



Basic Team flying standard

Starting point for new team members

Gemeinsam Spaß haben

Current document controllers:

Wil Ammerlaan, Roelof van der Tak (writer)

Current Coach/reviewer:

Marc van der Graaf

Translations:

Deutsch→ Übersetzung : Cordula Schrader
Überarbeitung : Uwe Göckeler

English→

Versie 1.000.DE

Status : draft

Version control

Version	Change date/author	Description change
0.001	Oktober 2012/Roelof	1e opzet van het hele document
0.002	November 2012 / Roelof	Aanvullingen / correcties Marc/Wil
0.003	3 November 2012 / Roelof	Aanvullingen en correcties Marc/Wil
1.000	10 November 2012 /Roelof	Laatste kleine correcties
0.001.DE	Übersetzung Deutsch	1 ^e Eingabe Cordula Schrader
0.002.DE	Übersetzung komplett	Controller Cordula Schrader Überarbeitung Uwe Göckeler
0.003.DE	Layout und Korrekturen	Roelof van der Tak
0.004.DE	Korrekturen Cordula	Fertig zum End Lesung
1.000.DE	10-1-2013	PDF fertig

Inhaltsangabe

EINFÜHRUNG	5
Allgemein	5
FAQ – FREQUENTLY ASK QUESTIONS	6
1. Wechselnde Zusammensetzung	6
2. Ziel	6
Teilziele	6
3. Wo kann ich mit anderen fliegen?	6
4. Übungsfrequenz & wo kann ich gezielt üben?	7
5. Basis Revolution Figuren/Fähigkeiten für den Teamflug	7
MATERIAL	8
Die Drachen	8
Stäbe	8
Die Leinen	8
Handles/Griffe	8
Erstellen der Knotenleiter	9
ERKLÄRUNG DER SYMBOLE	11
BASISREGELN IN EINEM TEAM	12
DIE BASIC-CALLS	15
Grundaufbau eines Calls	15
50%, 75%	15
Go	16
Right	16
Face right	17
Left	17
Face Left	18
Up	18
Face up	19
Down	19
Face Down	20
Turn up	20
Turn Down	21
180	21
Slide	22
Follow	23
Stop	24
In line	24
Landing	25
TRAININGTIPPS	26
Was kann man tun, um für den Teamflug zu trainieren?	26

Mit einfachen Call-Abfolgen im Team starten!	26
Anweisungen für größere Teams	27
AUFBAU DES STANDARDS	28
ANHANG	29
NACHTRAG	29

Einführung

Allgemein

Vierleiner, besonders einen Revolution zu fliegen bietet viel Spaß. Du bewegst ihn kontrolliert durch die Luft und bist glücklich dabei. Aber es gibt noch weitaus mehr, was du mit diesem Drachen machen kannst: Nachtflug, Bilder malen oder in einem Team in Formation fliegen. Letzteres ist eine der wunderbarsten Möglichkeiten, die ein Revolution bietet. Man fliegt in eine andere Welt, wenn man gemeinsam fliegt. In den Niederlanden gibt es derzeit verschiedene Treffen, auf denen Teams gebildet werden. Weniger erfahrene Piloten werden zum Teamflug eingeladen, danach gibt es einen Crash-Kurs zum Erlernen der Teamflugbasics. Während der Arbeit an den Figuren werden Kommandos oft nicht verstanden. Bei dem Kommando „180“ dreht man dann von links nach rechts? Was ist die Position „Ball“? Wenn ich die Nummer 3 in der horizontalen Linie bin, welche Nummer bin ich in dann der vertikalen? Gerade oder ungerade?

Dieses Handbuch soll die Standardbasis für alle werden, die in einem Team mit beliebiger Zusammensetzung fliegen wollen, überall in der Welt. Diese Anleitung bietet die Grundlage für schnelleren Erfolg und mehr Spaß im Teamflug und hilft die eigenen Flugkünste weiter zu verbessern.

Dieses „Handbuch für Teamflieger“ ist nicht mit einer Organisation verbunden. Er wurde von einer Anzahl erfahrener Revolution-Piloten zusammengestellt, laufend aktualisiert und verändert. Dieser Standard ist frei von Urheberrechten und kann von jedem genutzt werden, kommerzielle Nutzung wird nicht akzeptiert.

In diesem Dokument steht alles, was man braucht, um sich weiter zu entwickeln.

Aber das Wichtigste ist, dass wir mit Freude zusammen fliegen gehen.

Just for Fun / Jst-4-Fn / Nur zum Spaß

FAQ – Frequently Ask Questions

1. Wechselnde Zusammensetzung

Ist „Jst-4-Fn“ ein richtiges Team wie z.B. „Air-4-Ce“ oder die „Decorators“? Nein, es ist, wie das Logo schon andeutet, ein Team mit einem Augenzwinkern. Möglicherweise entsteht ein fester Kern von Piloten, die sich häufig treffen. Die Jst-4-Fn-Teamanweisung ist ein Standard, der die diversen Revolution-Piloten über alle Nationalitäten hinaus verbindet. Es spielt keine Rolle woher sie kommen und wo sie sich treffen, sie haben alle die gleiche Basis.

2. Ziel

Mit Spaß Teamfliegen in beliebiger Zusammensetzung der Teammitglieder, wobei die individuellen Fähigkeiten der Piloten kaum eine Rolle spielen.

Teilziele

- Einen einfachen Standard aufstellen von Regeln und Figuren für Teamflieger, wobei international gebrauchte Kommandos (Calls) die Verbindungen sind.
- Grundlegende Fertigkeiten und Kenntnisse des Teamflugs aneignen
- Die eigenen Flugfähigkeiten verbessern
- Spaß haben am Teamflug

3. Wo kann ich mit anderen fliegen?

Die Revolution-Piloten leben überall verstreut im ganzen Land. Im Prinzip gibt es keinen festen Standort. Sie fliegen einzeln, manchmal zusammen oder im Verein. Treffen untereinander finden meist auf Drachenfesten oder über private Treffen statt, die in diversen Internetforen abgesprochen werden (siehe Forenliste im Anhang). Vielleicht sollten verschiedene Kitespots entstehen, die wegen der Erreichbarkeit und den günstigen Flugbedingungen den Vorzug erhalten sollten. Ebenso finden sogenannte Revo-Clinics „Revolution-Kliniken“ statt, wo es um das Erlernen und Verbessern des Vierleinerfliegens geht. Jst-4-Fn ist für alle, die Revolution fliegen und gerne mit anderen im Team fliegen möchten. Jeder ist willkommen!

4. Übungsfrequenz & wo kann ich gezielt üben?

Zur Unterstützung der Praxis werden jährlich in den Niederlanden sogenannte „Teamflug-Kliniken“ organisiert. Hier geben erfahrene Kite Teams Feinheiten, Tricks, Tipps und Hinweise an unerfahrenere Piloten weiter. Wie viele Zusammentreffen dieser Art es gibt, wird pro Saison entschieden. Eine gute Möglichkeit eine Teamflug-Klinik anzukündigen sind Drachenfeste, wo STACK-Wettbewerbe geflogen werden. Diese finden derzeit in Deutschland nicht statt, eine Revo-Clinic ist jedoch aktuell in Planung. (Stand Nov. 2012)

5. Basis Revolution Figuren/Fähigkeiten für den Teamflug

Die Basisfiguren werden auf der Internetseite von Revolution <http://www.revkites.com> unter „Learn to Fly“ erklärt, ebenso auf dem Revolution Kites Training Video.

Grundvoraussetzungen für den Teamflug sind:

1. Basisflug wie
 - Vorwärtsfliegen in alle Richtungen
 - Scharfe und sanfte Drehungen rechts und links
 - Stoppen und Schweben in alle Richtungen
 - Rückwärtsflug in alle Richtungen
 - Seitliches Fliegen (Side Slide & Inverted Side Slide)

2. Kontrolle der Geschwindigkeit
 - Dem Piloten muss es möglich sein mit gleichbleibender Geschwindigkeit zu fliegen.

3. Kontrolle des Abstandes
 - Dem Piloten muss es möglich sein gleichmäßigen Abstand zum Vorgänger zu halten.

Wichtig ist es ebenso das Fliegen mit „viel Bremse“ zu erlernen! (siehe Kapitel „Handles/Griffe“)

Material

Die Drachen

Im Prinzip ist es eigentlich egal, welchen Drachen man an den Leinen hat. Nun, es macht natürlich Sinn in einem Team einen Drachen der gleichen Marke zu fliegen (z.B. Revolution 1.5 Std), damit man die gleichen Voraussetzungen hat, davon mal abgesehen sieht es optisch auch schöner aus!

Stäbe

Die Wahl der Stäbe ist eher eine Frage des Geschmacks. Jedoch sollte man in einem Team vorzugsweise die gleichen verwenden, da es sonst zu Problemen beim Halten von Geschwindigkeit und Abstand kommen könnte.

Noch ein Tipp zur Einstellung des Drachens (von den Decorators):

Die Gummis sollten so gespannt sein, dass man die Endkappen gerade noch so ohne viel Kraftaufwand auf die Stäbe setzen kann.

Die Leinen

Für den Teamflug verwendet man am besten 120 ft (+/- 36,5 Meter) glatte, knotenlose Leinen. Zu empfehlen sind Laser Pro Gold oder Climax Profiline. Diese beiden Sorten erwiesen sich im Teamflug bisher als problemlos. Für ein optimales Flugverhalten der Kites sollten jeweils die Leinensets unbedingt die gleiche Länge haben und auch daraufhin öfter kontrolliert werden.

Handles/Griffe

Für die Handles gibt es keine Richtlinien. Ob nun mit langen oder kurzen, jeder hat da seine eigenen Vorlieben. Wichtig ist es nur zu lernen, wie man mit „viel Bremse“ fliegt.

Zur Einstellung der Handles ein Tipp von erfahrenen Rev-Piloten:

Macht der Drachen ein flatterndes Geräusch beim Flug durch das Windfenster oder hängt die Mitte regelmäßig durch, ist es ein sehr gutes Zeichen dafür, dass der Kite Druck verliert und man mehr Bremse benötigt. Der Druckverlust sorgt dafür, dass man an Präzision beim Flug verliert.

Alle, die in einem großen Megateam fliegen möchten, sollten möglichst genau auf die Einstellung des Drachens achten! Ein Kite, der zu sehr darauf eingestellt ist „Gas“ zu geben, kann ein großer Nachteil im

Teamflug sein, da er die Tendenz hat zu sehr nach vorne zu schießen, während der Flug mit mehr Bremse hilfreich ist die Geschwindigkeit zu kontrollieren. Es bedarf dabei jedoch ein wenig Übung.

Die Knotenleiter an den Handles sollten inkl. Knoten oben ca. 23 cm (6"-12") und unten 9 cm (2"-4") lang sein (s. Abb. 1).

Dies sollte einen weiten Bereich abdecken, der effektiv ist für den Teamflug.

Erstellen der Knotenleiter

Wenn man die Knotenleiter wie auf der Abbildung gezeigt erstellt, erhält man eine ausreichende Anzahl an Verstellmöglichkeiten.

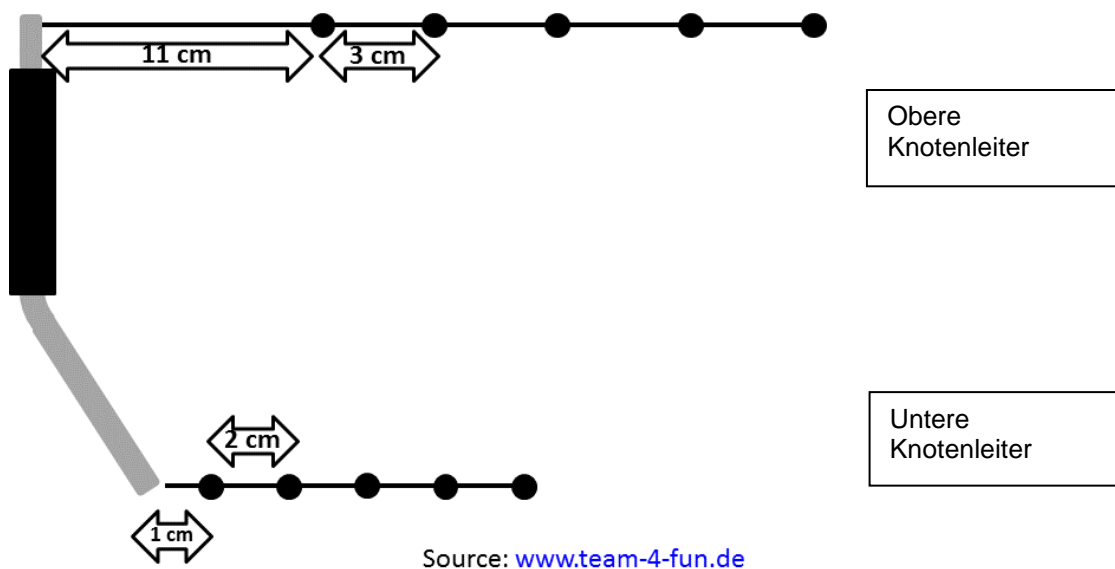


Abb. 1

Das Fliegen mit viel Bremse:

Dieser Tipp kommt von einem der erfahrensten Rev-Piloten. Er mag zwar sehr seltsam erscheinen, zwingt einen aber zum präzisen Fliegen. Der Gewinn aus dieser Einstellung: man erreicht eine höhere Kontrolle über die Geschwindigkeit des Drachens und den Abstand zum Vordermann und erreicht somit eine Verbesserung des eigenen Flugstils.

Wie schon erwähnt, bedarf der Flug mit dieser Einstellung ein wenig Training. Dies erreicht man durch folgende Übung:

Die oberen Leinen werden am Knoten, der am weitesten von den Händen entfernt ist, der oberen Knotenleiter befestigt; die unteren Leinen an dem

Knoten, der am nächsten zu den Händen ist, der unteren Knotenleiter. Nun versuchen mit dieser Einstellung zu fliegen. Lässt er sich schwerfällig starten, dann ist diese Einstellung gut und man sollte weiter versuchen damit zu fliegen. Lässt der Drachen in der Luft sich nicht wirklich bewegen, sollte man die Leinen auf der Knotenleiter einen Knoten weiter Richtung Hand befestigen und erneut versuchen mit dieser Einstellung zu fliegen. Dies wird so lange wiederholt, bis man oben genannten „schwerfälligen Start“ erreicht. Am Anfang kann dieses „gerade noch so in der Luft halten“ etwas enttäuschend sein, wenn man mit seiner alten Einstellung der Handles leichter flog. Wenn man jedoch eine ½ - 1 Stunde mit dieser Einstellung geflogen ist, bekommt man langsam ein Gefühl dafür und erhält mit der Zeit eine wesentlich bessere Kontrolle über den Kite. Eine Zeitinvestition, die sich lohnt.

Kleidung

Es gibt keine Kleiderordnung. Wichtig ist, dass man sich wohl fühlt, bequem fliegen kann und dem Wetter angepasst ist. Je nach Wetterlage ist winddichte oder wasserdichte Kleidung von Vorteil, ebenso gutes Schuhwerk, das warm und wasserdicht ist. Handschuhe sind eine Frage des eigenen Gefühls. Im Sommer ist eine Kappe oder ein Hut und eine Sonnenbrille ein nützliches Accessoire.

Erklärung der Symbole

Zeichenerklärung

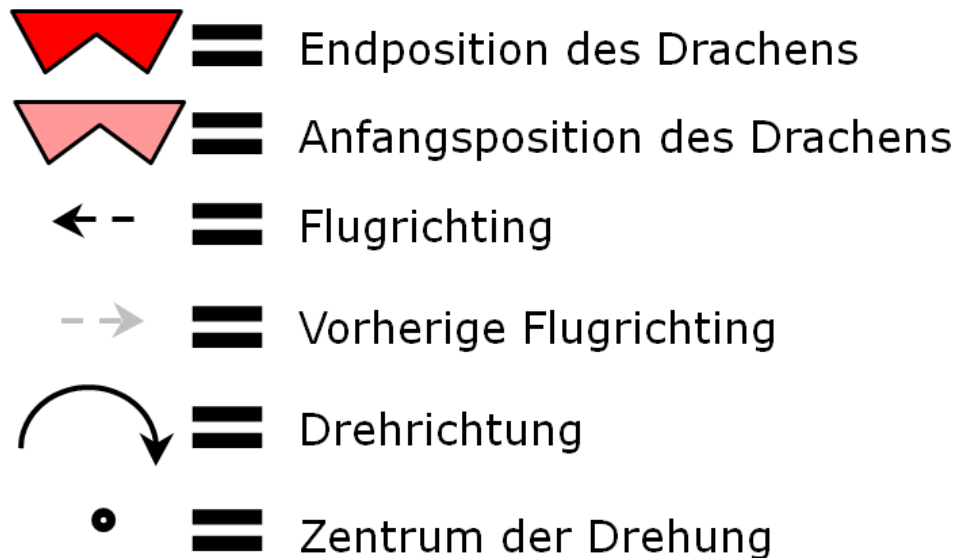


Abb. 2

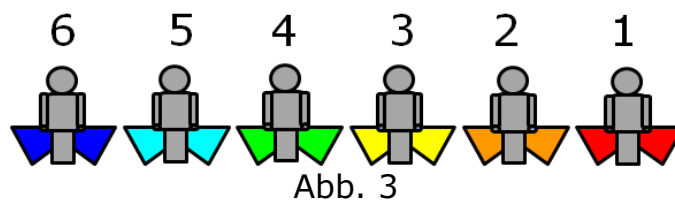
Die Farben von den Drachen sind hier in den Abbildungen gleich gehalten wie das „TeamFlyingManual“ auf der RevKites-Seite. Jeder Platz in der Reihe hat seine eigene Farbe, diese Farbe (Nummer in der Reihe) wird in allen Abbildungen verwendet (siehe auch „Nummerierung“). In den folgenden Abbildungen wird dargestellt, ob der Drachen am Boden oder in der Luft steht, oder ob er fliegt. Beim Fliegen wird die Flugrichtung angegeben. Das Wort „Face“ steht für die Leitkante des Drachen. Es ist wichtig, dass die Calls (Kommandos) in englischer Sprache verwendet werden, damit internationale Kontakte möglich sind.

Basisregeln in einem Team

Nummerierung

Die Nummerierung der Piloten erfolgt, wenn man die Piloten von hinten betrachtet, von rechts nach links. Beginnend mit der 1 korrespondiert die Farbe des Drachens immer mit der entsprechenden Nummer in der Abbildung. Zum Beispiel hat die #1 immer die Farbe Rot, #2 die Farbe orange, etc.

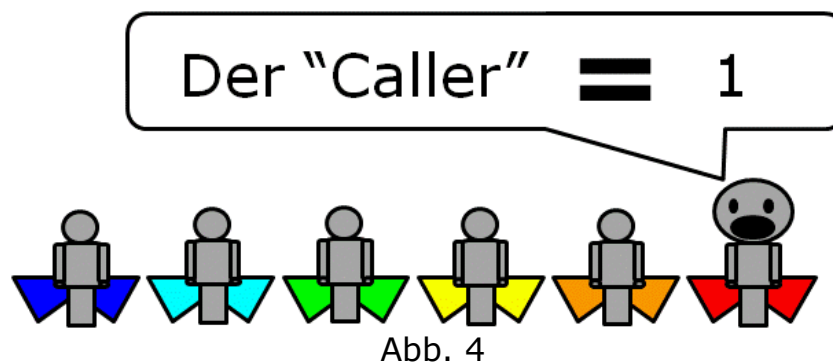
Nummerierung in einem Team



Caller

Der „Caller“ ist die Person, die die Kommandos gibt und belegt immer Platz 1 im Team. Für den Caller gibt es einige Dinge, die er beachten sollte. Da er in dieser Form des Teamflugs mit Personen fliegt, die noch keine Teamerfahrungen haben oder noch nicht eingespielt sind, ist es wichtig genügend Zeit zwischen dem Auftrag im Call und dem „GO“ zu lassen, sodass ein Pilot noch die Frage „SAY WHAT“ stellen kann, falls ein Kommando unklar war. Nach einem „SAY WHAT“ sollte der Caller niemals das Kommando „GO“ geben, sondern immer erst die Frage aufklären, das heißt den Auftrag wiederholen.

Ebenso sollte der Caller vorab einen Überblick bekommen, was die Piloten leisten können und die Calls darauf abstimmen.



Odd & Even

Wenn man weiß, welche Nummer man in der Reihe hat, dann weiß man auch, ob man eine ungerade Zahl (Odd) oder eine gerade Zahl hat (Even). Der Caller benutzt diese bei einigen Figuren, zum Bsp. Call „EVEN FACE LEFT“.

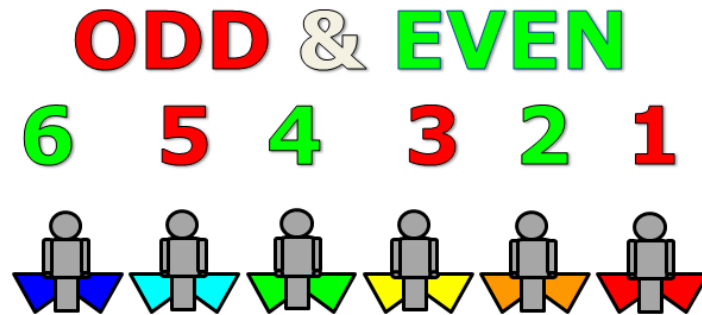
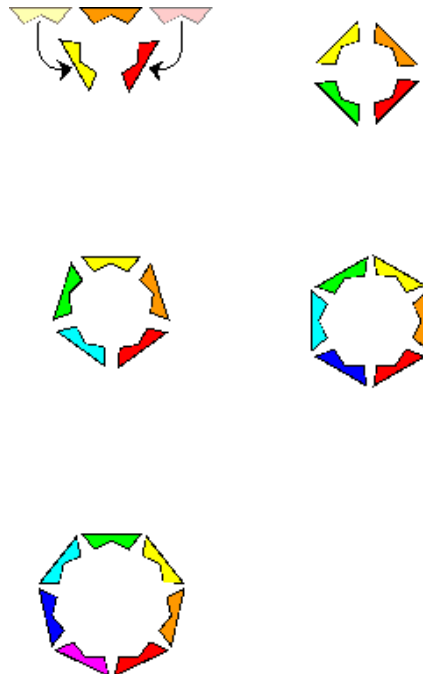


Abb. 5

Position in der Luft

Hier werden die gleichen Positionen verwendet wie im Revolution „Mega-Fly Figures“ Handbuch.

Bei einem „Ball“:



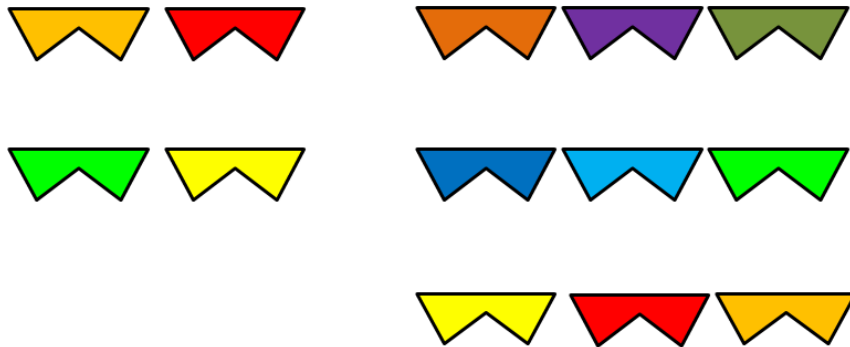
Quelle: [Revolution Mega-Fly Figures v1d.pdf](#) (version 1.4)

Abb. 6

Im „Grid“:

„Grid“ ist ein gängiger Call beim Fliegen in einem Mega-Team. Grob übersetzt käme es dem Fliegen im Raster am nächsten. Im amerikanischen Rev-Forum sind verschiedene Threads darüber zu finden.

GRID POSITIONEN



Drachen stehen still in Position

Abb. 7

Schwierigkeiten während des Fluges

Wenn ein Pilot die Kontrolle über seinen Drachen verliert, neutralisiert der Caller sofort den Auftrag und die Formation bleibt still in der Luft stehen oder landet, um dem Piloten die Gelegenheit zu geben wieder mit einzusetzen.

Eine andere Möglichkeit für den Caller ist „FIRE DRILL“ zu rufen. Die Piloten wählen dann eigenständig eine sichere Position und warten dort. Viele Piloten fliegen dann meist an die Spitze des Windfensters. Wird ein Kommando nicht verstanden, sollte man laut und deutlich „SAY WHAT“ rufen! Der Caller darf hierauf kein „GO“ geben.

Nicht aufregen, wenn mal alle Leinen in einem großen Knoten auf dem Boden liegen, das passiert jedem Mal. Einfach darüber lachen und in Ruhe die Leinen entwirren. ☺

Die Basic-Calls

Grundaufbau eines Calls

Der Caller ruft:

- Die Bewegung oder die Figur (z. Bsp. „FACE LEFT“)
- Gegebenenfalls eine nähere Spezifizierung (z. Bsp. „ODD FACE RIGHT“)
- Eine kurze Wartezeit erfolgt, damit ein Pilot die Möglichkeit hat „SAY WHAT“ zu rufen.
- „GO“

Als Beispiel:

Die Drachen stehen vertikal still untereinander in der Mitte des Windfensters.

Ohne weitere Spezifizierung: **FACE LEFT, ... GO**

Mit weiterer Spezifizierung: **FACE LEFT, ODD FACE RIGHT, ... GO**

50%, 75%

Ein Hinweis, um dem Piloten anzugeben, auf welche Höhe er im Windfenster fliegen muss.

% in der Luft

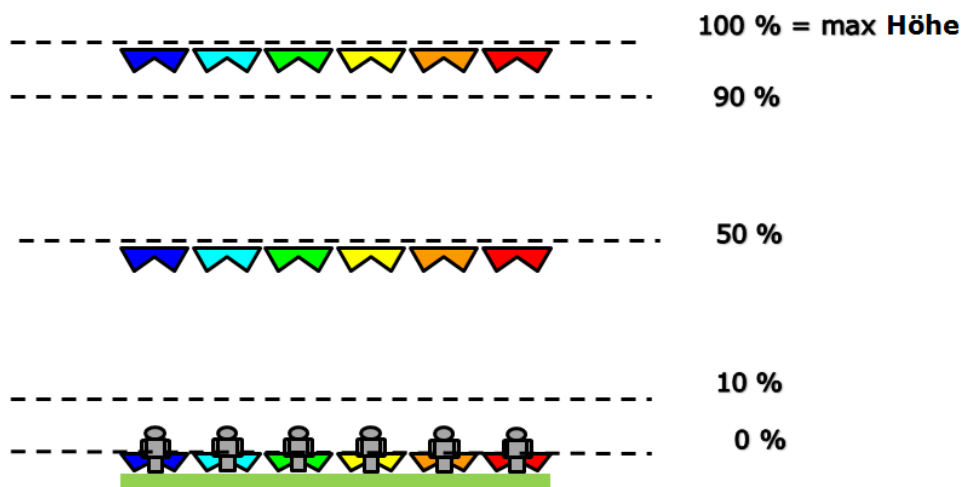


Abb. 8

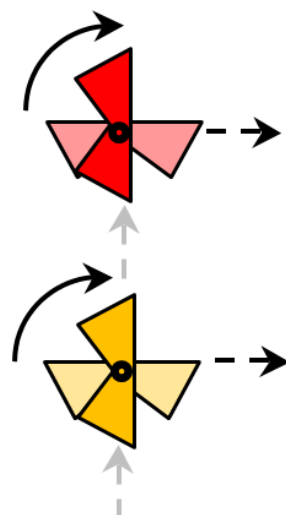
Go

In den Niederlanden wird oft das Kommando „GO“ verwendet, in den USA hingegen meist „NOW“. Gibt der Caller das Kommando „GO“ führen nun alle den vorangegangenen Auftrag durch. Hierbei ist zu beachten, dass auch nur die Piloten den Auftrag ausführen, an den er gerichtet ist. Wenn zum Beispiel der Auftrag „FACE RIGHT #1 & #3“, dann drehen nur die Piloten mit der entsprechenden Nummer. Nummer 2 und 4 bleiben in ihrer Position.

Right

Die Drachen sind in Bewegung und machen alle zeitgleich eine Drehung nach rechts um das Zentrum des Drachens und fliegen in diese Richtung weiter in einer geraden Linie.

RIGHT ...GO



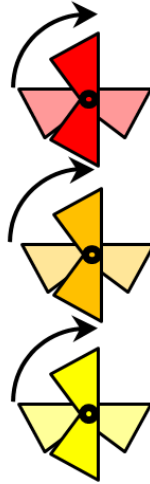
Flugrichtung des Drachens

Abb. 9

Face right

Die Drachen stehen still und drehen zeitgleich im Uhrzeigersinn um das Zentrum.

FACE RIGHT ...GO



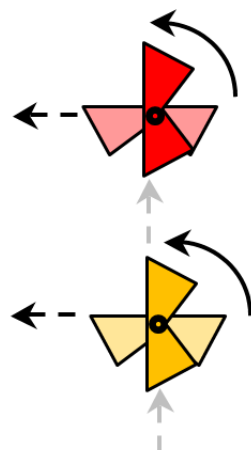
Drachen stehen still in Position

Abb. 10

Left

Die Drachen sind in Bewegung und machen alle zeitgleich eine Drehung nach links um das Zentrum des Drachens und fliegen in diese Richtung weiter in einer geraden Linie.

LEFT ...GO



Flugrichtung des Drachens

Abb. 11

Face Left

Die Drachen stehen still und drehen zeitgleich gegen den Uhrzeigersinn um das Zentrum.

FACE LEFT ... GO



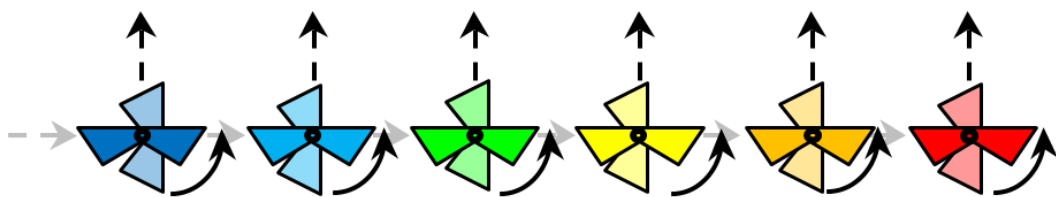
Drachen stehen still in Position

Abb. 12

Up

Während des Flugs machen alle Piloten gleichzeitig eine Vierteldrehung nach oben und fliegen in diese Richtung weiter.

UP...GO



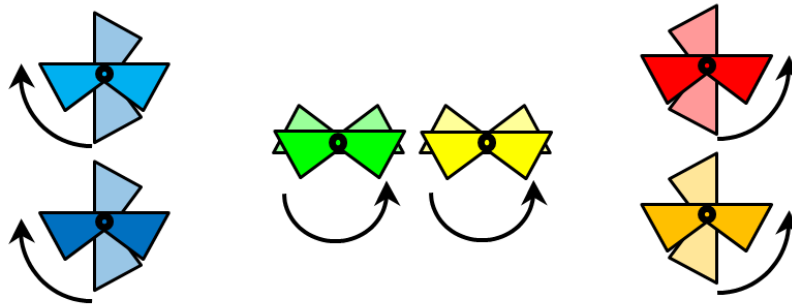
Flugrichtung des Drachens

Abb. 13

Face up

Die Drachen stehen still und machen eine Vierteldrehung oder eine halbe Drehung um das Zentrum herum nach oben. Die Position im Windfenster bestimmt hierbei in welche Richtung gedreht wird und wie weit.

FACE UP... GO ALLE POSTIONEN



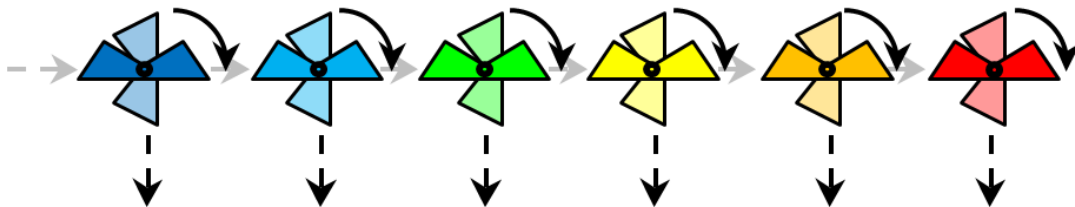
Drachen stehen still in Position

Abb. 14

Down

Die Drachen sind in Bewegung, drehen gleichzeitig in einer zentralen Vierteldrehung nach unten und fliegen in diese Richtung weiter.

DOWN...GO



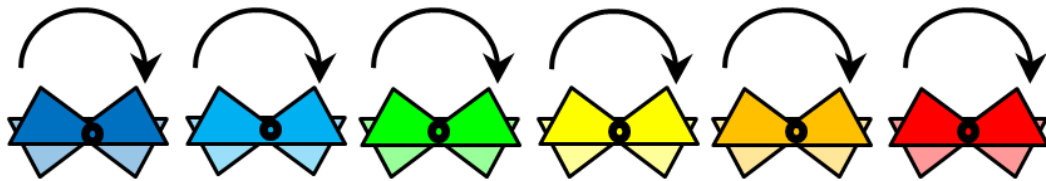
Flugrichtung des Drachens

Abb. 15

Face Down

Die Drachen stehen still in der Luft und machen gleichzeitig eine halbe Drehung im Uhrzeigersinn nach unten.

FACE DOWN... GO



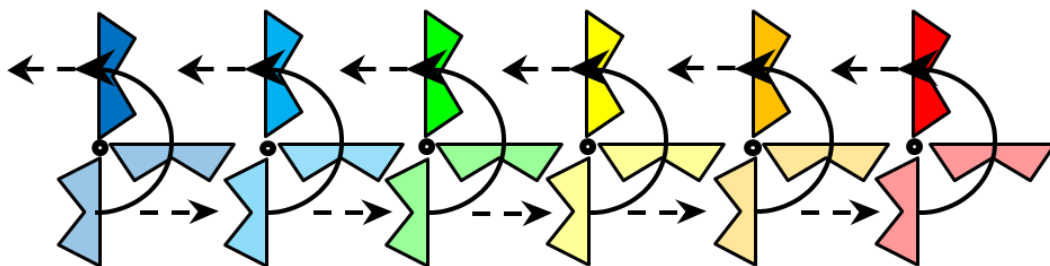
Drachen stehen still in Position

Abb. 16

Turn up

Beim TURN UP sind die Drachen in Bewegung, vollführen eine halbe Drehung über die Flügelspitze nach oben und fliegen in diese Richtung weiter. Möglich ist dies sowohl aus der horizontalen, wie auch aus der vertikalen Formation heraus. Ebenso ist dieser Call auch aus einer stationären Position heraus möglich, um alle Drachen in eine höhere Position zu bringen.

TURN UP ...GO



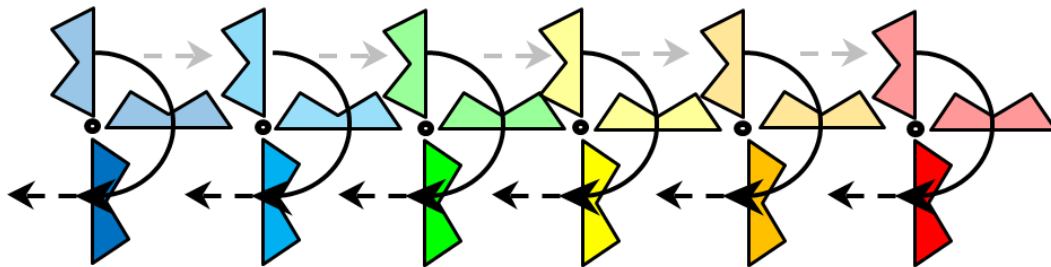
Flugrichtung des Drachens

Abb. 17

Turn Down

Die selbe Anweisung wie TURN UP, nur drehen alle Drachen nach unten.

TURN DOWN...GO



Flugrichtung des Drachens

Abb. 18

180

Bei dem Call 180 drehen die Drachen eine halbe Drehung um das Zentrum des Drachens und fliegen weiter in diese Richtung. Hier gibt auch wieder die Position im Windfenster die Drehrichtung an. Stehen die Drachen im Zentrum des Windfensters, gibt der Caller die Drehrichtung an, zum Bsp. „180 CLOCK WISE / 180 CLOCK“ (im Uhrzeigersinn) oder „180 COUNTER CLOCK WISE / 180 ANTI CLOCK“ (gegen den Uhrzeigersinn).

180 (on the edges) ... GO

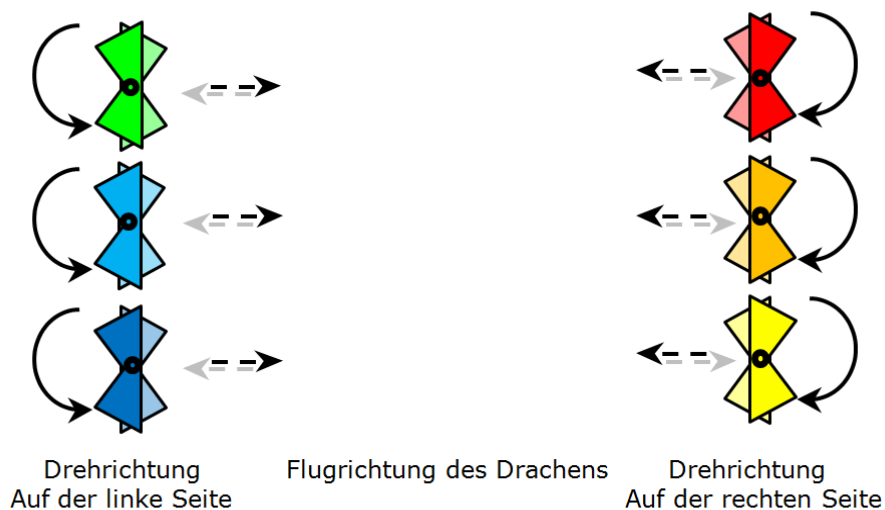


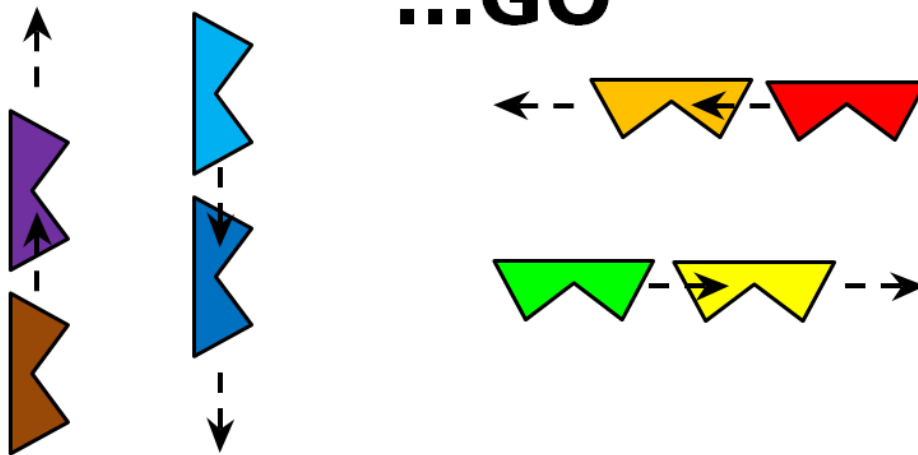
Abb. 19

Slide

Der Call hat verschiedene Varianten, abhängig von der Ausgangsposition des Drachens. Er kann auch aus der invertierten Position (Leitkante nach unten) heraus geflogen werden.

SLIDE UP/DOWN/LEFT/RIGHT

...GO



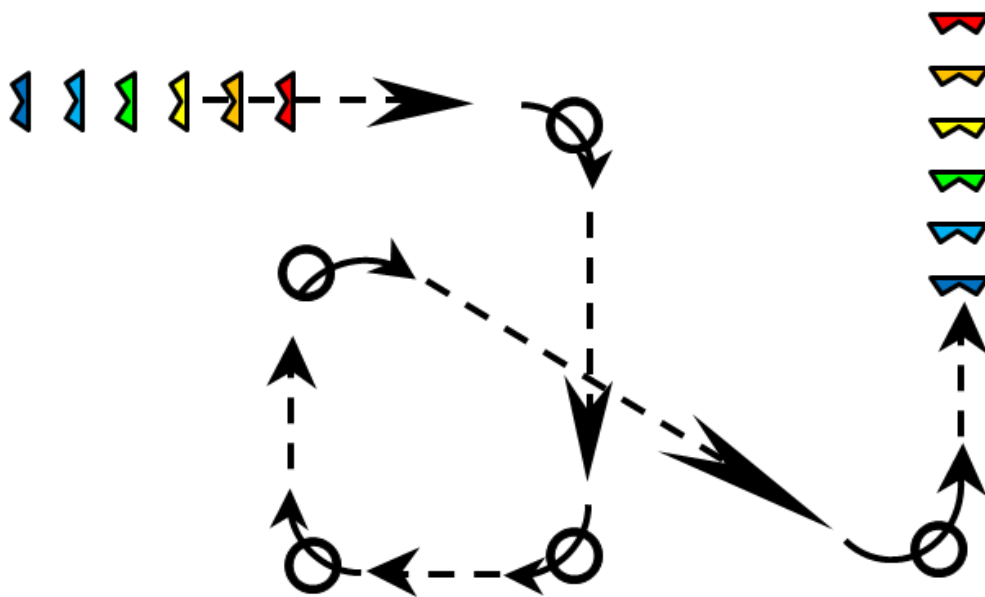
Drachen starten aus einer stationären Position

Abb. 20

Follow

Der vorderste Pilot bestimmt die Richtung und die Geschwindigkeit. Alle Piloten folgen exakt seiner Flugbahn. Hierbei sollten der Drehpunkt beachtet und keine Ecken geschnitten werden. Der vorderste Pilot muss nicht zwingend die #1 sein. Lautet der Call „180“, ist daraufhin #6 der vorderste Pilot und kann somit die Richtung bestimmen.

FOLLOW...GO



Drehungen: alle Drachen ändern ihre Flugrichtung an dem selben Punkt, um das Zentrum des Drachens herum

Abb. 21

Tipp:

Besonders auf gleichbleibende Geschwindigkeit und Abstand achten. Vor Allem der vorderste Pilot sollte nicht zu schnell fliegen. Dies unterstreicht noch einmal die Wichtigkeit mit viel Bremse zu fliegen (Einstellung der Handles)!

Stop

Ein einfaches Kommando, bei dem alle Piloten gleichzeitig stoppen. Der Caller muss die Reaktionszeit der anderen bedenken und nach dem Call ein wenig warten, bevor er selber stoppt.

STOP = STOP

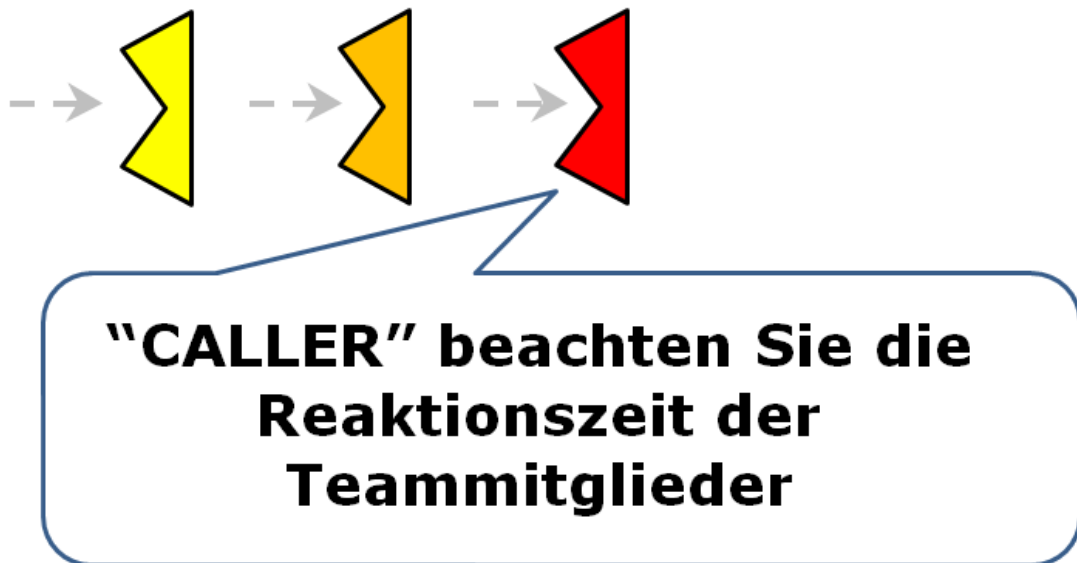


Abb. 22

In line

In eine horizontale Linie zurückkehren nach einem „BALL“.

IN LINE...Go

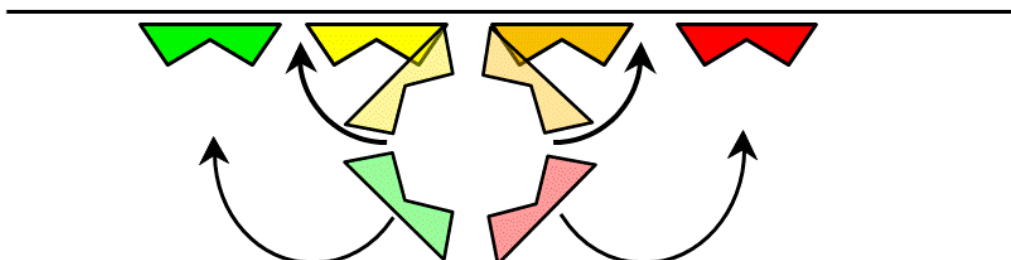


Abb. 22

Landing

Der Caller gibt sein Kommando spezifisch an, wie gelandet werden soll.
Zum Beispiel „INTO LANDING, TIPLANDING.... GO“

Into Landing, ..., ...Go

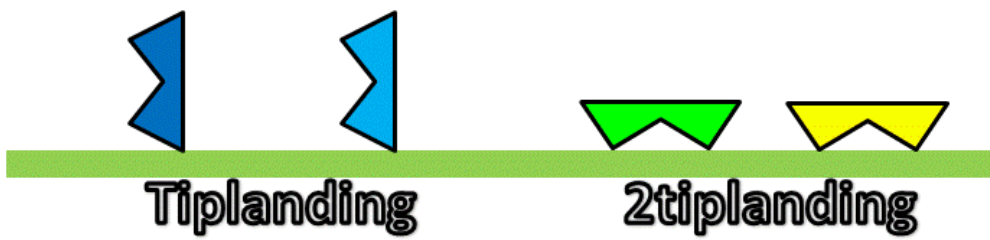


Abb.23

Trainingstipps

Was kann man tun, um für den Teamflug zu trainieren?

- Diese Anleitung für die Basicstandards lesen. Wenn Fragen entstehen, dann den Autor über revolutionvliegen@hotmail.nl kontaktieren.
- Alleine Figuren fliegen, als ob man im Team fliegen würde (zum Beispiel keine runden Ecken fliegen, rechts/links drehen um das Zentrum des Drachens).
- Die Drehung über die Flügelspitze für TURN UP/DOWN üben.
- Versuchen gerade Linien mit gleichmäßigem Tempo zu fliegen.
- Beginnt man mit dem gemeinsamen Fliegen im Team, sollte man mit dem FOLLOW beginnen und dabei beobachten, ob die Geschwindigkeit und der Abstand von alleine eingehalten wird.
- Um Calls abzustimmen und zu optimieren, öfter mal ein STOP einbauen.

Mit einfachen Call-Abfolgen im Team starten!

In line

Starten:

FOLLOW, STOP, GO, STOP, 180, FORWARD, STOP etc

In Line

FOLLOW, GO

In der Mitte des Windfensters eine vertikale Linie fliegen

STOP

1 and 3 FACE RIGHT...2 AND 4 FACE LEFT... GO

TO THE EDGES...GO...STOP

180... GO

GO...STOP IN THE MIDDLE...

TO THE EDGES...GO...STOP

180...GO

GO...STOP IN THE MIDDLE..

FACE UP ...GO

FOLLOW...GO

In einer horizontalen Linie über das Feld fliegen (im FOLLOW)

STOP

FACE DOWN ...GO

LANDING ...GO

Anweisungen für größere Teams

- Die Leinen im Voraus überprüfen (gleiche Länge?).
- Sicherstellen, ob man seinen Rev-Stick dabei hat.
- Den Caller bestimmen, dieser kann ggf. wechseln.
- Als Caller auf das Niveau jedes Teamfliegers achten, damit keiner überfordert ist und das Fliegen allen Spaß bereitet.
- Vorm Flug am Boden besprechen, was geflogen wird.
- Dafür sorgen, dass die Basis-Team-Routine zur Klärung dabei ist und "trocken" mit den Rev-Sticks die Praxis einüben.
- Erklären, dass man "SAY WHAT" ruft, wenn man ein Kommando nicht verstanden hat.
- Und immer für eine Portion guter Laune sorgen. ;-)

Aufbau des Standards

- PDF-Informationsblatt zur Veröffentlichung auf Webseiten
- Zentral steht ein Worddokument mit PowerPoint-Elementen zur Verfügung
- Einfaches Layout im KISS-Prinzip (Keep It Stupid Simple), keine Animationen
- Die Autoren des Dokumentes können je nach Zeit und Motivation wechseln. Der Autor der aktuellen Version steht immer als letzter Name im Kapitel "Version Control"
- Die Techniken und der Sprachgebrauch wird von einer Gruppe überprüft
- Dieser Standard ist weltweit frei zu gebrauchen
- Jedes Jahr wird bestimmt, wie oft eine neue Version herausgebracht wird
- Der Autor macht Gebrauch von einer neutralen Hotmailadresse revolutionvliegen@hotmail.nl

Anhang

Foren



www.vliegerwereld.nl

www.vliegerforum.nl



www.drachenforum.net

Nachtrag

Es werde noch weitere Dokumente folgen. Sie sind kein Teil des Standards, die Figuren können aber mit den Calls aus diesem geflogen werden.

Zur Zeit (Nov 2012) erhältlich:

Beispiele/kreative Möglichkeiten, um mit einem Team Flug zu beginnen

Zurzeit (Nov 2012) in Vorbereitung:

Basisteamroutine

Um schnell Spaß am Teamflug zu haben und die Figuren gut ausüben zu können macht es Sinn eine Standardroutine an der Hand zu haben. Diese sollte einfach, aber attraktiv zu fliegen und anzusehen sein.