linien

Erklärung

Die Drehrichtung der Axels ist nicht vorgegeben.

Andere Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

Scharfe Winkel

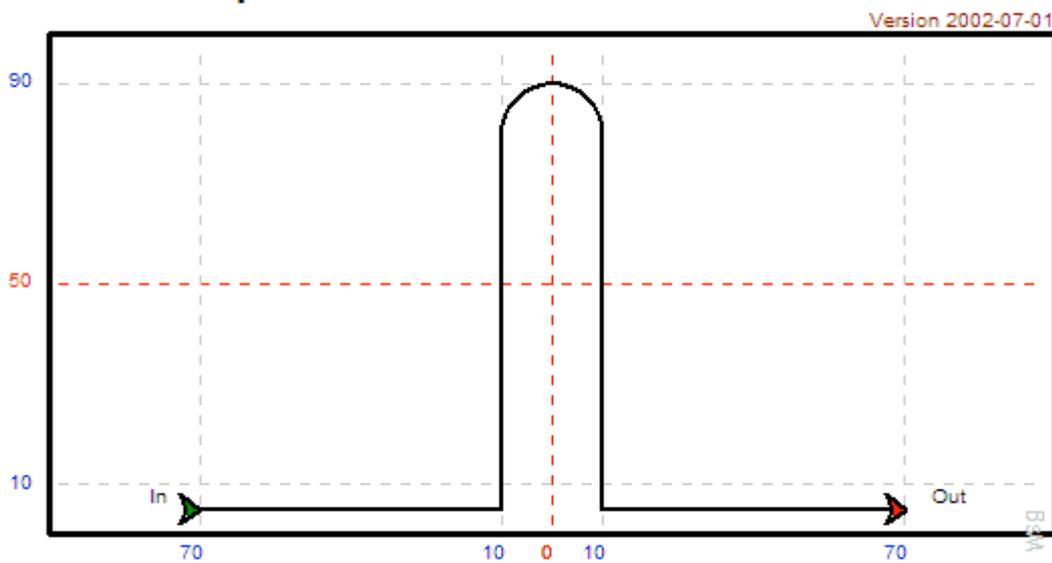
Position im Präzisionsraster

Der Drachen wird vor jedem Axel mit einem Snap-Stall gestoppt

DI 07 - Jump

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 07 - Jump



Kritische Komponenten

Rechte Winkel
Bogen

Erklärung

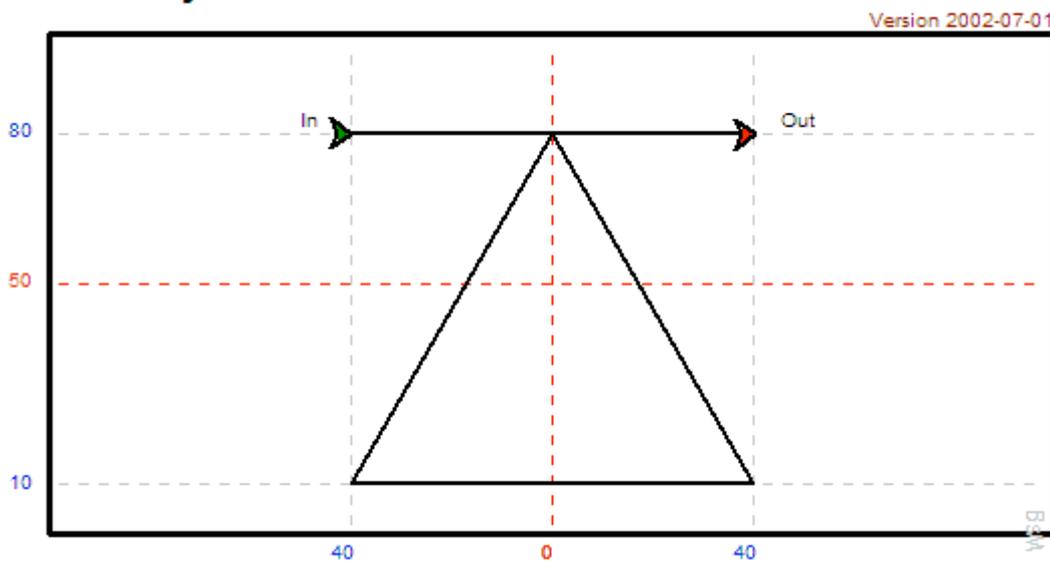
Andere Komponenten

Gefahr der Bodenberührung
Gerade Linien
Position im Präzisionsraster
"Speedcontrol"

DI 08 - Pyramid

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 08 - Pyramid



Kritische Komponenten

Position im Präzisionsraster

Relative Größe der Komponenten

Erklärung

Die Winkel an der Basis (Basiswinkel) sind gleich.

Andere Komponenten

Gleiche Größe der Linien nach IN und vor OUT

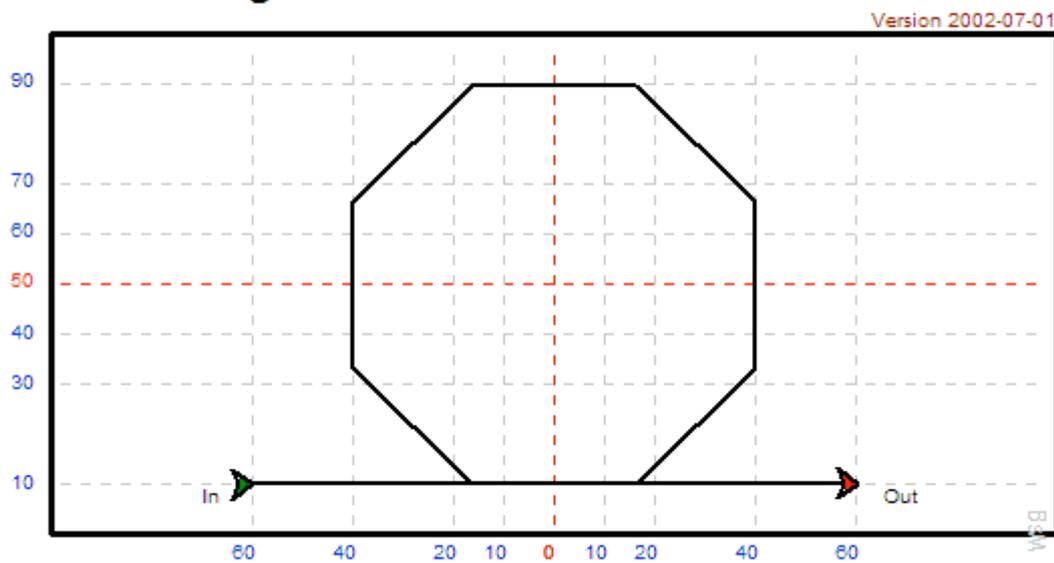
Gerade Linien

"Speedcontrol"

DI 09 - Octagon

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 09 - Octagon



Kritische Komponenten

Position im Präzisionsraster

Relative Größe der Komponenten

Erklärung

Alle Winkel des Achtecks sind gleich.

Andere Komponenten

"Speedcontrol"

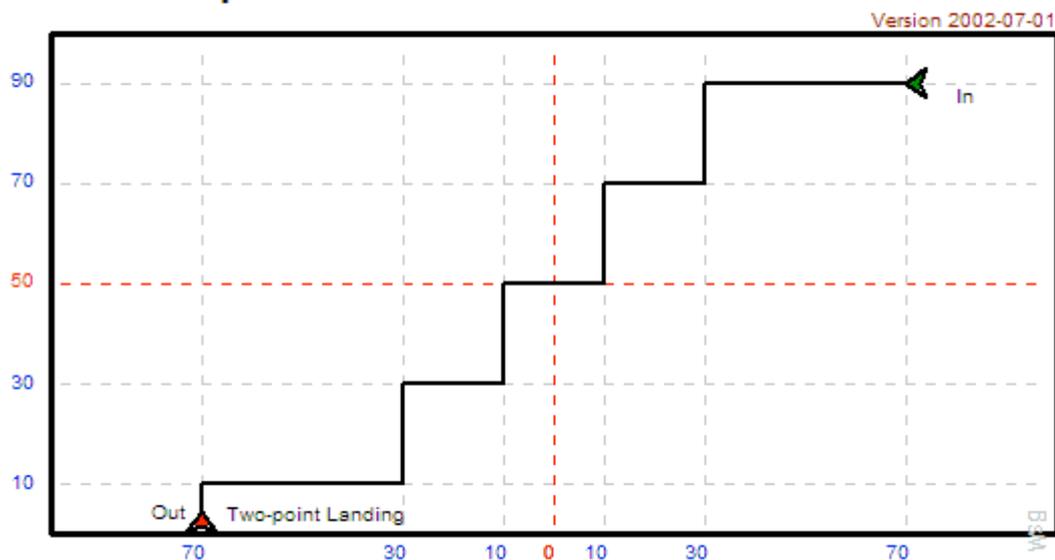
Gleiche Größe der Linien nach IN und vor OUT

Parallele Linien

DI 10 - Steps down

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 10 - Steps Down



Kritische Komponenten

Relative Größe der Komponenten

Rechte Winkel

Erklärung

Die letzte Ecke wird gefolgt von einer Zweipunktlandung.

Andere Komponenten

Zweipunktlandung

Position im Präzisionsraster

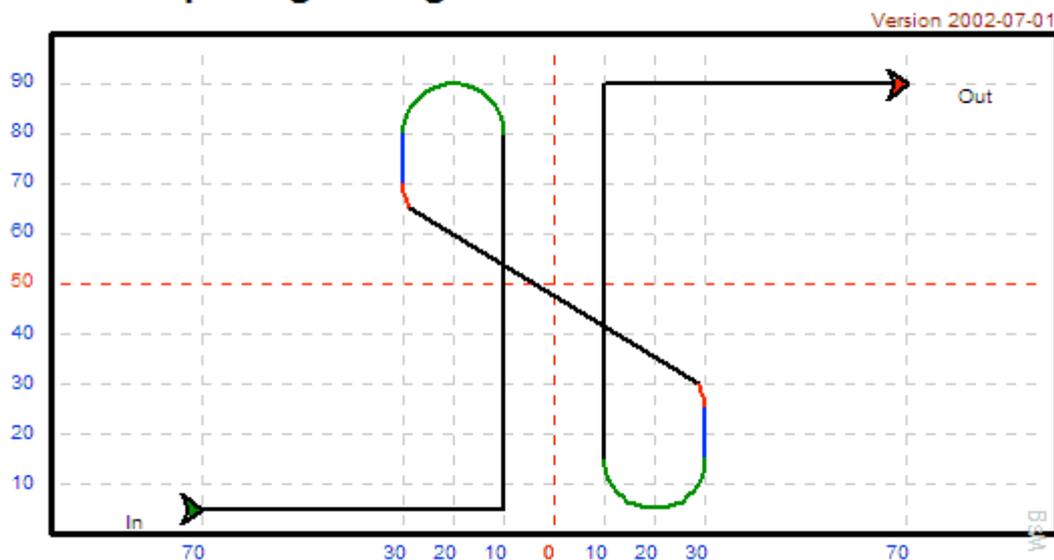
"Speedcontrol"

Nach der letzten Ecke muss der Drachen nicht mit der Nase nach unten geflogen werden.

DI 11 - Split Figure Eight

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 11 - Split Figure Eight



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten
"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

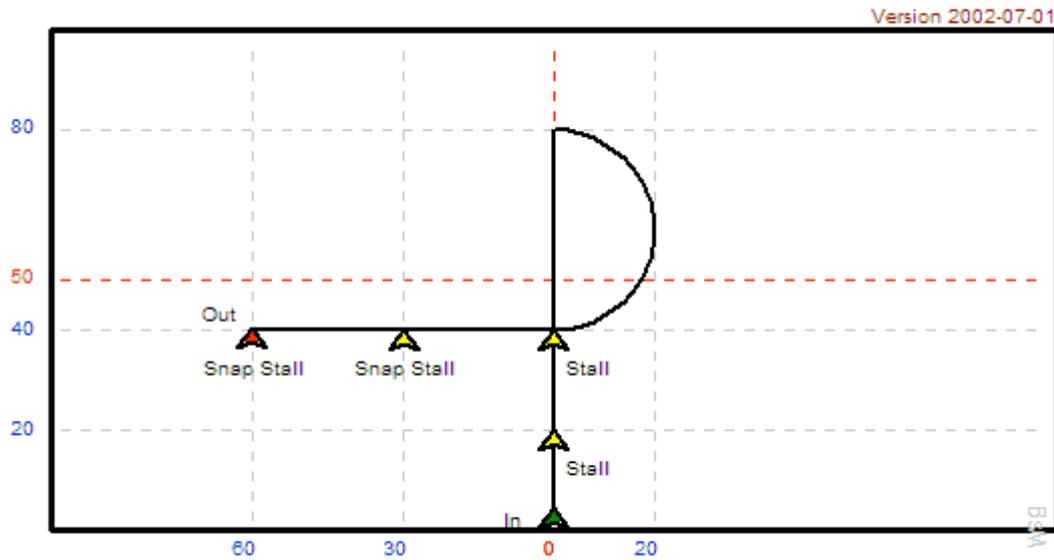
Position im Präzisionsraster
Gerade Linien
Bögen

Die Richtungswechsel bei $<30^\circ / >70^\circ$ und bei $>30^\circ / <30^\circ$ sind keine Ecken, sondern Bögen

DI 12 - Stops

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DI 12 - Stops



Kritische Komponenten

Stall

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

Start

Relative Platzierung der Komponenten

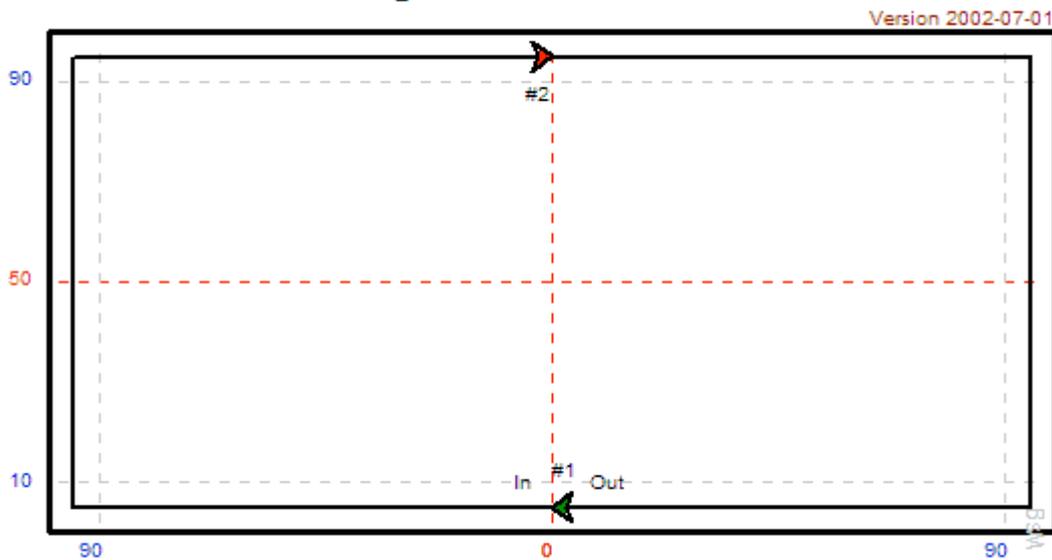
Gerade Linien

Position im Präzisionsraster

DP 01 - Pair Rectangle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 01 - Pair Rectangle



Kritische Komponenten

Position im Präzisionsraster
Gerade Linien

Erklärung

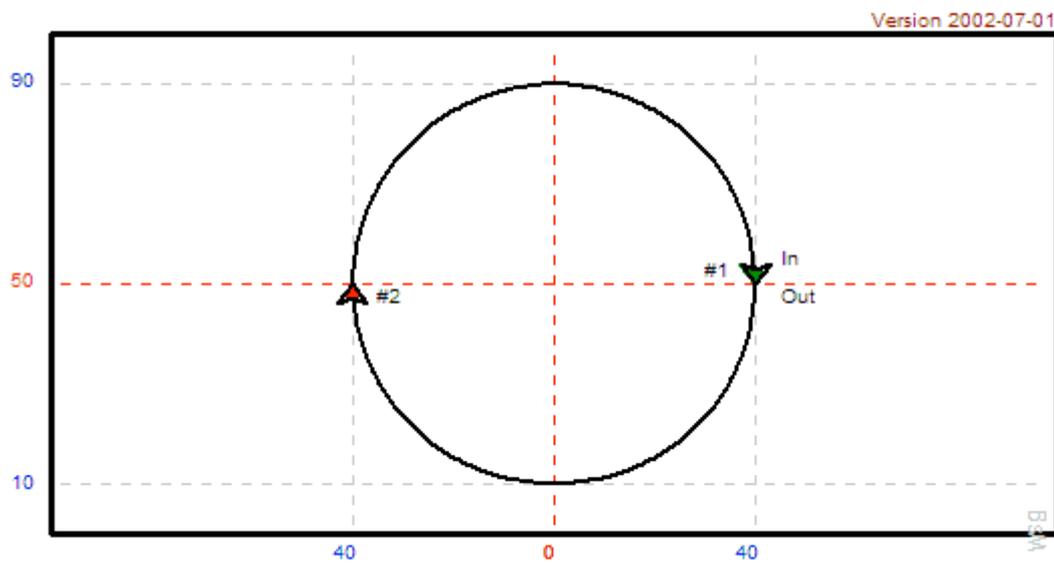
Andere Komponenten

"Spacing"
"Speedcontrol"
Parallele Linien
Rechte Winkel

DP 02 - Pair Circle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 02 - Pair Circle



Kritische Komponenten

Kreis

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

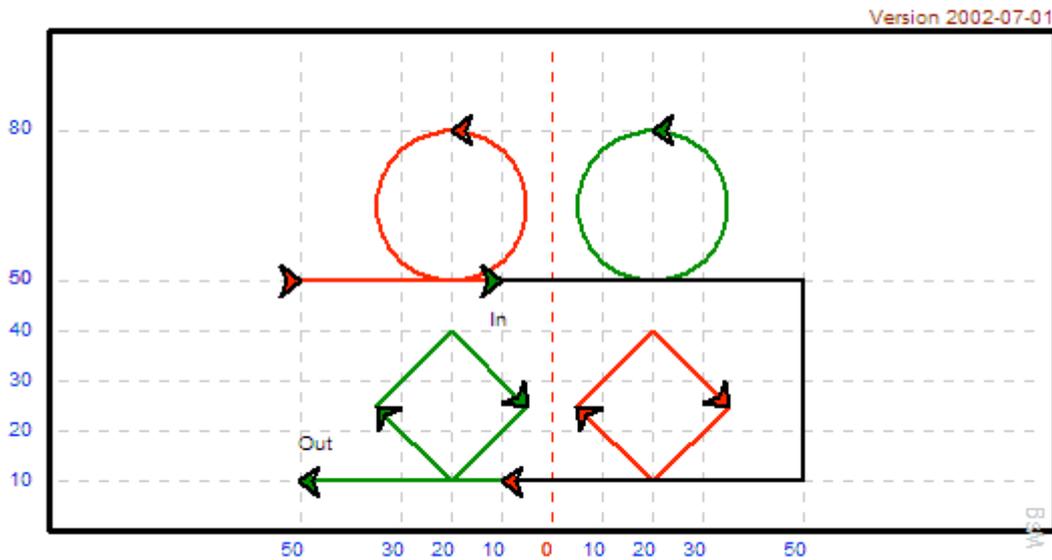
Position im Präzisionsraster

IN/OUT an der selben Stelle

DP 03 - Pair Circles over Diamonds

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 03 - Pair Circles Over Diamonds



Kritische Komponenten

Platzierung der Komponenten
Größe der Komponenten

Erklärung

Die Kreise sind direkt oberhalb der Diamanten.

Der Durchmesser der Kreise sind genau so groß wie die Breiten und Höhen der Diamanten.

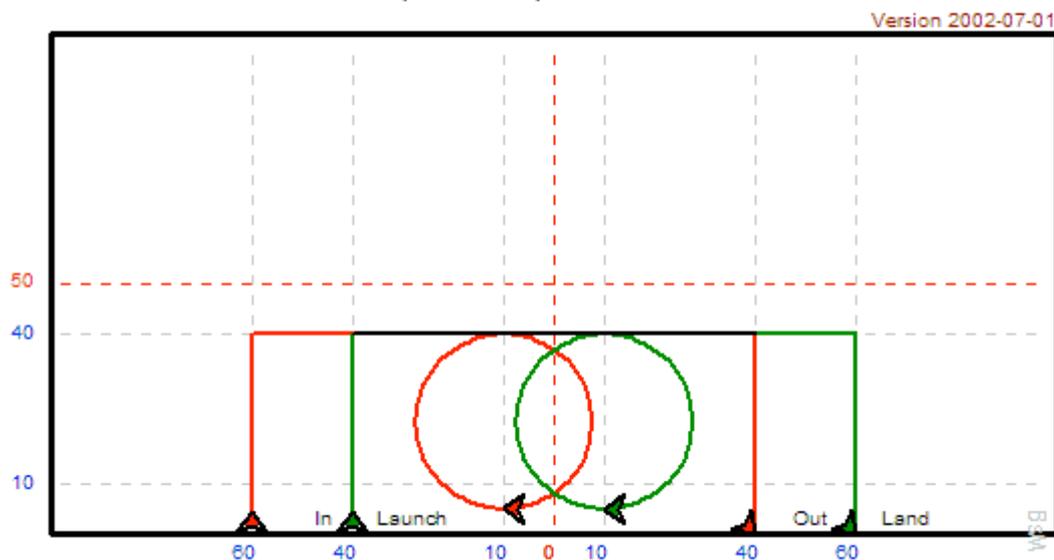
Andere Komponenten

Parallele Linien
Rechte Winkel
Position im Präzisionsraster
"Speedcontrol"
Andere Winkel

DP 04 - Pair Launch, Circle, and Land

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 04 - Pair Launch, Circle, and Land



Kritische Komponenten

Gerade senkrechte Linien
 Position im Präzisionsraster

Erklärung

Keine besondere Landungstechnik wird beschrieben. Aber je dichter das Landemanöver über dem Boden begonnen wird, um so besser.

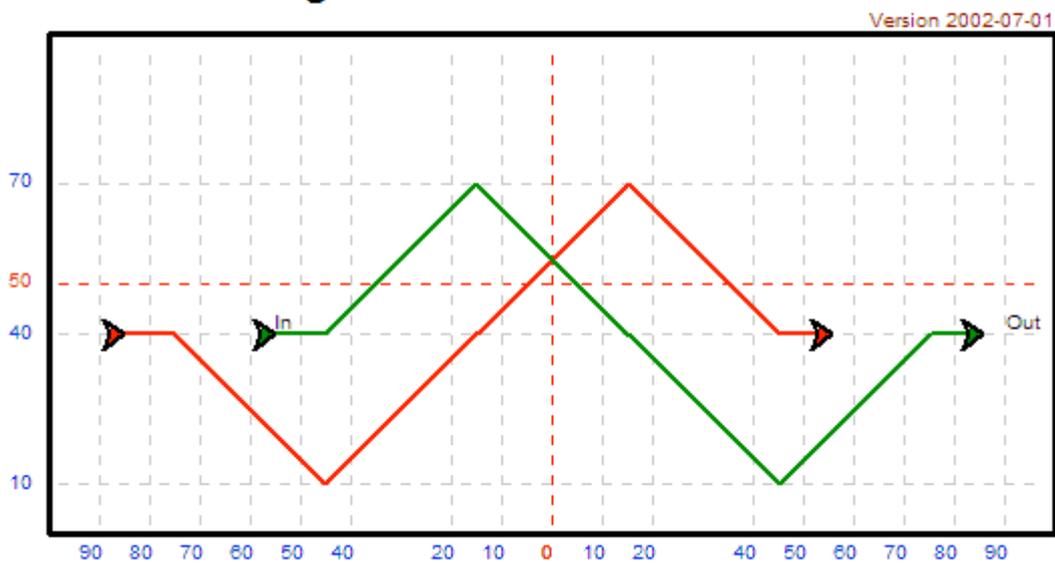
Andere Komponenten

Rechte Winkel
 "Speedcontrol"
 Kreis

DP 05 - The Wigwams

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 05 - The Wig-wams



Kritische Komponenten

Parallele Linien
"Speedcontrol"

Erklärung

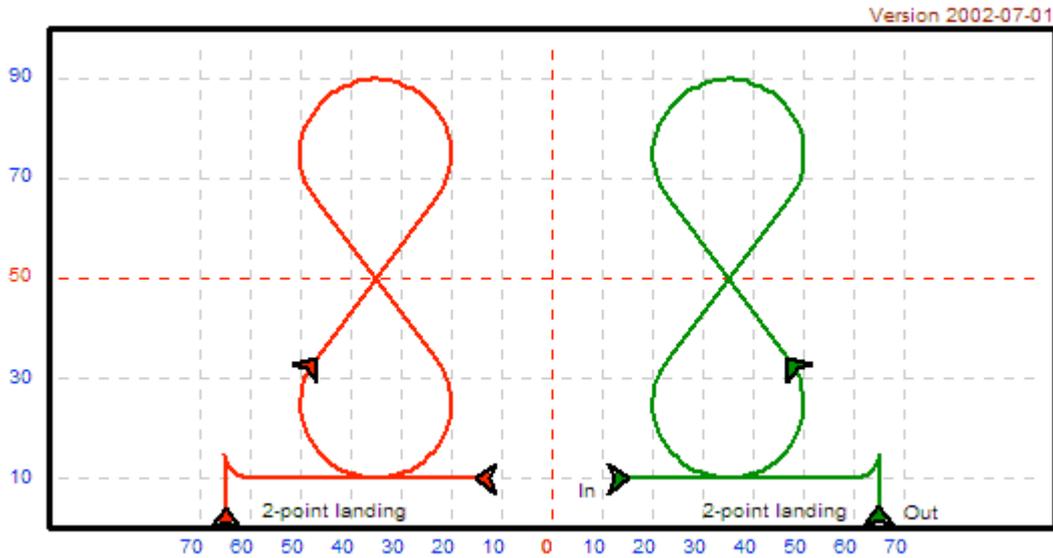
Andere Komponenten

"Spacing"
Timing

DP 06 - Inverted Eight with Landing

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 06 - Inverted Eight with Landing



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

Landung

Erklärung

Zweipunktlandung.

Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster

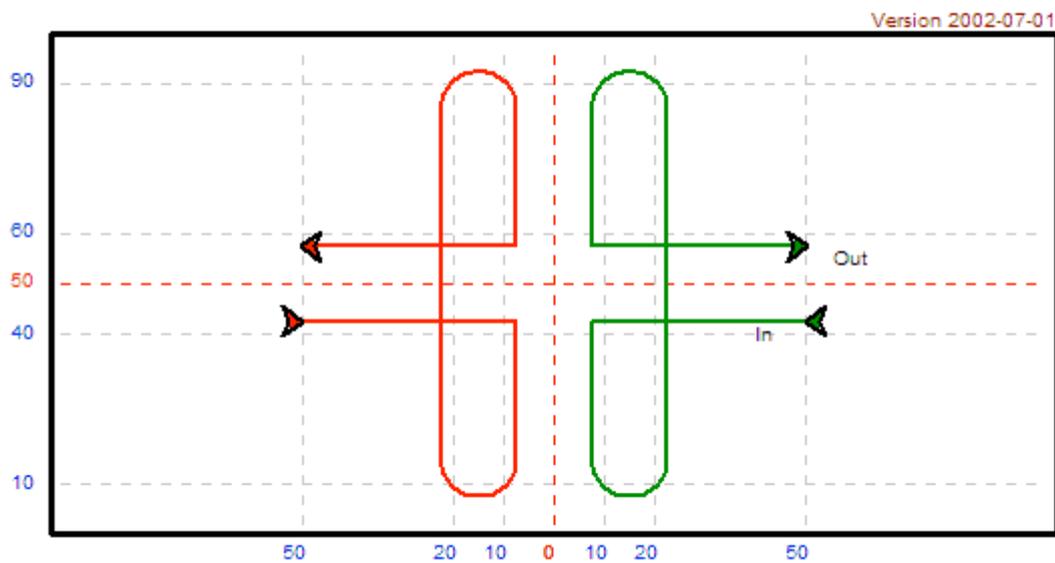
Parallele Linien

Gerade Linien

DP 07 - H

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 07 - H



Kritische Komponenten

Parallele Linien

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

"Spacing"

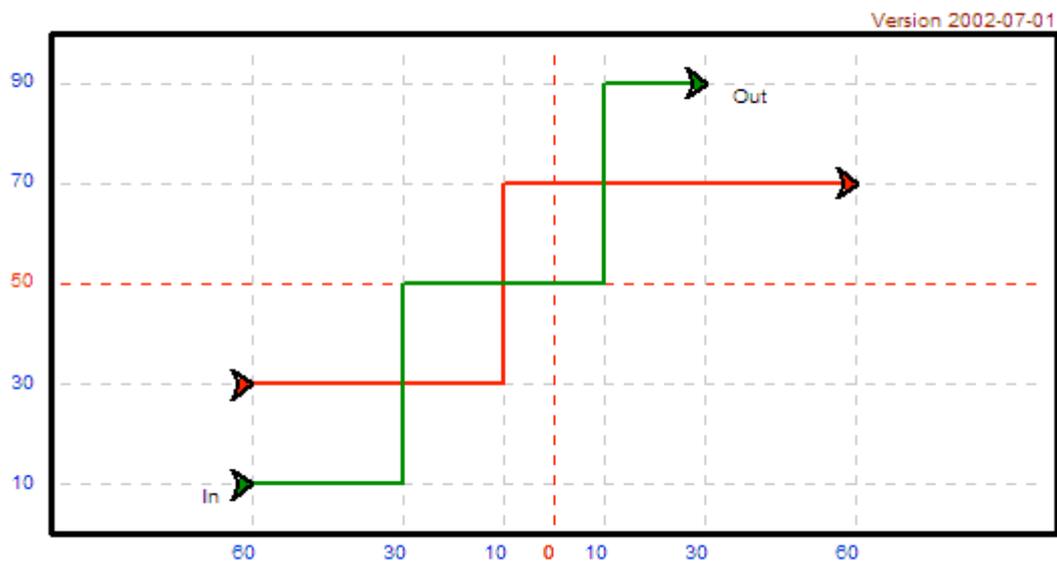
Position im Präzisionsraster

Bögen

DP 08 - Twist

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 08 - Twist



Kritische Komponenten

Timing

Parallele Linien

Erklärung

Andere Komponenten

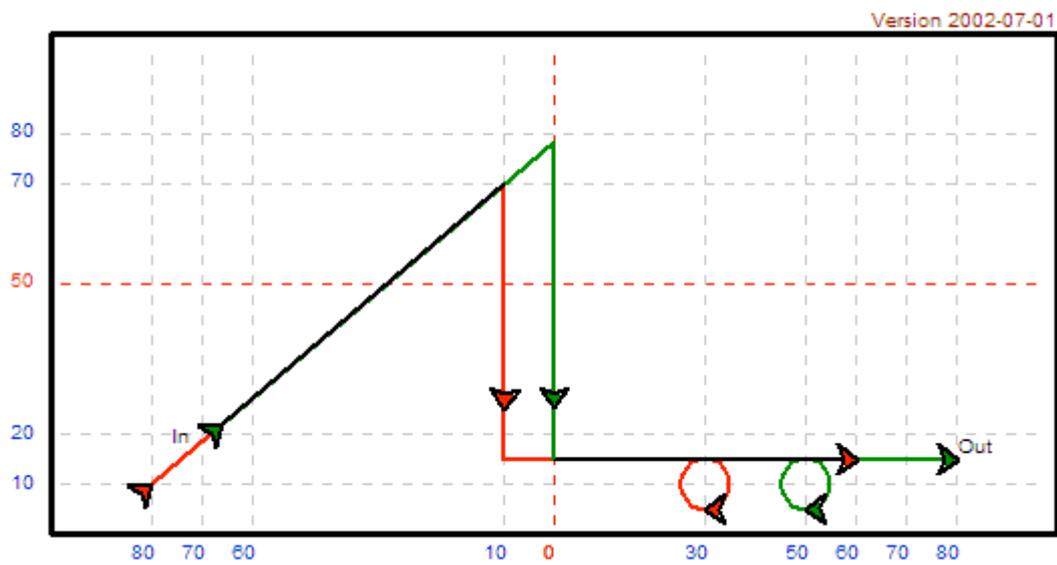
"Speedcontrol"

Rechte Winkel

DP 09 - The Cliff

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 09 - The Cliff



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

"Spacing"

Erklärung

Andere Komponenten

Timing

Kreise

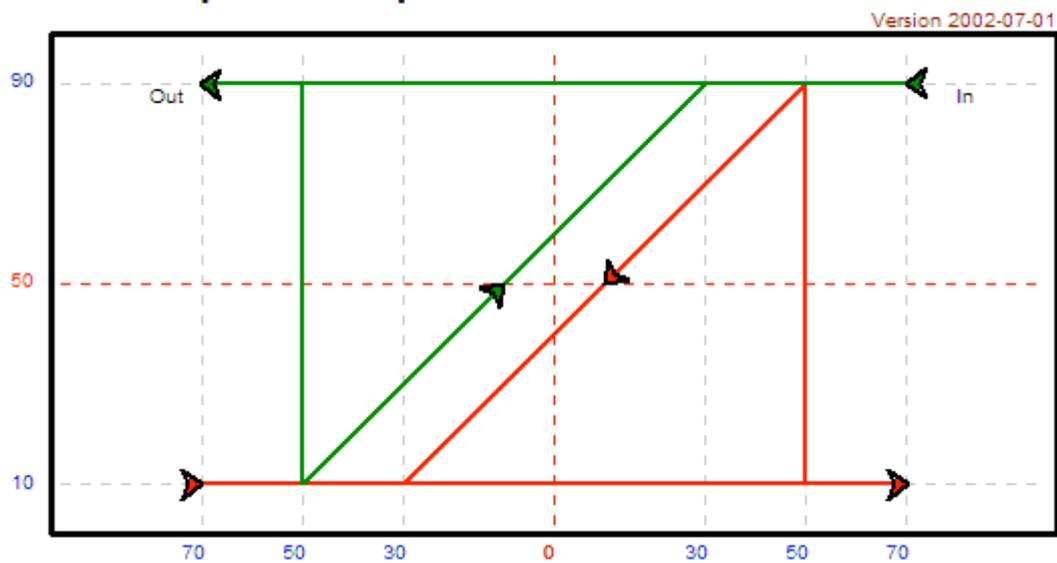
Gerade Linien

Andere Winkel

DP 10 - Split Pair Square

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 10 - Split Pair Square



Kritische Komponenten

Parallele Linien

Position im Präzisionsraster

Erklärung

Andere Komponenten

Andre Winkel

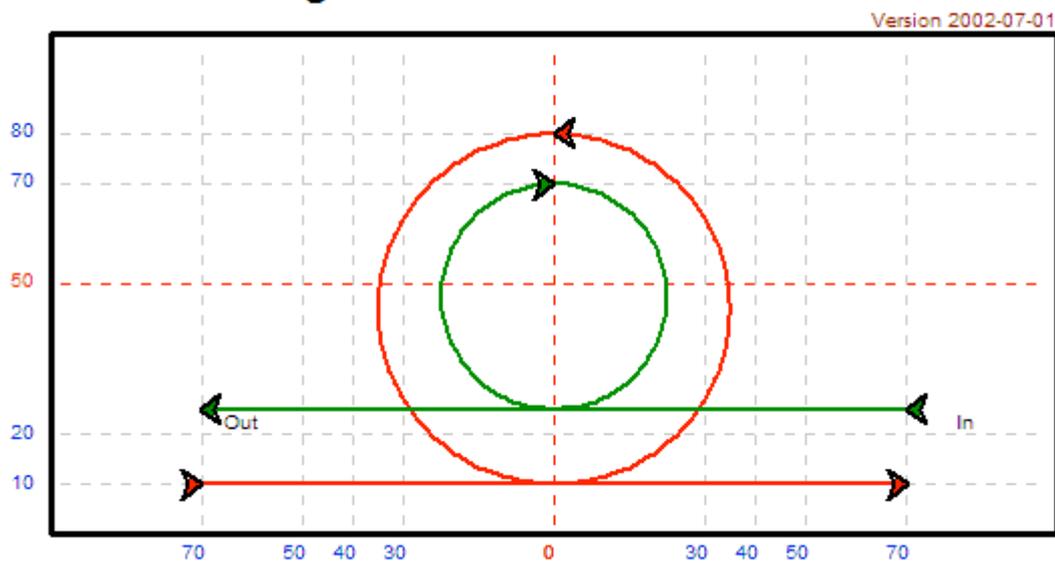
Timing

"Spacing"

DP 11 - Meet Again

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 11 - Meet Again



Kritische Komponenten

Kreise

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

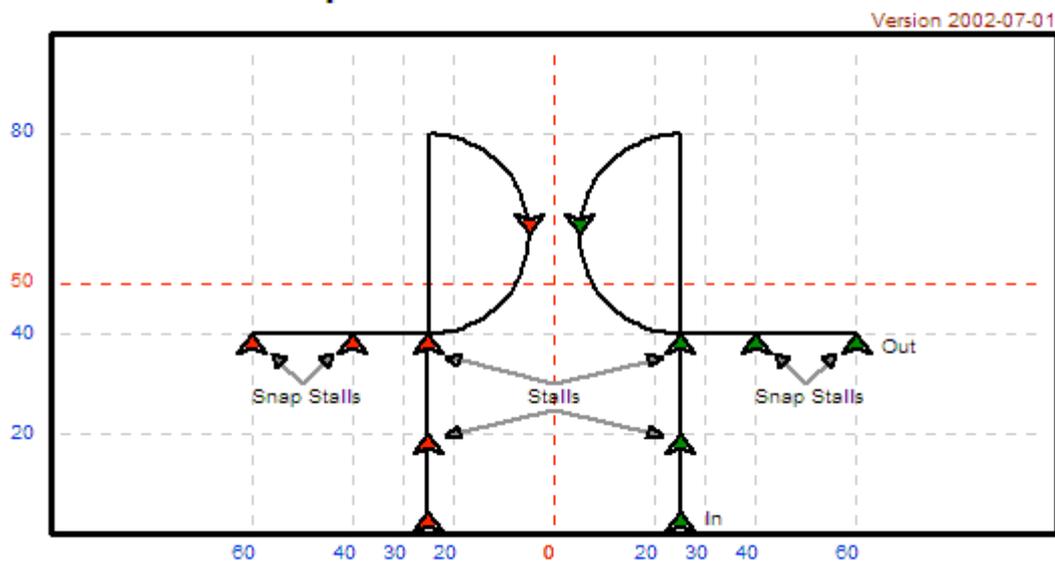
Timing

Relative Platzierung der Komponenten

DP 12 - Pair Stops

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DP 12 - Pair Stops



Kritische Komponenten

Stall

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

Start

Relative Platzierung der Komponenten

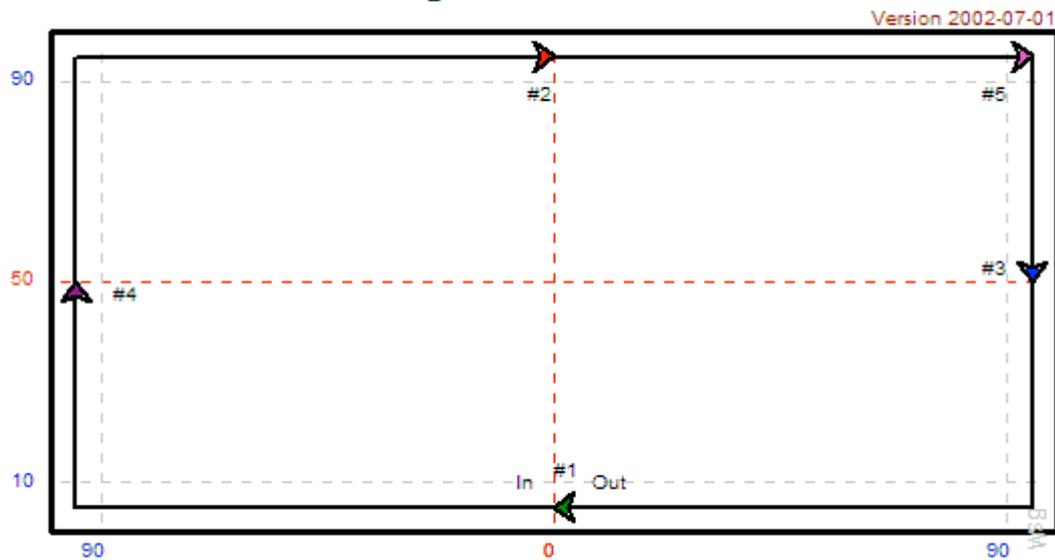
Gerade Linien

Position im Präzisionsraster

DT 01 - Team Rectangle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 01 - Team Rectangle



Kritische Komponenten

Position im Präzisionsraster
Gerade Linien

Erklärung

Ein 6ter Drache würde bei $<95^{\circ}$ beginnen und enden, und so weiter.

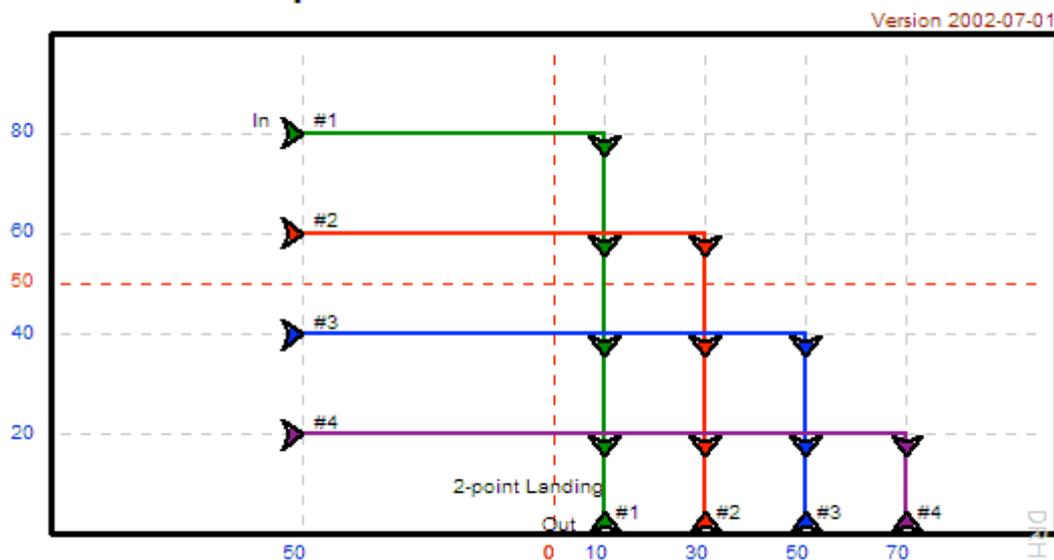
Andere Komponenten

"Spacing"
"Speedcontrol"
Parallele Linien
Rechte Winkel

DT 02 - Pick-up Sticks

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 02 - Pick-up Sticks



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten
 "Speedcontrol"

Erklärung

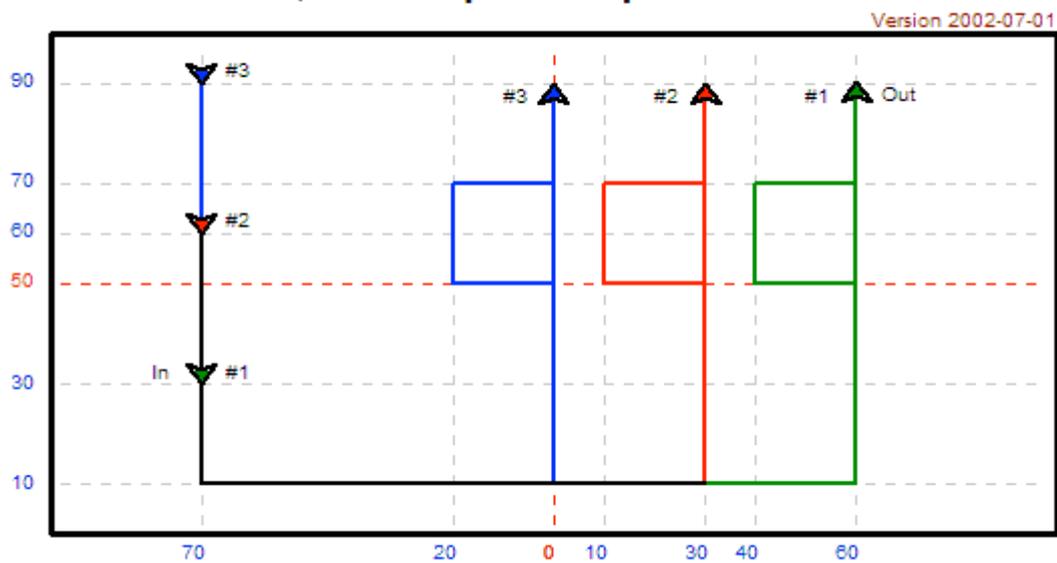
Andere Komponenten

Gerade Linien
 Landung

DT 03 - Follow, Flank Up and Square

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 03 - Follow, Flank Up and Square



Kritische Komponenten

Parallele Linien
Rechte Winkel

Erklärung

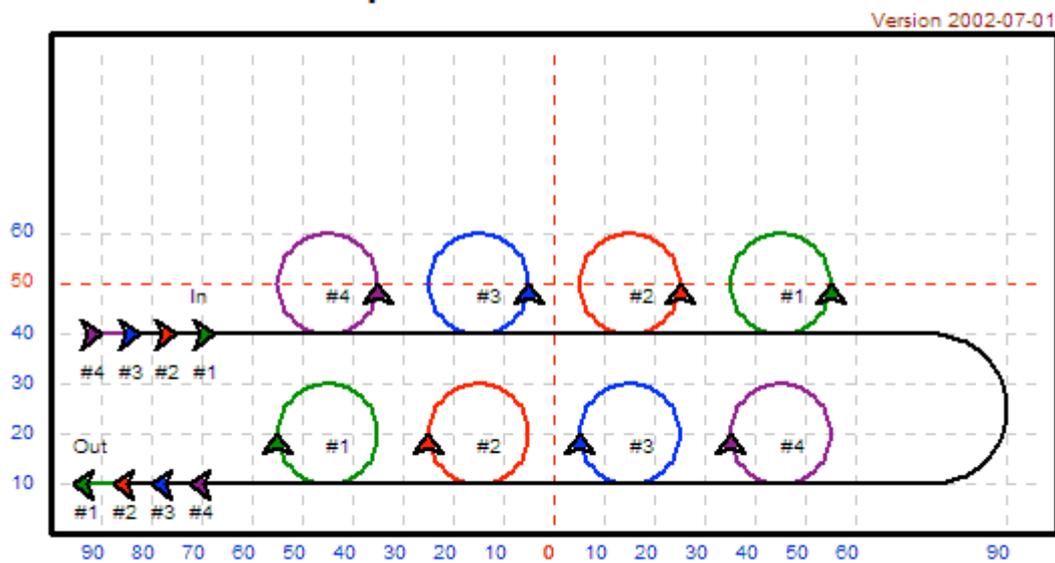
Andere Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten
Timing

DT 04 - Team Hairpin

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 04 - Team Hairpin



Kritische Komponenten

Kreise

"Spacing"

Erklärung

Andere Komponenten

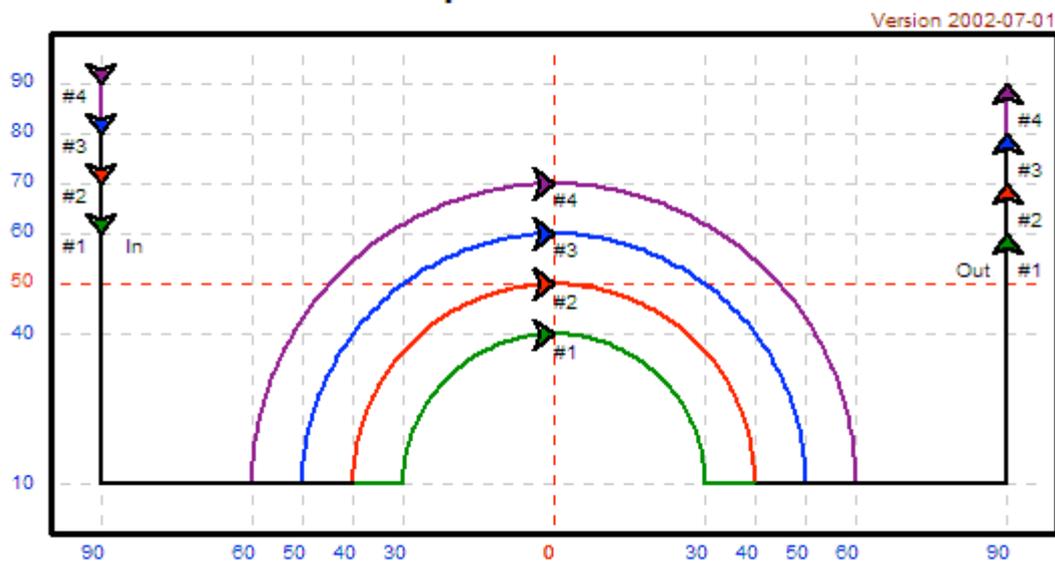
Position im Präzisionsraster

Relative Platzierung der Komponenten

DT 05 - Arch de Triumph

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 05 - Arch de Triumph



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

Kreisrunde Bögen

Erklärung

Andere Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

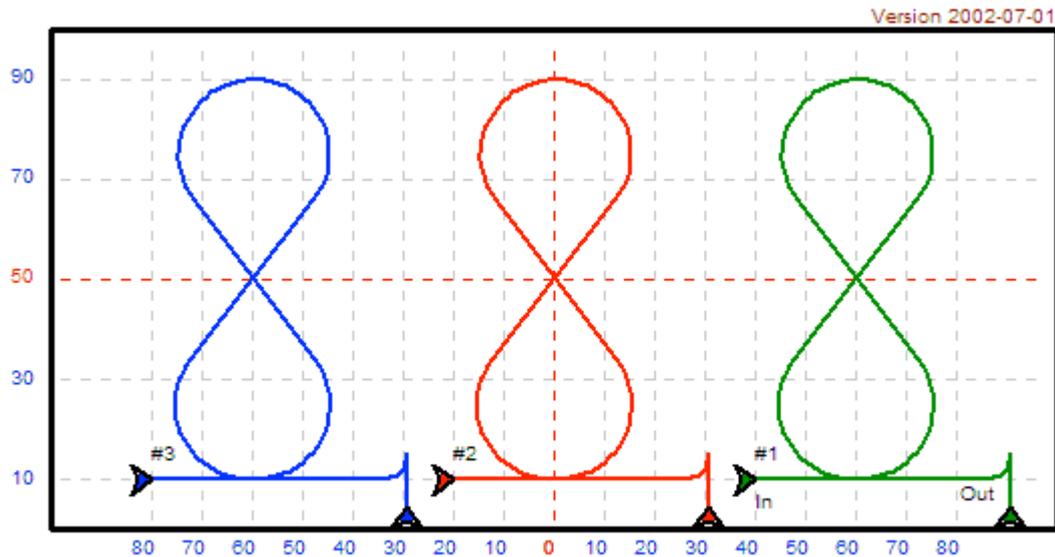
Position im Präzisionsraster

Timing

DT 06 - Inverted Eight with Landing

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 06 - Inverted Eight with Landing



Kritische Komponenten

Landung

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

Bögen

Gerade Linien

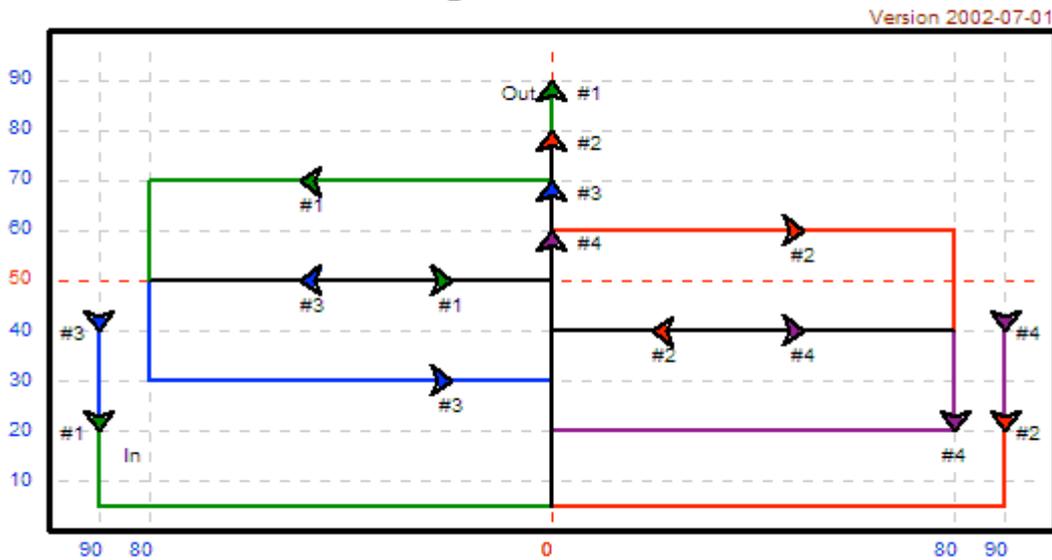
Parallele Linien

Die Landung ist als Zweipunktlandung auszuführen

DT 07 - Sorted Rectangle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 07 - Sorted Rectangle



Kritische Komponenten

Timing

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Die Drachen kommen von der Außenseite des Fensters herunter und drehen in Richtung auf die Mitte in einen "Groundpass". Die Drachen reihen sich, in der Mitte, im Reißverschlussssystem nach oben ein.

Die Drachen fliegen abwechselnd nach links und rechts in die Rechtecke und treffen sich in der Mitte wieder.

Andere Komponenten

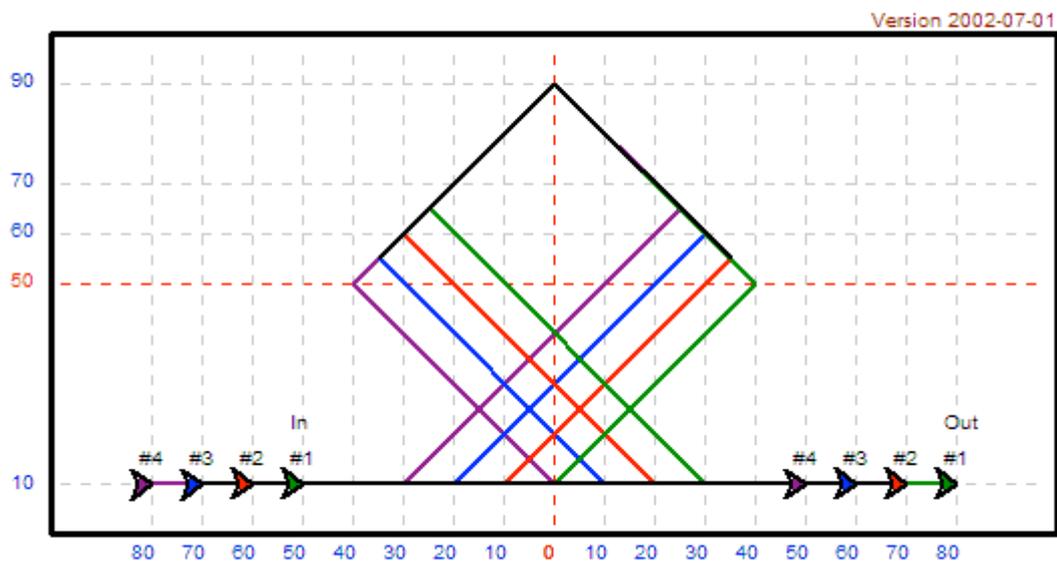
"Groundpass"

Parallele Linien

DT 08 - The Basket

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 08 - The Basket



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

"Spacing"

Erklärung

Text wurde entfernt

Andere Komponenten

Timing

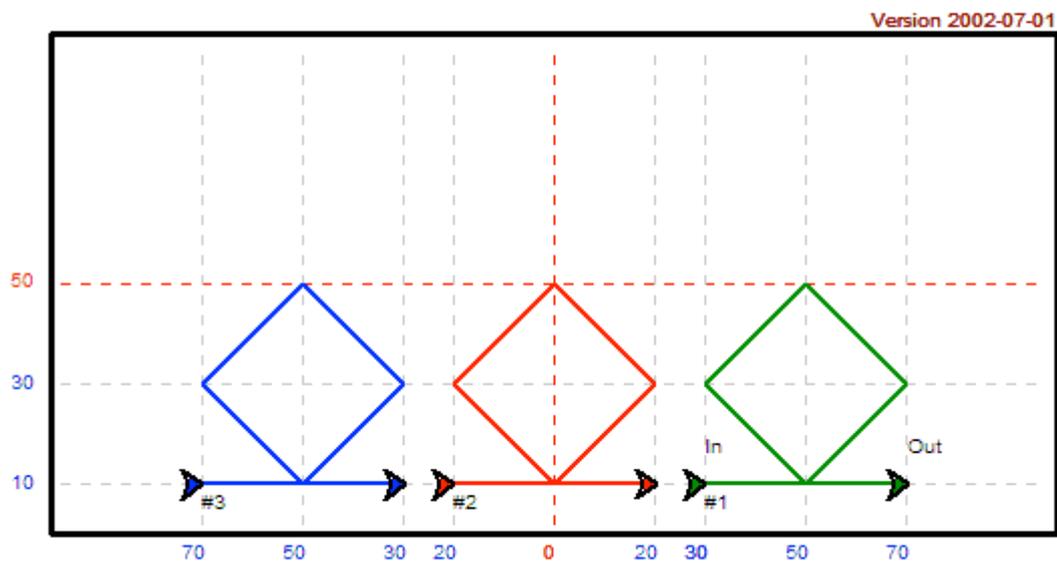
Rechte Winkel

Parallele Linien

DT 10 - Team Diamonds

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 10 - Team Diamonds



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

Timing

Erklärung

Andere Komponenten

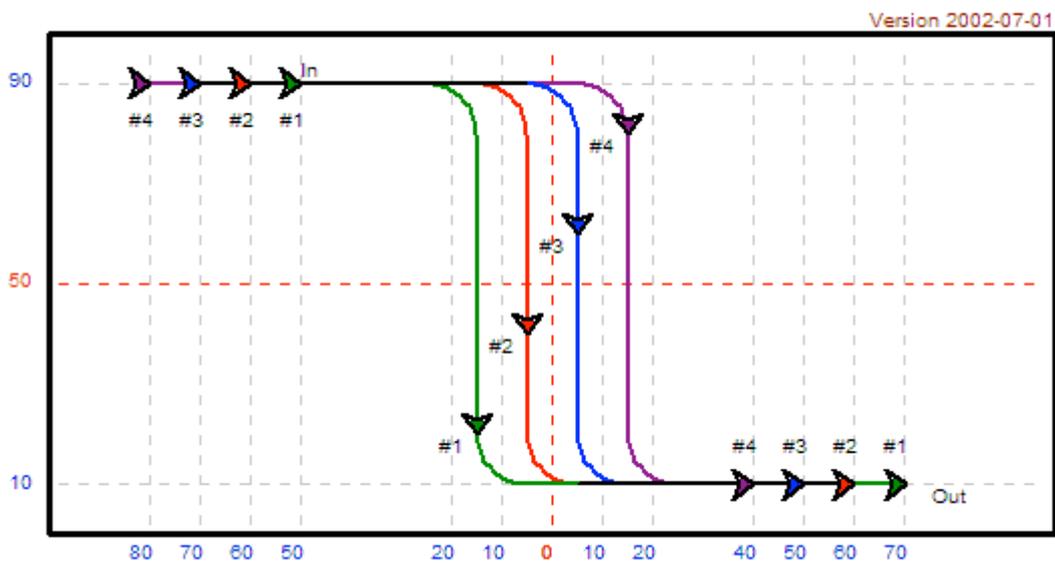
"Spacing"

Rechte Winkel

DT 11 - Cascade

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 11 - Cascade



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

Position im Präzisionsraster

Erklärung

Andere Komponenten

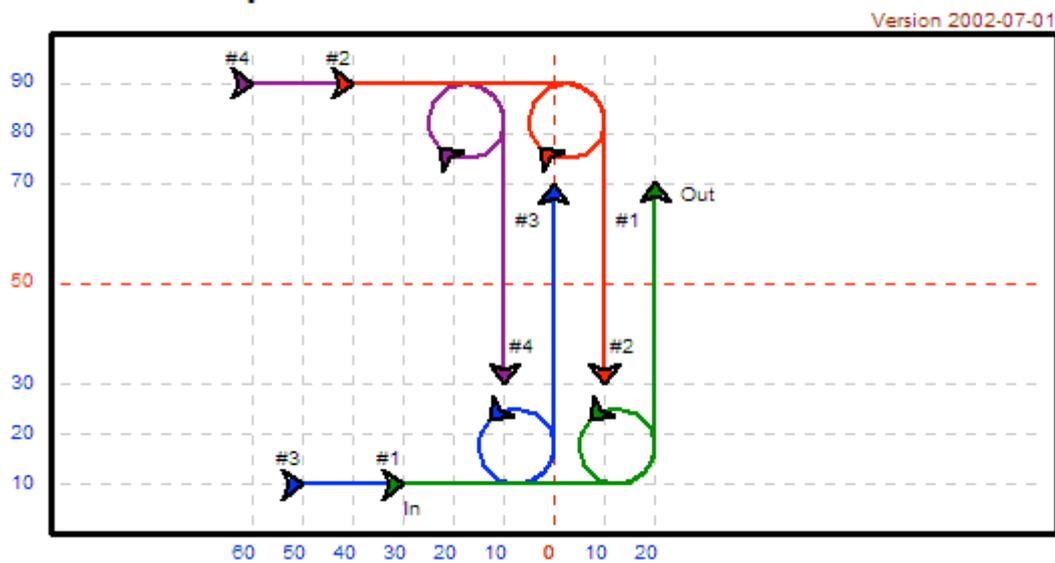
"Spacing"

Parallele Linien

DT 12 - Loops and Vertical Threads

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

DT 12 - Loops and Vertical Threads



Kritische Komponenten

Kreise

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

"Speedcontrol"

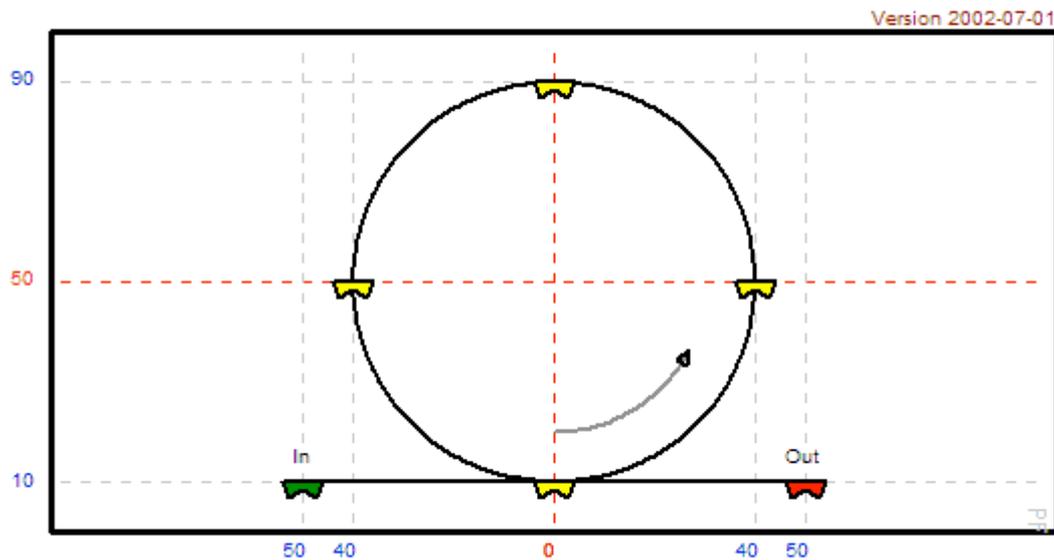
Position im Präzisionsraster

Parallele Linien

MI 01 - Circle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 01 - Circle



Kritische Komponenten

Kreis

Richtung

Erklärung

Die Nase des Drachens zeigt während der ganzen Figur nach oben.

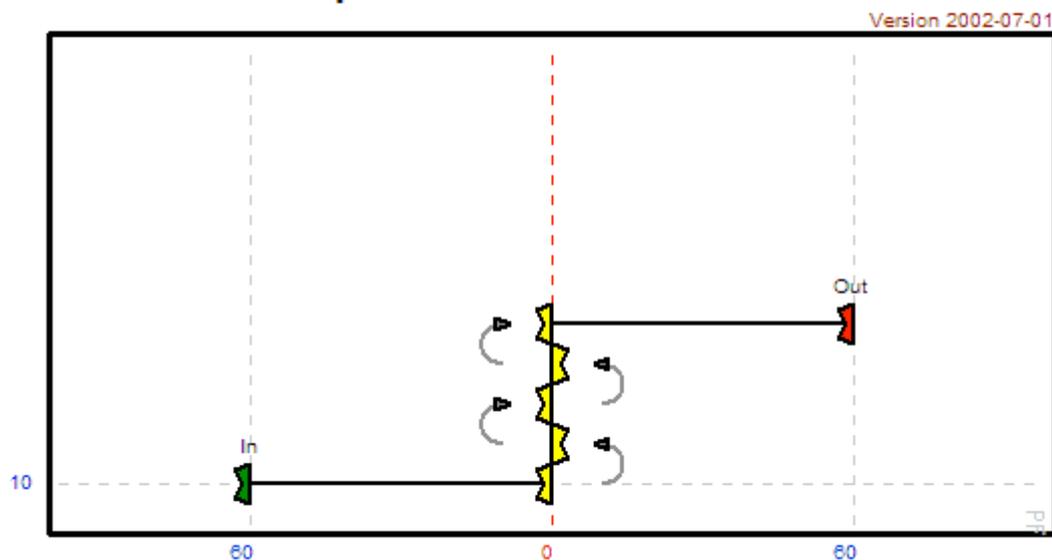
Andere Komponenten

Multiline Slide

Position im Präzisionsraster

MI 02 - Ladder Up

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 02 - Ladder Up**Kritische Komponenten**

Rotation

Position im Präzisionsraster

Erklärung

Während des Steigens dreht der Drachen vorwärts, abwechselnd um die Flügelspitzen.

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

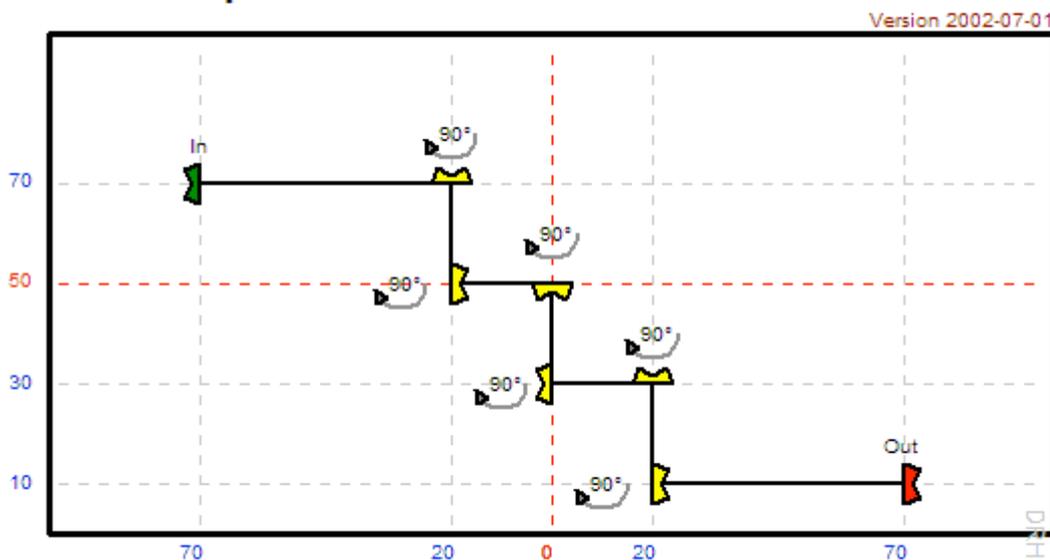
Relative Platzierung der Komponenten

Parallele Linien

MI 03 - Steps and Turns

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 03 - Steps and Turns



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten
 Drehung

Erklärung

Der Drachen dreht bei jedem Wechsel der Richtung 90° um sein Zentrum.

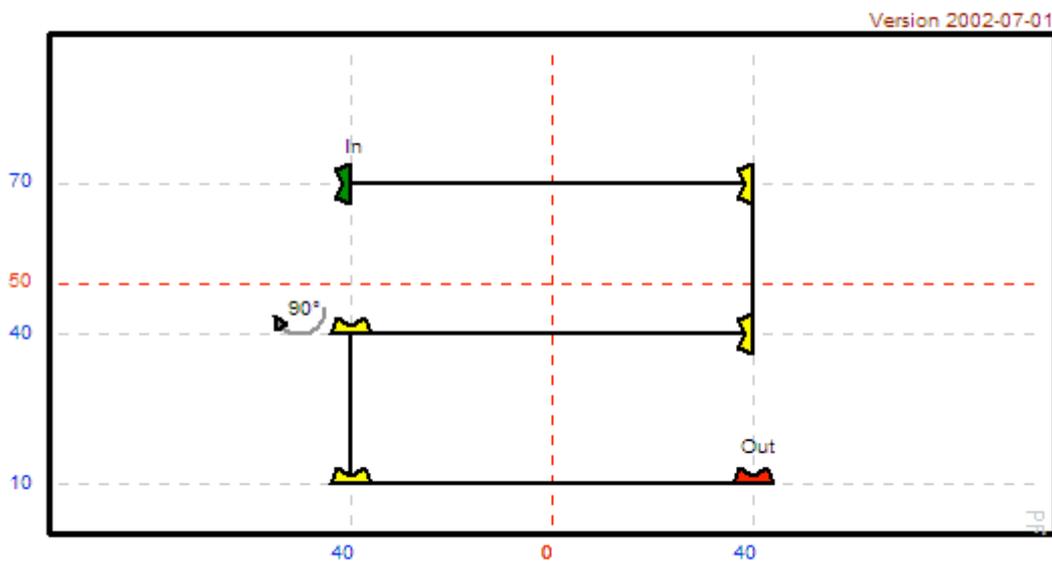
Andere Komponenten

Gerade Linien
 Position im Präzisionsraster
 Rückwärtsflug

MI 04 - Two Down

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 04 - Two Down



Kritische Komponenten

Parallele Linien

Rückenflug

Erklärung

Andere Komponenten

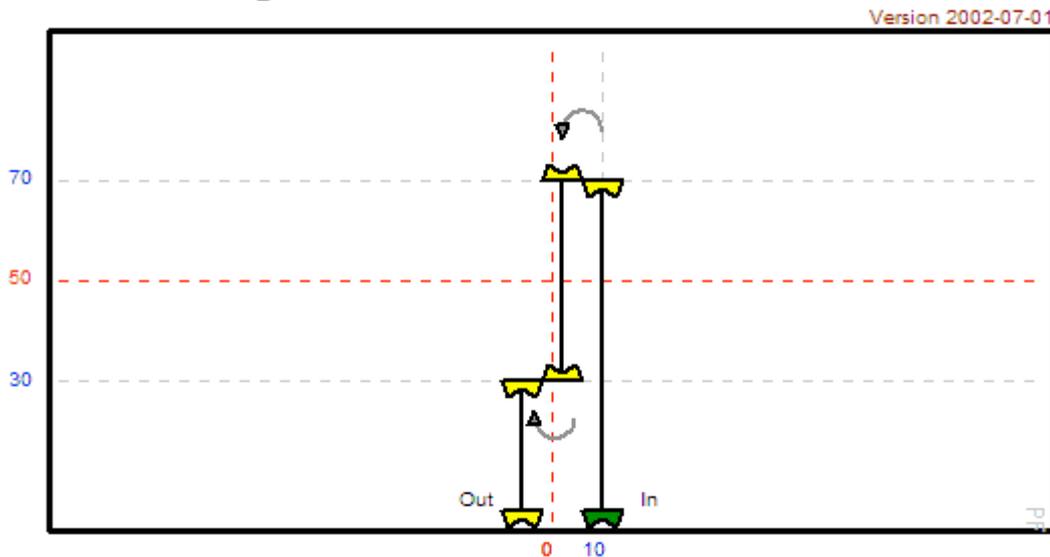
Rotation um das Drachenzentrum

"Speedcontrol"

MI 05 - Swing

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 05 - Swing



Kritische Komponenten

Rotation um die Flügelspitze
Parallele Linien

Erklärung

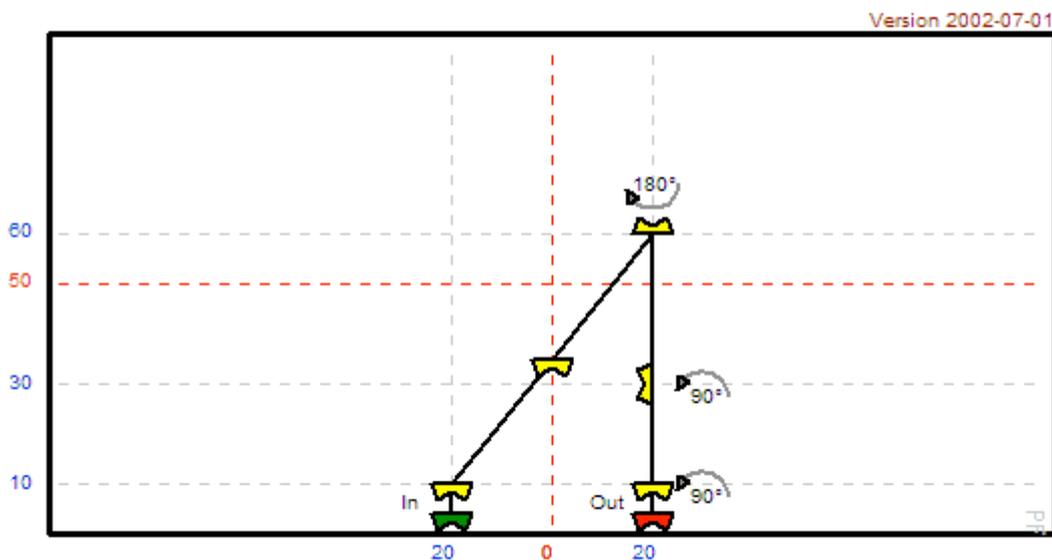
Andere Komponenten

Start
Landung

MI 06 - Peak

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 06 - Peak



Kritische Komponenten

Diagonaler Flug

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

Start

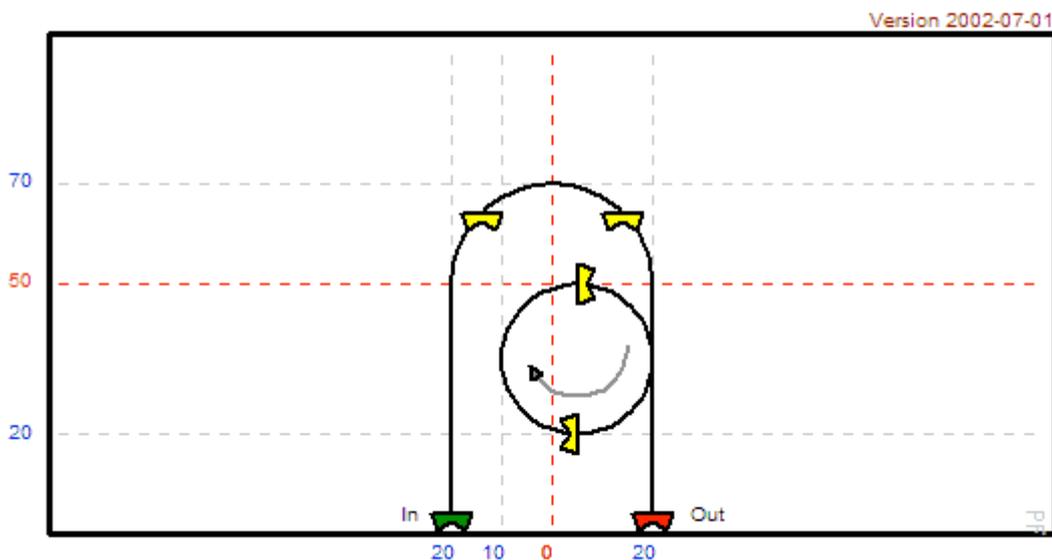
Landung

Rotation um das Drachenzentrum

MI 07 - Arc Circle

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 07 - Arc Circle



Kritische Komponenten

Kreis

Rückwärtsflug

Erklärung

Andere Komponenten

Bogen

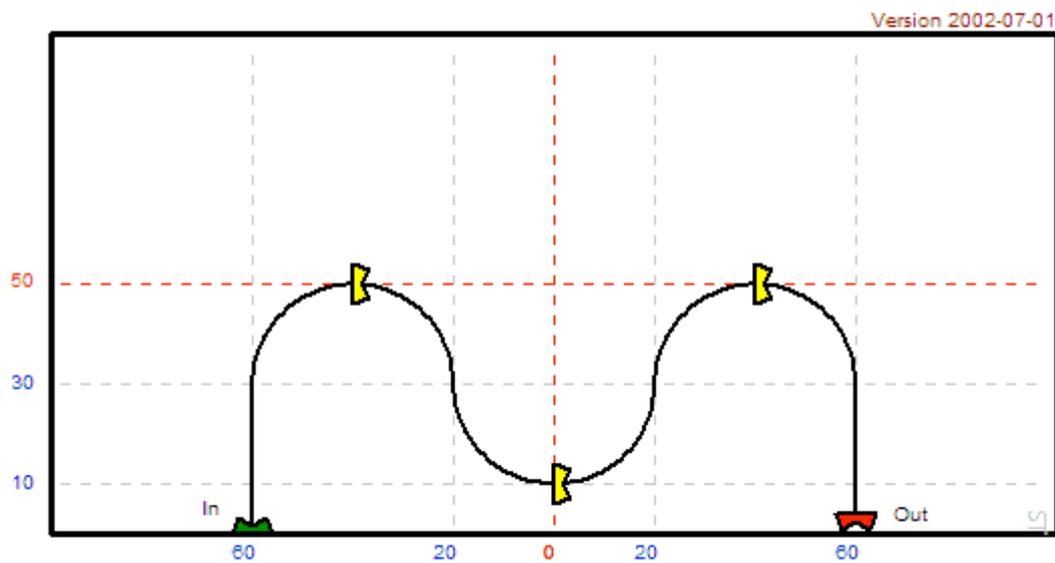
Start

Landung

MI 08 - Camel Back

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 08 - Camel Back



Kritische Komponenten

Bögen

Rückwärtsflug

Erklärung

Andere Komponenten

"Speedcontrol"

Start

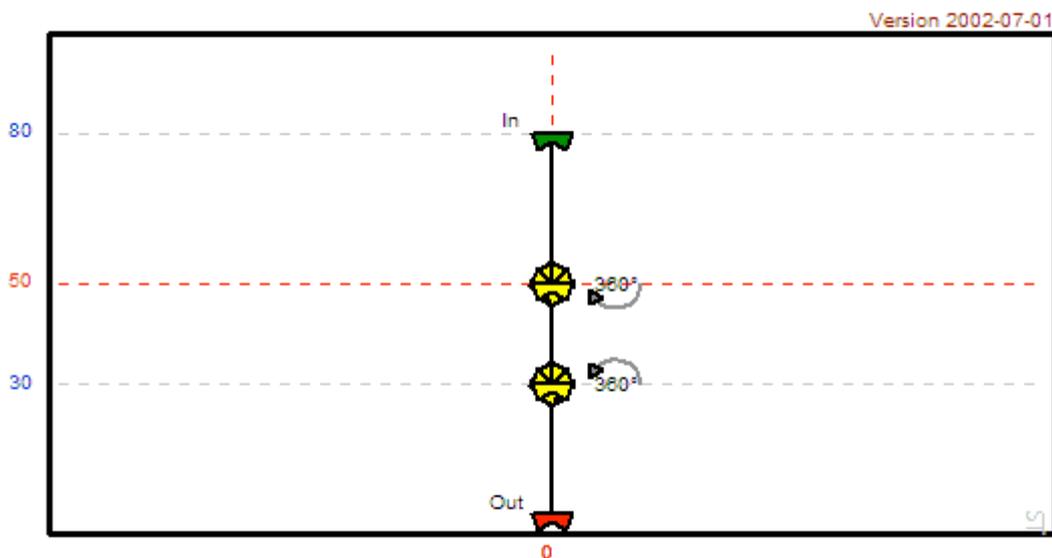
Landung

Gerade Linien

MI 09 - Clock Tower

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 09 - Clock Tower



Kritische Komponenten

Rotation um das Drachenzentrum
Gerade Linie

Erklärung

Beide 360° Drehungen werden in acht einzelnen 45° Schritten ausgeführt.

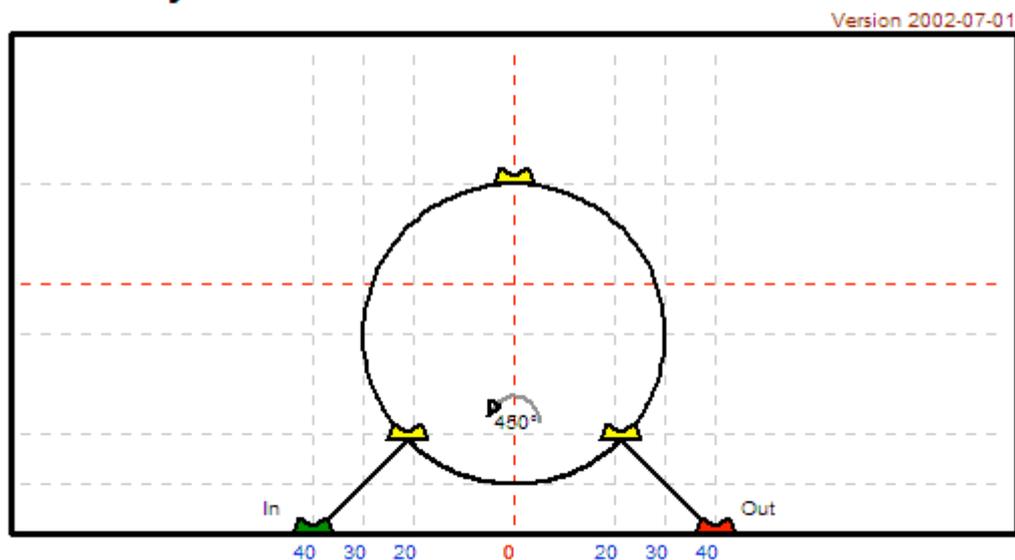
Andere Komponenten

"Speedcontrol"

MI 10 - Crystal Ball

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 10 - Crystal Ball



Kritische Komponenten

Kreis

Rückenflug

Erklärung

Andere Komponenten

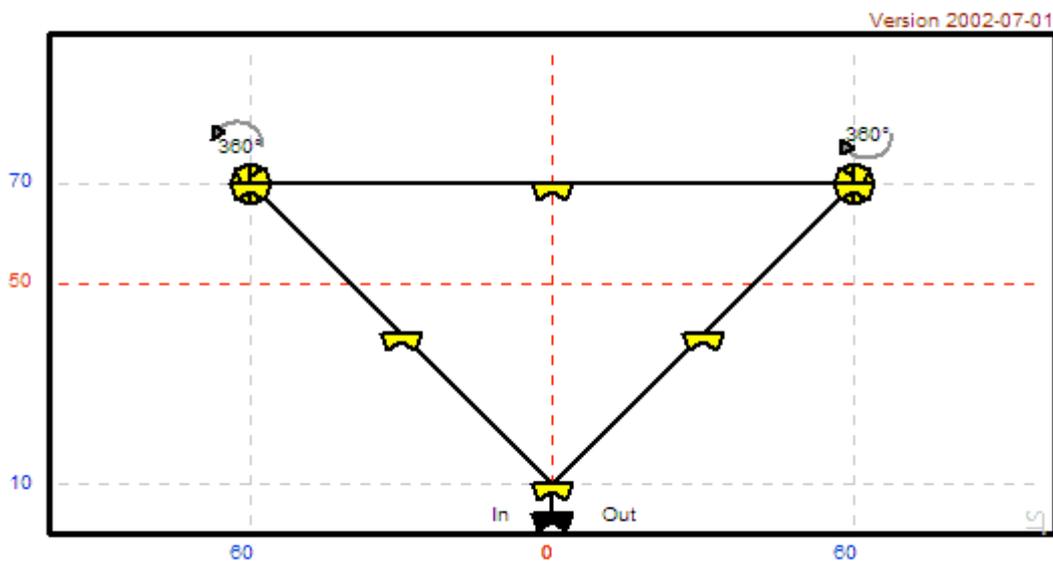
"Speedcontrol"

Relative Platzierung der Komponenten (Größe)

MI 12 - Martini Glass

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MI 12 - Martini Glass



Kritische Komponenten

Gerade Linien

Rotation um das Drachenzentrum

Erklärung

Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster

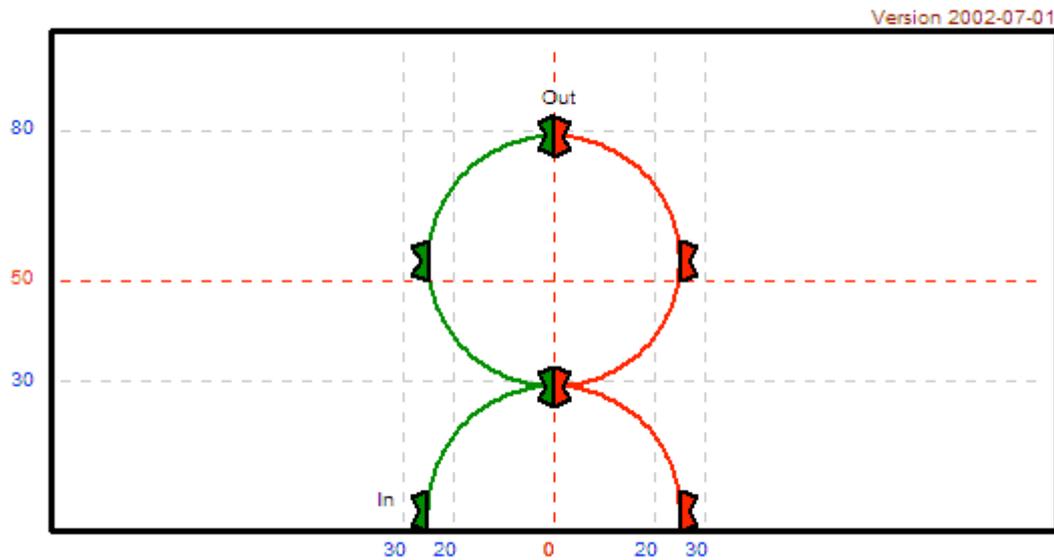
Relative Platzierung der Komponenten

"Speedcontrol"

MP 01 - Qisses (Qüsschen)

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 01 - Qisses



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

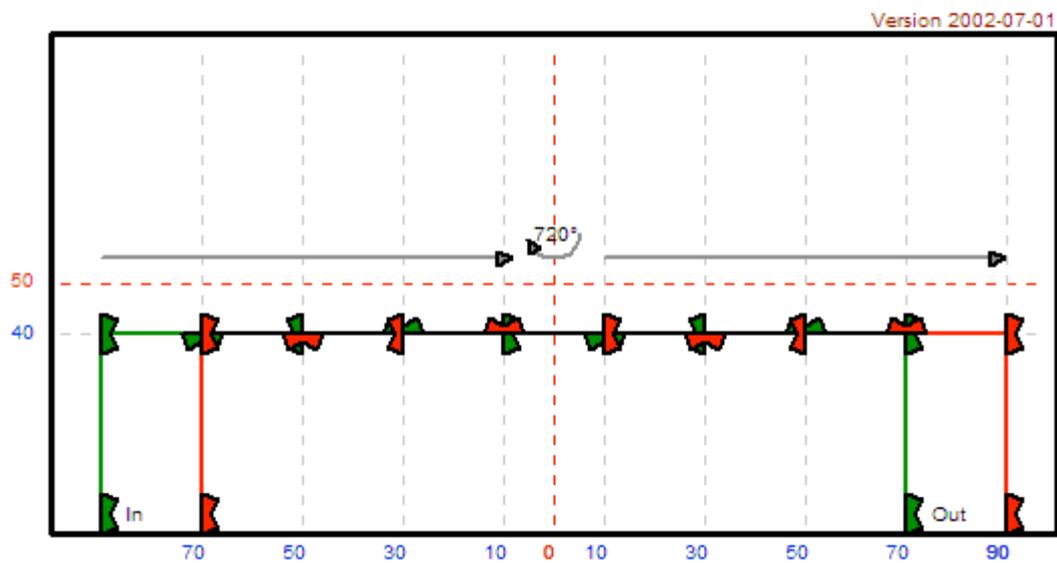
Position im Präzisionsraster

"Spacing"

MP 02 - Tandem

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 02 - Tandem



Kritische Komponenten

Rotation um das Drachenzentrum
 Timing

Erklärung

Die zwei kompletten Rotationen werden gleichzeitig ausgeführt, während die Drachen sich quer durch das Raster bewegen.

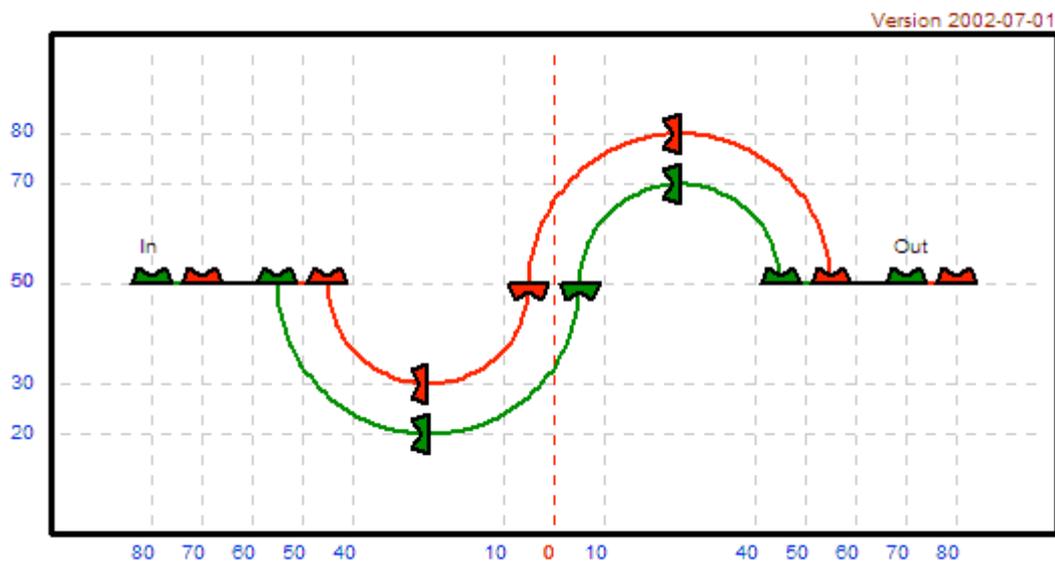
Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster
 "Speedcontrol"
 Gerade Linien

MP 03 - Quadouble -S (Vierfache S)

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 03 - Quadouble-S



Kritische Komponenten

Bögen

"Spacing"

Erklärung

Andere Komponenten

Rückenflug

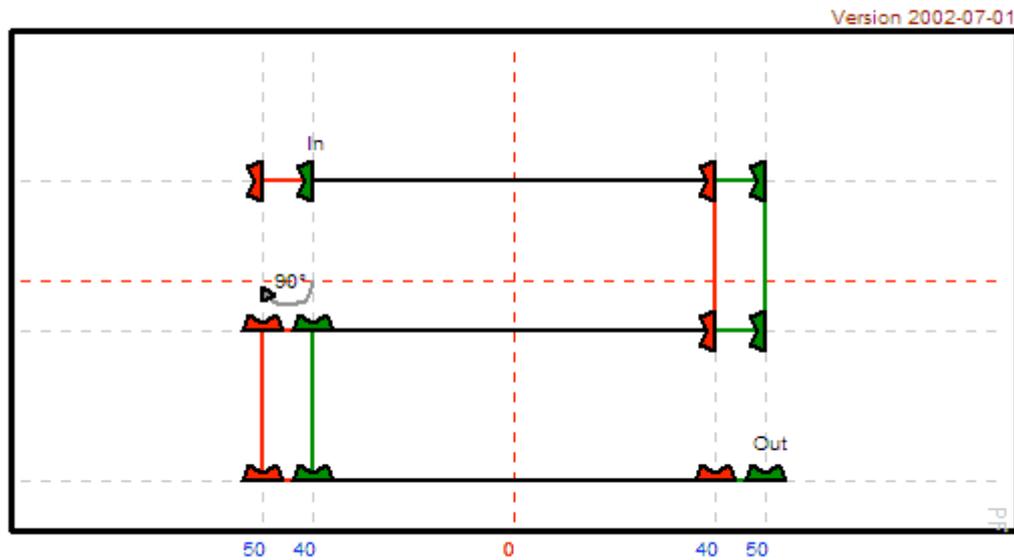
Position im Präzisionsraster

"Speedcontrol"

MP 04 - Two Down

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 04 - Two Down



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

"Spacing"

Erklärung

Andere Komponenten

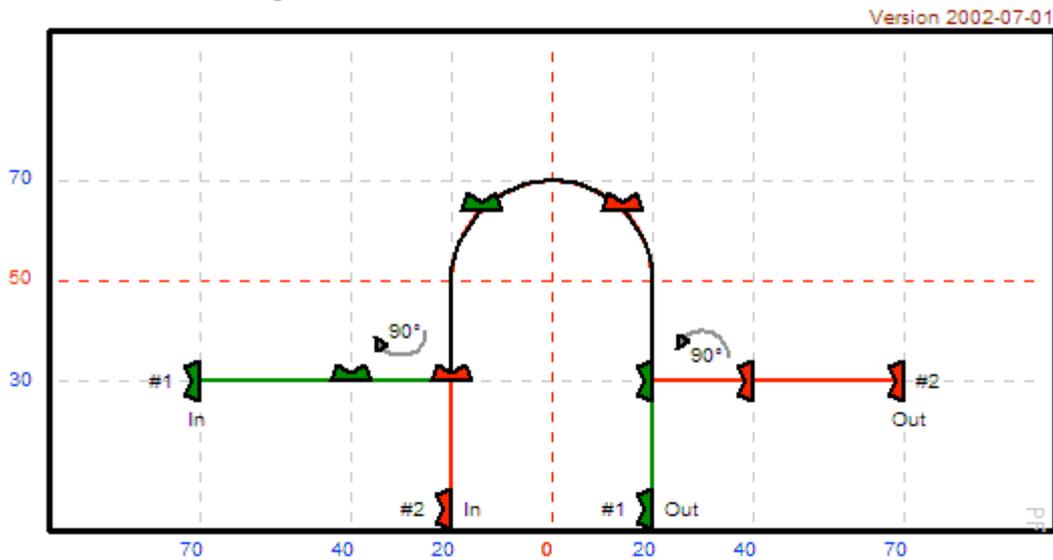
Position im Präzisionsraster

Gerade Linien

Rotation um das Drachenzentrum

MP 05 - Sticky Wicket

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 05 - Sticky Wicket**Kritische Komponenten**

Bogen

"Spacing"

ErklärungDie Drachen #1 und 2# rotieren gleichzeitig rechts herum 90° an <40 beziehungsweise <20 .Die Drachen #1 und 2# rotieren gleichzeitig links herum 90° an >40 beziehungsweise >20 .Drachen 1# fliegt von <40 bis <20 auf dem Rücken.Drachen 2# fliegt von >20 bis >40 auf dem Rücken.**Andere Komponenten**

Rotation um das Drachenzentrum

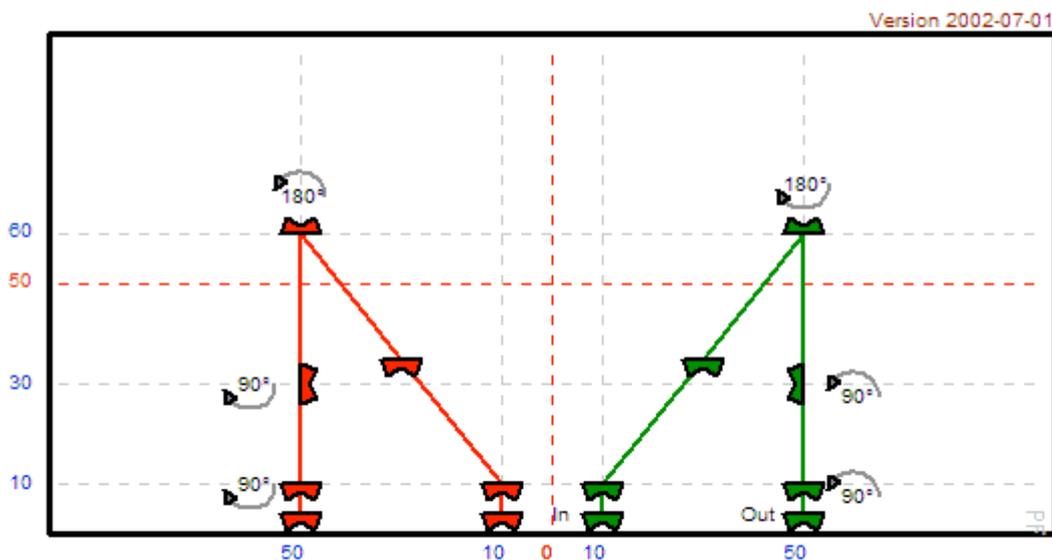
Position im Präzisionsraster

Relative Platzierung der Komponenten Parallele Linien

MP 06 - Peaks

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 06 - Peaks



Kritische Komponenten

Diagonaler Flug

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

Start

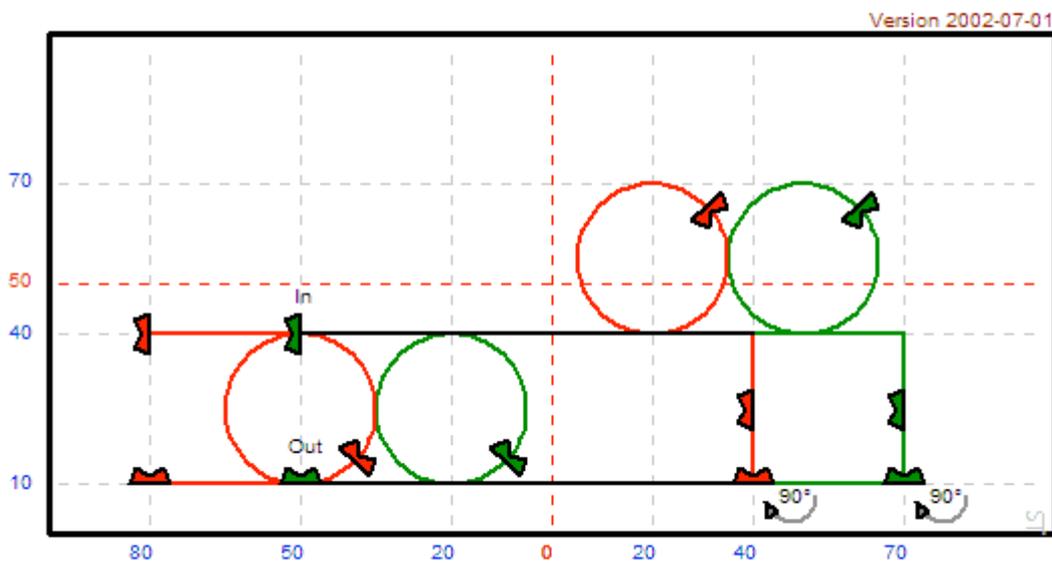
Landung

Rotation um das Drachenzentrum

MP 07 - Circles and Slides

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 07 - Circles and Slides



Kritische Komponenten

Kreise

Slide im Rückenflug

Erklärung

Beide Gruppen von Kreisen werden mit der Leitkante nach vorn geflogen. Die linken Kreise werden zuerst und nach unten geflogen.

Andere Komponenten

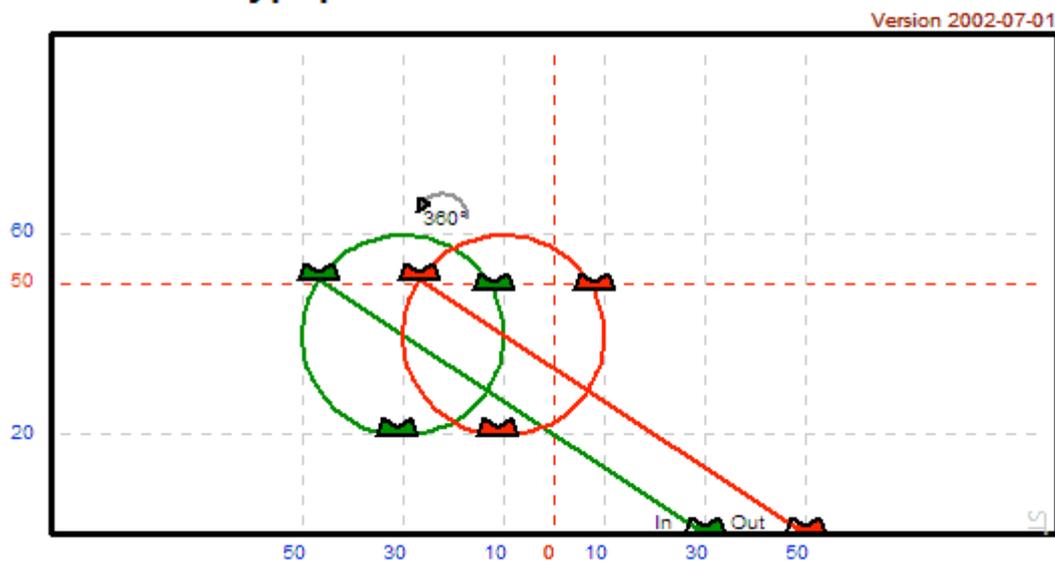
Parallele Linien

"Spacing"

MP 09 - Lollypops

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 09 - Lollypops



Kritische Komponenten

Diagonaler Flug

Kreise

Erklärung

Andere Komponenten

Rückenflug

Parallele Linien

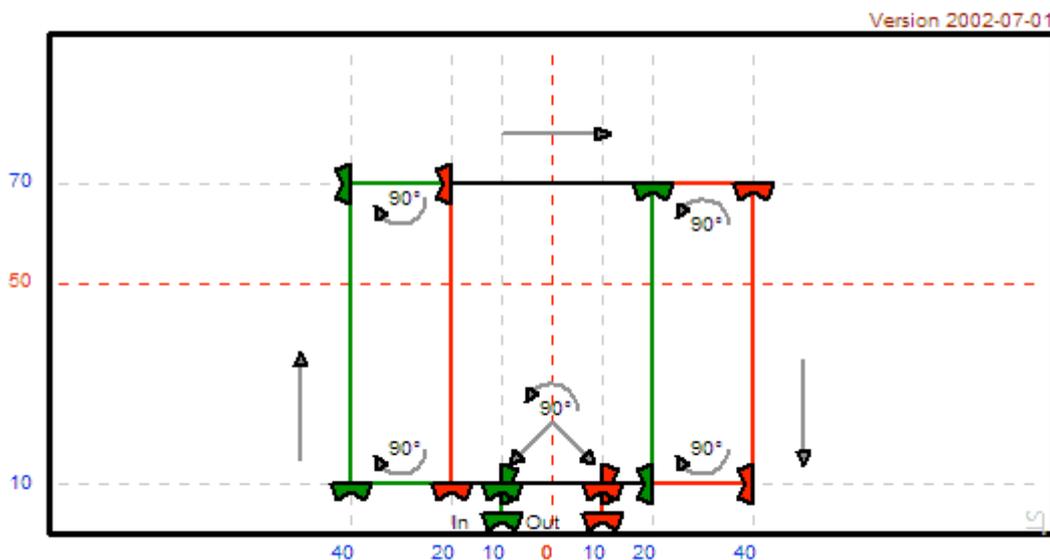
"Spacing"

Relative Platzierung der Komponenten

MP 10 - Parallel Boxes

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 10 - Parallel Boxes



Kritische Komponenten

Gerade Linien
"Speedcontrol"

Erklärung

Nach dem Start und vor der Landung rotieren beide Drachen 90° nach links bei $\wedge 10$.

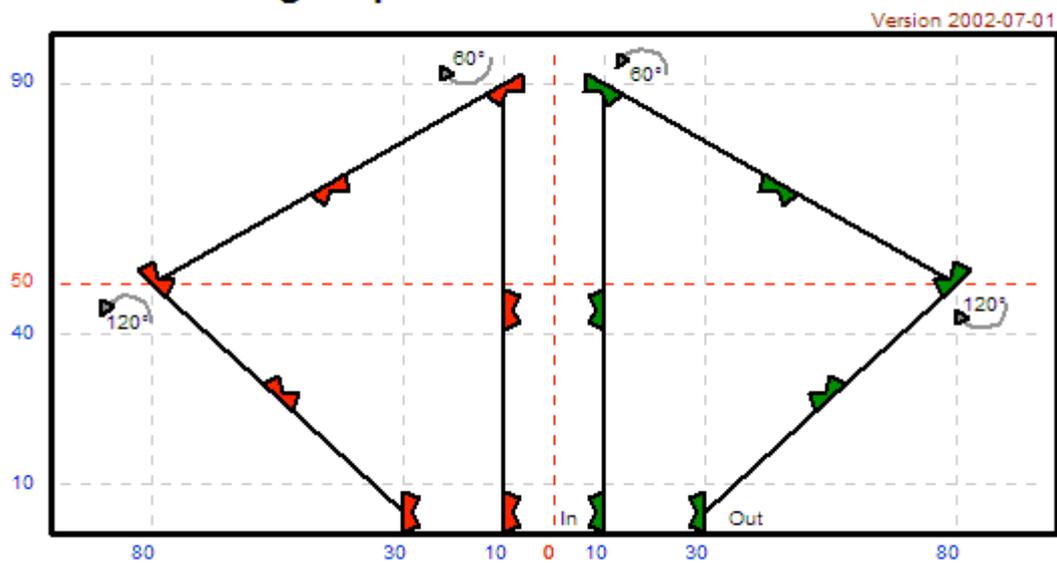
Andere Komponenten

Parallele Linien
"Spacing"
Relative Platzierung der Komponenten
Rotation um das Drachenzentrum

MP 11 - Triangle Split

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 11 - Triangle Split



Kritische Komponenten

Gerade Linien

Position im Präzisionsraster

Erklärung

Andere Komponenten

Timing

Rotation um das Drachenzentrum

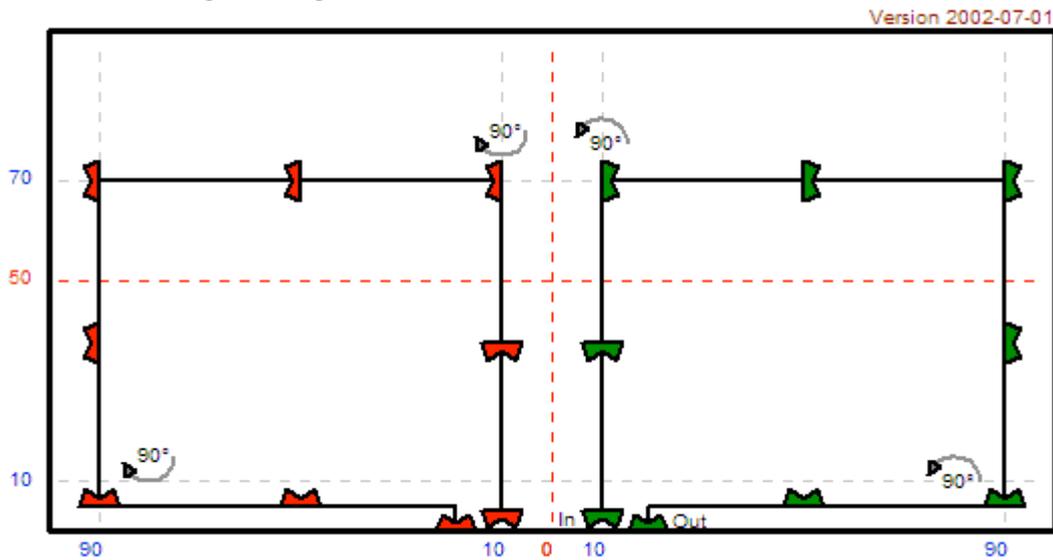
Rückwärtsflug

Senkrechter Slide

MP 12 - Split Square

Version englisch 2002-07-01, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MP 12 - Split Square



Kritische Komponenten

Gerade Linien

Relative Platzierung der Komponenten

Erklärung

Andere Komponenten

Slide im Rückenflug

Senkrechter Slide

Rotation um das Drachenzentrum

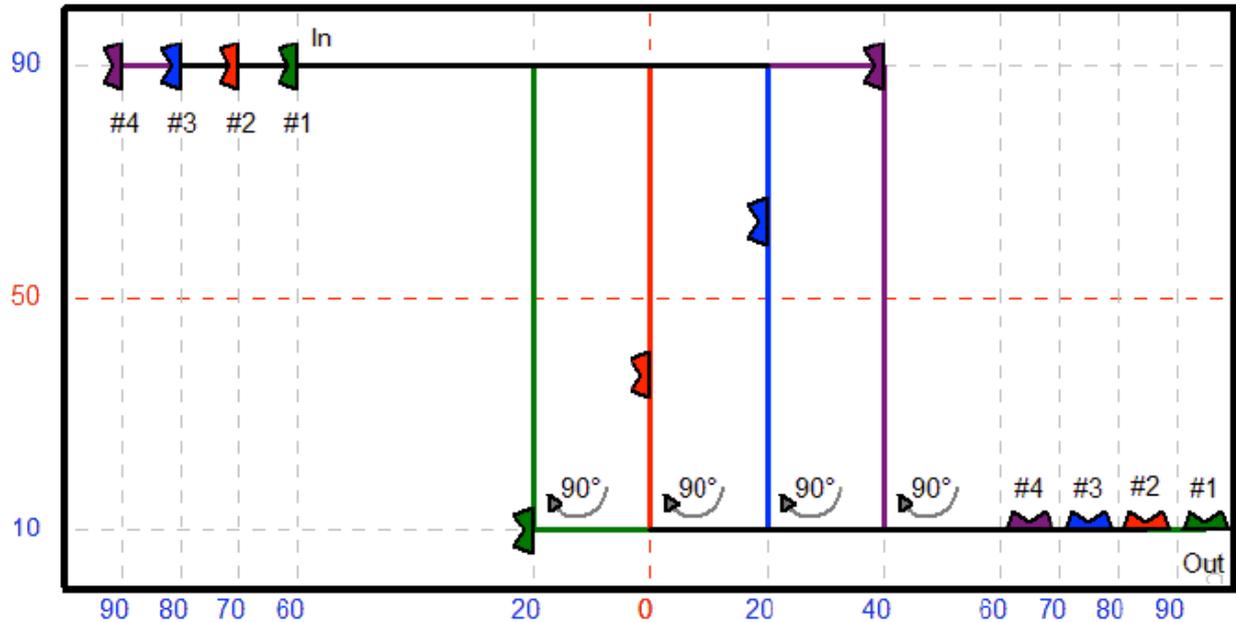
Position im Präzisionsraster

MT 01 - Cascade

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 01 - Cascade

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

"Spacing"

"Speedcontrol"

Erklärung

Am unteren Ende jedes senkrechten Slides rotiert jeder Drachen um 90° und slidet nach rechts.

Drachen #1 fliegt bei seinem Slide nach rechts unter den Drachen #2, #3 und #4 her.

Drachen #2 fliegt bei seinem Slide nach rechts unter den Drachen #3 und #4 her.

Drachen #3 fliegt bei seinem Slide nach rechts unter dem Drachen #4 her. Andere **Komponenten**

Position im Präzisionsraster

Gerade Linien

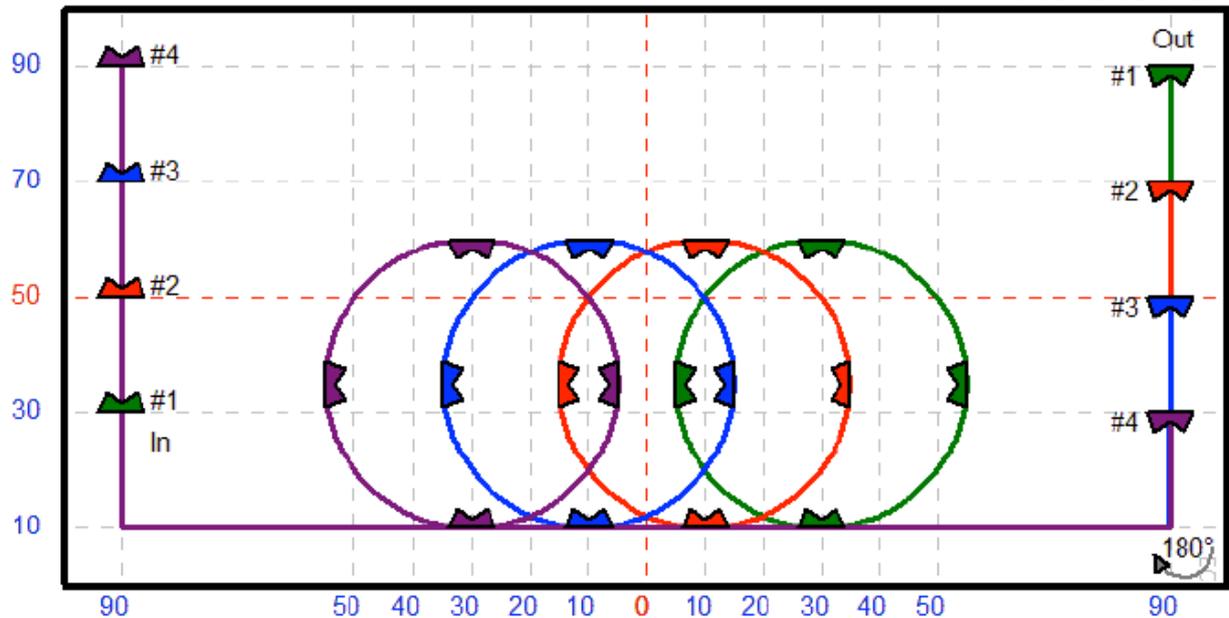
Rotation um das Drachenzentrum

MT 02 - Follow, Slide, Roll

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 02 - Follow, Slide, Roll

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

Kreise

"Spacing"

Erklärung

Die Kreise werden so geflogen dass, die Nase der Drachen die ganze Zeit nach aussen zeigt.

Andere Komponenten

Gerade Linien

Relative Platzierung der Komponenten

Slide im Rückenflug

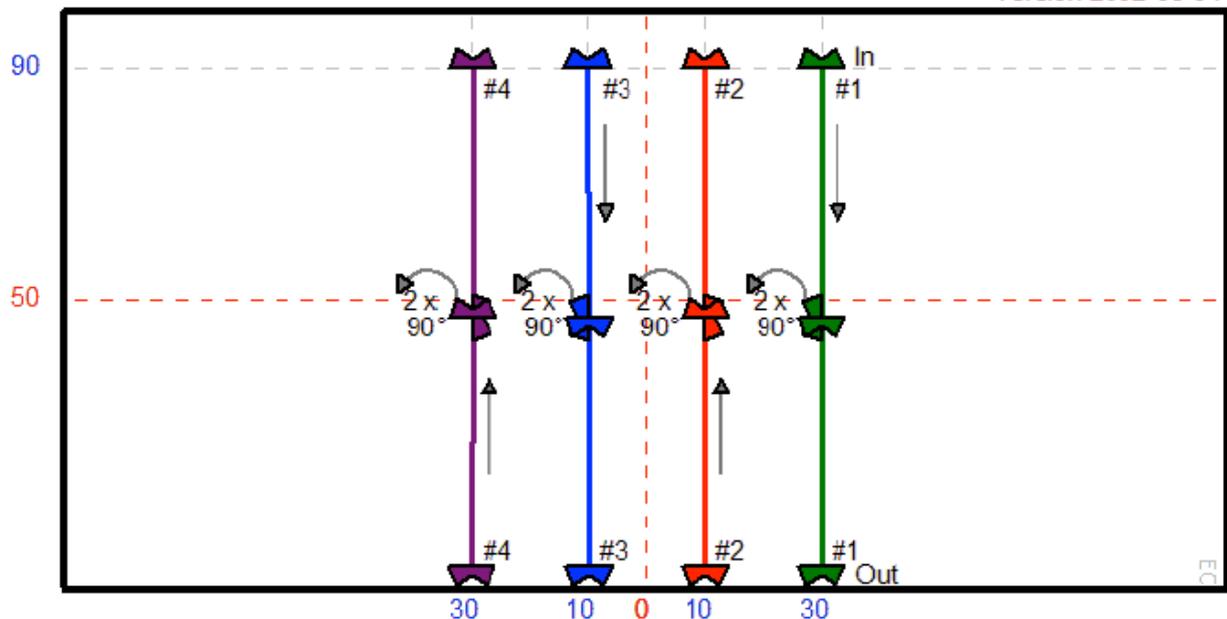
Rotation um das Drachenzentrum

MT 03 - Vertical Thread and Rotate

Version englisch 2002-08-04, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 03 - Vertical Thread and Rotate

Version 2002-08-04



Kritische Komponenten

Gerade Linien

Rotation um das Drachenzentrum

Erklärung

Die Rotationen um das Drachenzentrum bei [^]50 sind aus zwei einzelnen 90° Drehungen zusammengesetzt, die jeweils mit einem Stop begonnen und beendet werden.

Andere Komponenten

"Spacing"

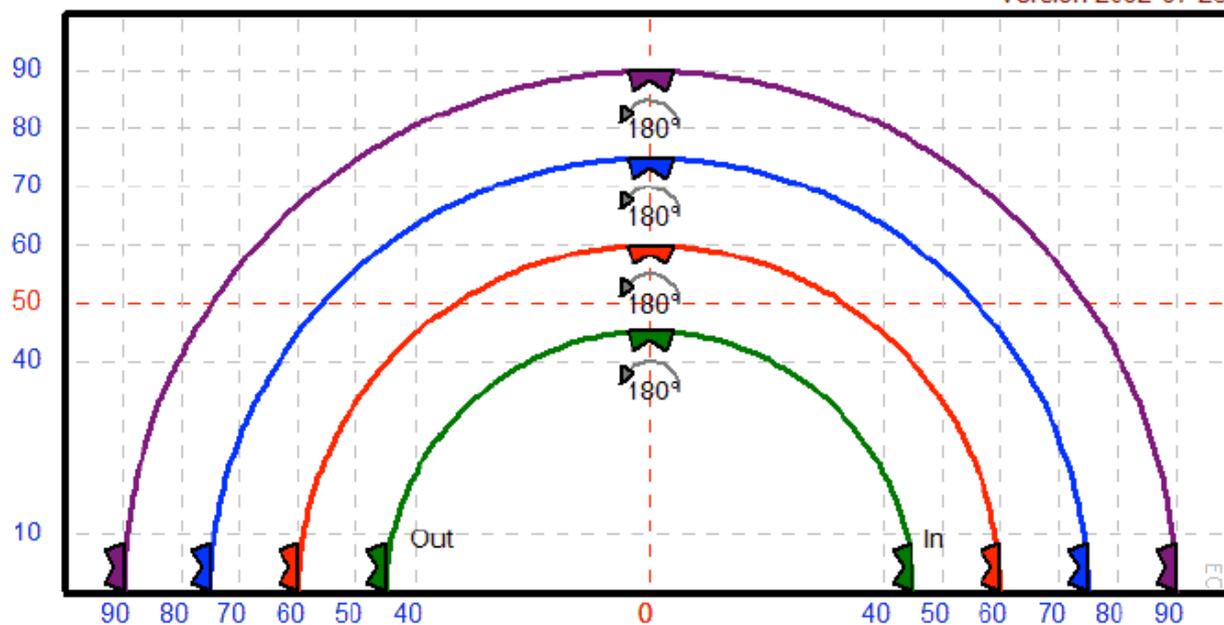
Relative Platzierung der Komponenten

MT 04 - Rainbow Slide

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 04 - Rainbow Slide

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

"Spacing"

"Speedcontrol"

Erklärung

Der Start erfolgt stehend auf der Flügelspitze.

Die 180° Drehungen um den Mittelpunkt werden gleichzeitig ausgeführt und enden in einem Stop.

Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster

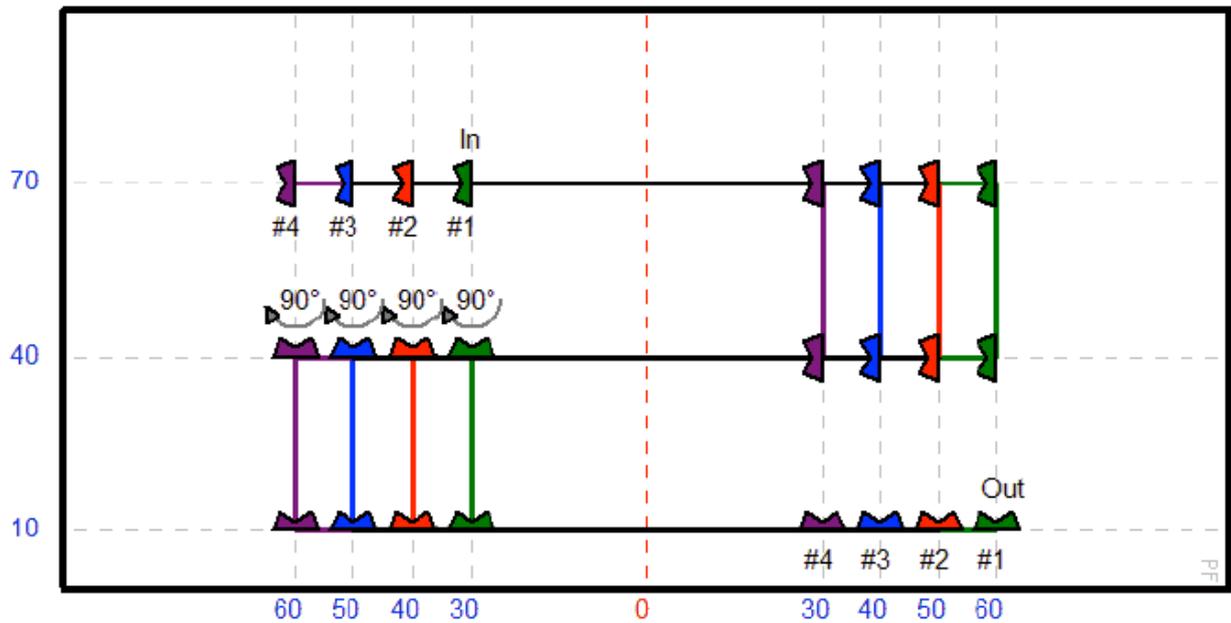
Rotation um das Drachenzentrum

MT 05 - Two Down

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 05 - Two Down

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

"Spacing"

Erklärung

Andere Komponenten

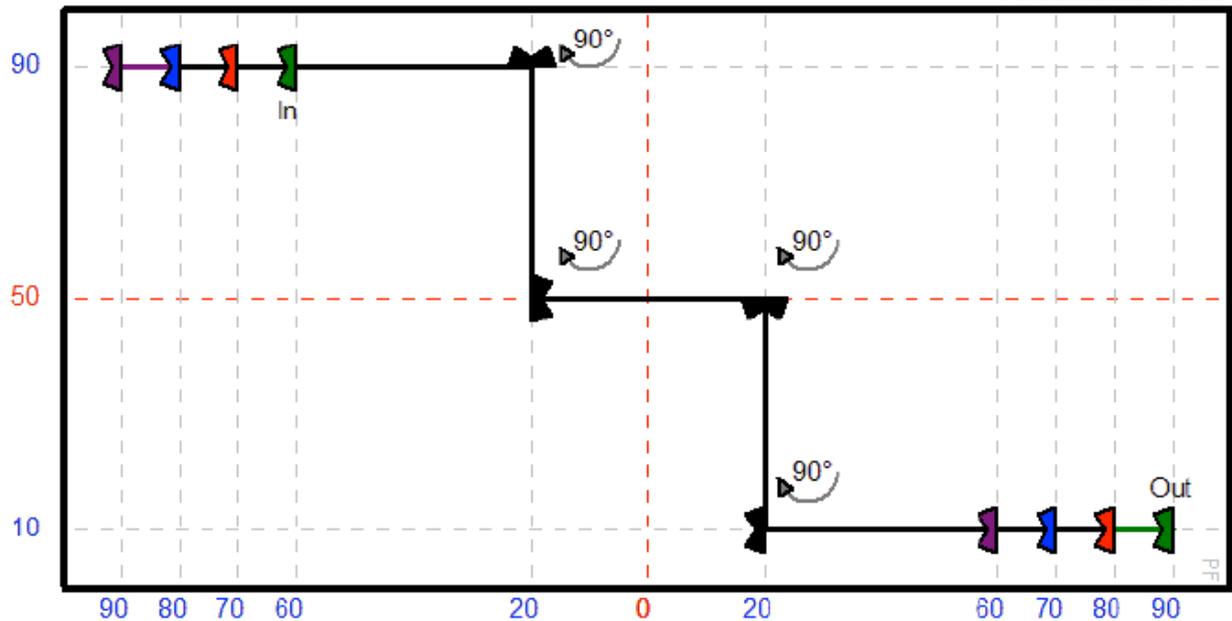
- Senkrechter Slide
- Rotation um das Drachenzentrum
- Position im Präzisionsraster
- Gerade Linien

MT 06 - Steps and Turns

Version englisch 2002-07-25, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 06 - Steps and Turns

Version 2002-07-25



Kritische Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten
 Rotation um das Drachenzentrum

Erklärung

Die Drachen drehen 90° im Uhrzeigersinn an jeder Ecke.

Andere Komponenten

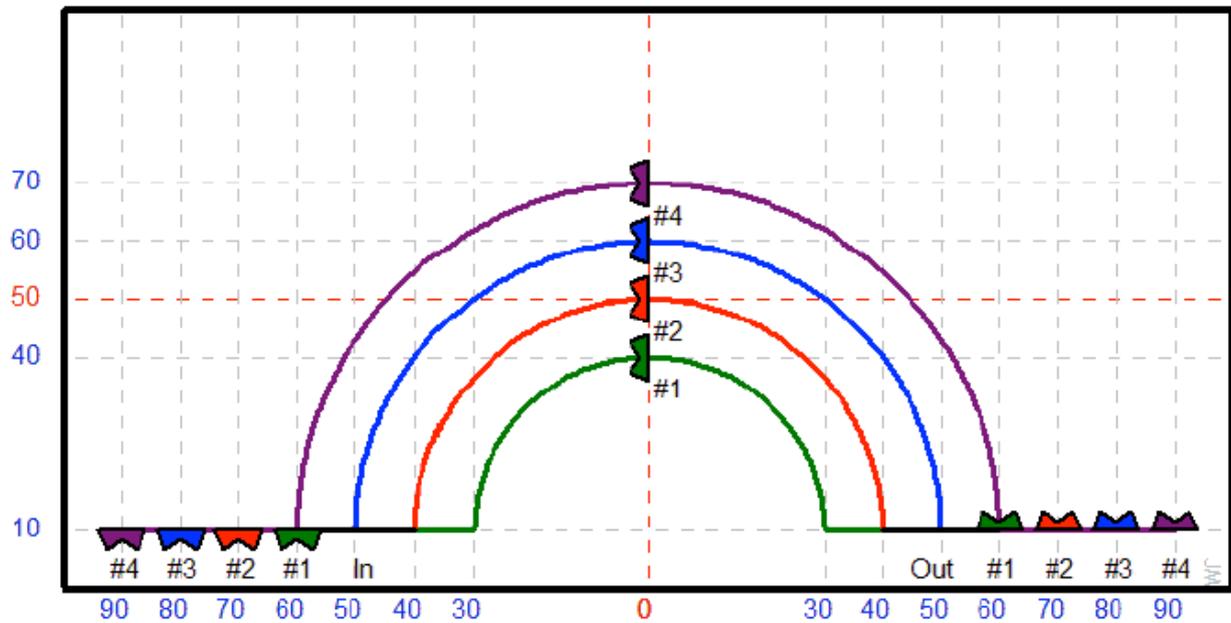
- Gerade Linien
- Position im Präzisionsraster
- Rückwärtsflug

MT 07 - Arch du Carousel

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 07 - Arch du Carousel

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

Bögen

"Speedcontrol"

Erklärung

Andere Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

Position im Präzisionsraster

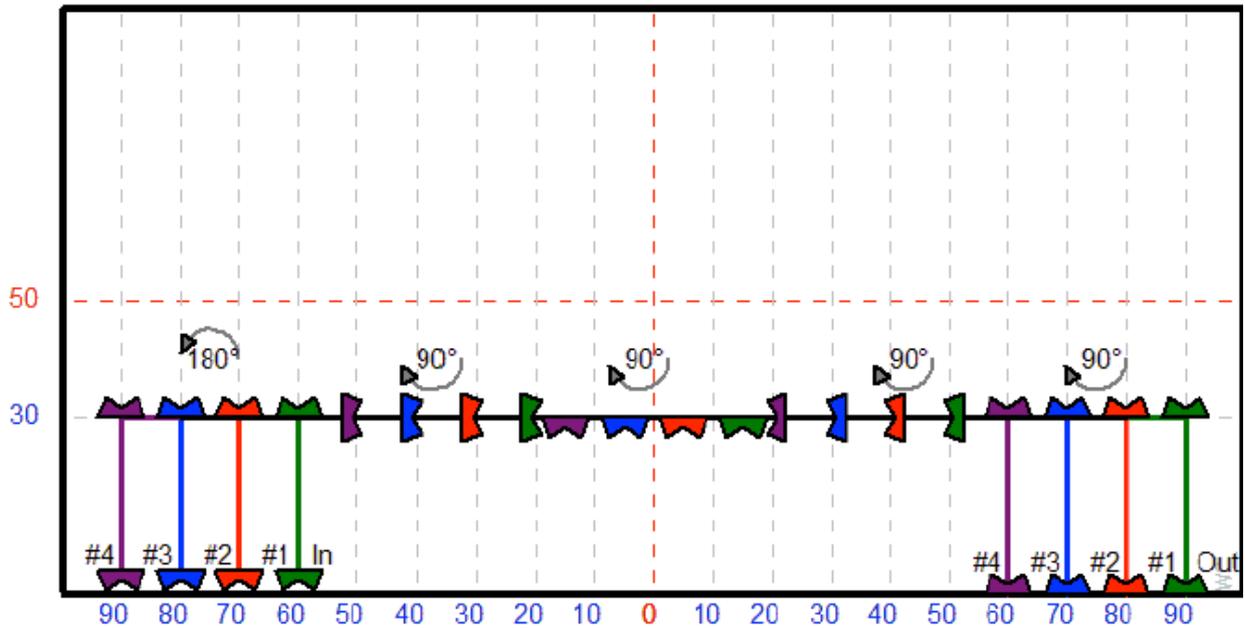
Timing

MT 08 - Pivots

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 08 - Pivots

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

Gerade Linien

Rotation um das Drachenzentrum

Erklärung

Alle Drehungen werden von allen Drachen gleichzeitig ausgeführt.

Andere Komponenten

Position im Präzisionsraster

Relative Platzierung der Komponenten

"Speedcontrol"

Rückwärtsflug

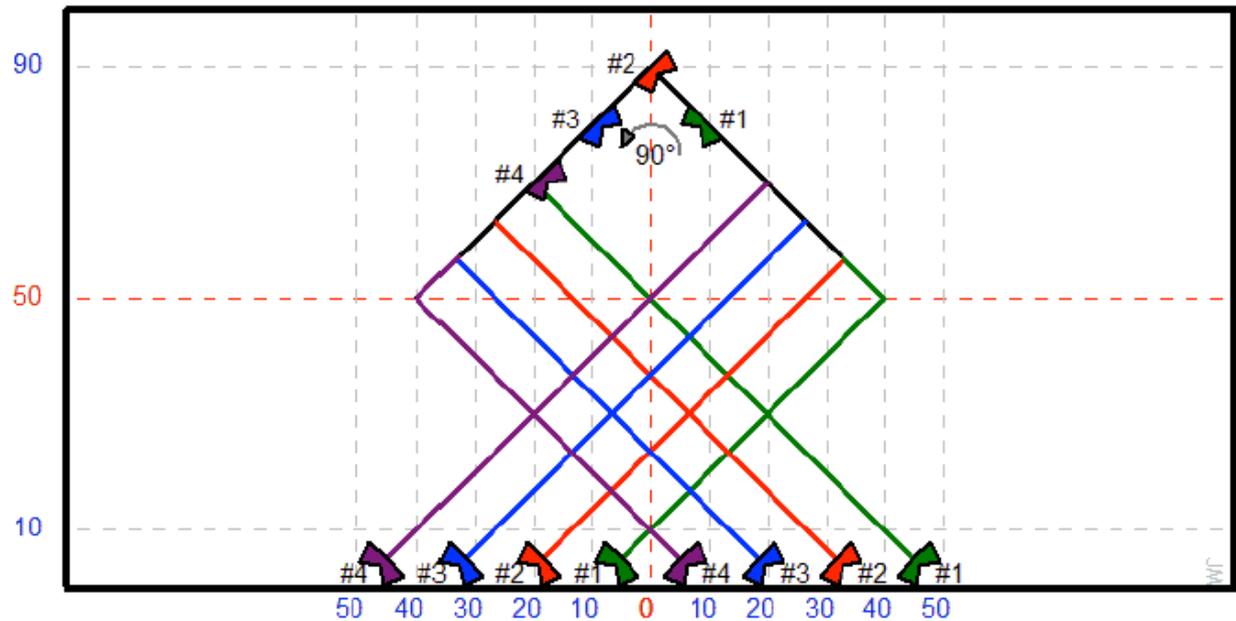
Wagerechter Slide

MT 09 - The Basket

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 09 - The Basket

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

"Speedcontrol"

"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 sliden diagonal auf $<0>^{\wedge}90$ zu und davon weg.

Alle Drachen landen zur selben Zeit, wobei ihre Nasen 45° nach links zeigen.

Andere Komponenten

Timing

Rechte Winkel

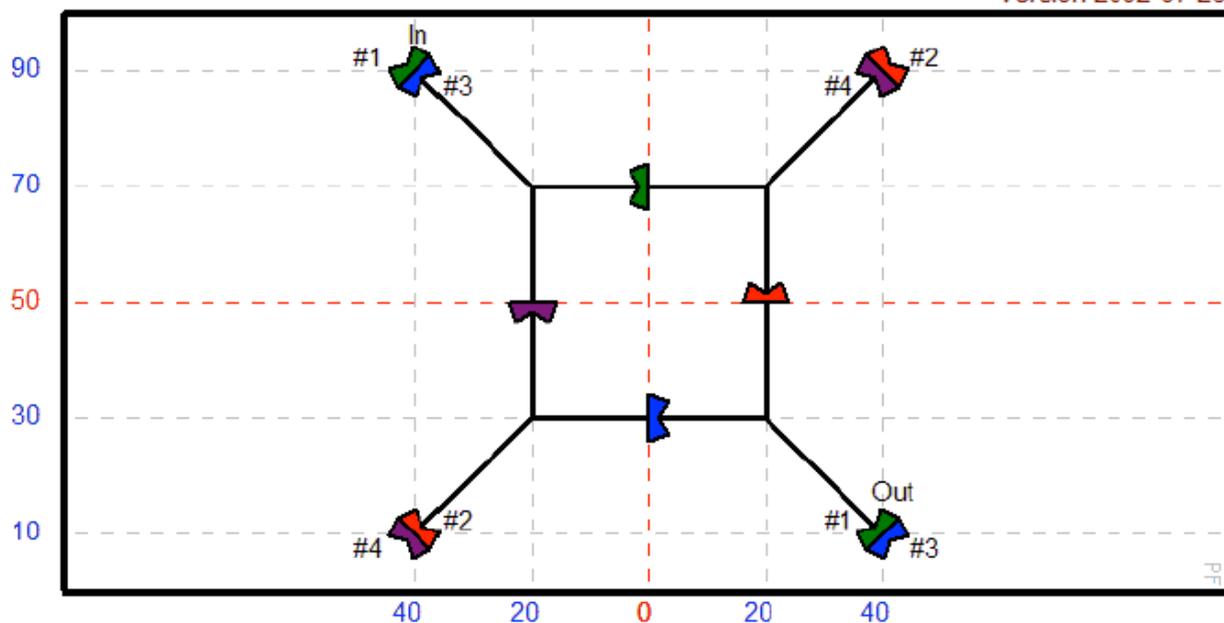
Parallele Linien

MT 10 - Spiderweb

Version englisch 2002-07-23, Übersetzung A.H. 25.10.2002

MT 10 - Spiderweb

Version 2002-07-23



Kritische Komponenten

Parallele Linien

Timing

Erklärung

Jeder Drachen fliegt zwei Seiten des Quadrates und verlässt es an der gegenüberliegenden Ecke.

Andere Komponenten

Relative Platzierung der Komponenten

"Speedcontrol"