INTERNATIONAL SPORT KITE
COMPULSORIES BOOK (LIBRO DELLE FIGURE OBBLIGATORIE)

VERSIONE 2.2.1
ITALIANO

5-DICEMBRE-2011

All Japan Sport Kite Association

American Kitefliers Association

Sport Team and Competitive Kiting

Cronologia Cambiamenti:

Versione 1.0 – 1 Agosto 2002

Originale

Versione 1.1 – 11 Settembre 2002

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKCB V1.1 dell'11 Settembre 2002

Versione 2.0 – 1 Agosto 2005

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKCB V2.0 del 1 Agosto 2005

Versione 2.01 – 1 Ottobre 2005

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKCB V2.01 del 1 Novembre 2005

Versione 2.1 – 1 Agosto 2006

Per vedere i cambiamenti, consultare il ISKCB V2.1 del 1 Agosto 2006

Versione 2.2 – 6 Agosto 2009

1. Eliminata la descrizione dei component chiave e aggiunta un'ampia descrizione riguardante la valutazione del punteggio III.A.
2. Combinati quelli che precedentemente erano chiamati "**Componenti critici"** e **"Altri componenti"** in un'unica voce, **"I giudici terranno conto in particolare"** per tutte le figure. Non sono state fatte altre modifiche a tali componenti a parte rinominarle.

Versione 2.2.1 – 5 Dicembre 2011

1. Modifiche ai diagrammi delle figure DT04 and DT16 (rimozione dell'elemento riguardante il controllo della velocità che precedentemente integravano le linee di ingresso e uscita).
2. Modifiche alle diciture **"I giudici terranno conto in particolare"** in accordo con il punto precedente.

La commissione internazionale del regolamento (IRBC) - 2011

AJSKA	AKA	STACK
Kanji Fujiyoshi	Ann Vondriska	David Morley
Masanobu Komuro	Russ Faulk	Andrew Taylor

Sommario

I. **Finestra di vento e definizione della "griglia di precisione"** 7
- A. **Finestra di Vento** 7
- B. **Centro Finestra** 7
- C. **Griglia di Precisione** 7

II. **Diagramma** 7

III. **Spiegazione** 8
- A. **Punteggi** 8
- B. **Descrizione** 8
- C. **Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni** 8

IV. **Glossario dei termini** 8
- A. **Posizione all'interno della griglia di precisione** 8
- B. **Posizione relativa delle varie componenti** **8**
- C. **Angoli** 8
- D. **Linee** 8
  1. Linea Orizzontale 9
  2. Linea Verticale 9
  3. Linee Parallele 9
- E. **Decollo** 9
- F. **Atterraggio** 9
  1. Atterraggio sul bordo alare (Leading-Edge Landing) 9
  2. Atterraggio sulle punte (Two-Point Landing) 9
  3. Atterraggio sulla pancia (Belly Landing) 9
- G. **Arco** 10
- H. **Passaggio raso terra** 10
- I. **Naso** 10
- J. **Stall (Stop)** 10
  1. Push Stall 10
  2. Snap Stall 10
- K. **Axel** 10
- L. **Controllo della velocità** 10
- M. **Spaziatura** 10
- N. **Cerchio** 11
- O. **Termini specifici per aquiloni quattro cavi** 11
  1. Volo Diagonale 10
  2. Volo Invertito 11
  3. Volo in Retromarcia 11
  4. Volo Normale 11
  5. Rotazione (Spin) 11
  6. Slide (Scivolata Laterale) 11
  7. Slide invertito 11

V. **Figure obbligatorie** 12

A. Figure obbligatorie obsolete (a partire dall'ISKCB Versione 2.01) 12
B. Nuove figure obbligatorie (a partire dall'ISKCB Versione 2.01) 12
C. Cambiamenti alle figure obbligatorie (a partire dall'ISKCB Versione 2.01) 12
D. Informazioni sulle figure obbligatorie correnti 12
E. Figure obbligatorie categoria Dual-line Individual 13

1. DI 02 - Circle 14
2. DI 03 - Circle Over Diamond 15
3. DI 05 - Lap and Snap 16
4. DI 07 - Jump 17
5. DI 08 - Pyramid 18
6. DI 09 - Octagon 19
7. DI 11 - Split Figure Eight 20
8. DI 12 - Stops 21
9. DI 13 - Steps 22
10. DI 14 - Register 23
11. DI 15 - LSI 24
12. DI 16 - Two Squares and Stalls 25
13. DI 17 - Wedge 26
14. DI 18 - Square Cuts 27
15. DI 19 - Launch, Circle, and Land 2P 28

F. Figure obbligatorie categoria Dual-line Pair 29

1. DP 03 - Pair Circles Over Diamonds 30
2. DP 06 - Inverted Eight with Landing 31
3. DP 07 - H 32
4. DP 08 - Twist 33
5. DP 09 - The Cliff 34
6. DP 11 - Meet Again 35
7. DP 12 - Pair Stops 36
8. DP 14 - 2 Squares 37
9. DP 15 - Thread and Roll 38
10. DP 16 - Pair Square Cuts and Land 39
11. DP 17 - Pair Jumps with Rolls 40
12. DP 18 - Pair Launch, Circle, and Land 2P 41

G. Figure obbligatorie categoria Dual-line Team 42

1. DT 02 - Pick-up Sticks 43
2. DT 03 - Follow, Flank Up, and Square 45
3. DT 04 - Team Hairpin 47
4. DT 05 - Arch de Triomph 49
5. DT 07 - Sorted Rectangle 51
6. DT 08 - The Basket 53
7. DT 10 - Team Diamonds 55
8. DT 11 - Cascade 57
9. DT 12 - Loops and Vertical Threads 59
10. DT 14 - HaveFun 61
11. DT 15 - Solaris 63
12. DT 16 - Team Square Cuts 65

H. Figure obbligatorie categoria Multi-line (quattro cavi) Individual 67

1. MI 02 - Ladder Up 68
2. MI 03 - Steps and Turns 69
3. MI 04 - Two Down 70
4. MI 07 - Arc Circle 71
5. MI 08 - Camel Back 72

6. MI 09 - Clock Tower 73
7. MI 13 - Z Pass 74
8. MI 15 - Pivots 75
9. MI 16 - Lollypop 76
10. MI 17 - Reverse Octagon 77
11. MI 18 - Roman Ten 78
12. MI 19 - Bumps 79
13. MI 20 - Lift 80
14. MI 21 - Diamond 81
15. MI 22 - The Felix 82

I. Figure obbligatorie categoria Multi-line (quattro cavi) Pair 84

1. MP 01 - Qisses 85
2. MP 03 - Quadouble-S 86
3. MP 04 - Two Down 87
4. MP 05 - Sticky Wicket 88
5. MP 06 - Peaks 89
6. MP 07 - Circles and Slides 90
7. MP 08 - Double Diamonds 91
8. MP 09 - Lollypops 92
9. MP 10 - Parallel Boxes 93
10. MP 11 - Triangle Split 94
11. MP 12 - Split Square 95
12. MP 13 - Pair Pivots 96

J. Figure obbligatorie categoria Multi-line (quattro cavi) Team 97

1. MT 01 - Cascade 98
2. MT 02 - Follow, Slide, Roll 99
3. MT 03 - Vertical Thread and Rotate 100
4. MT 04 - Rainbow Slide 101
5. MT 05 - Two Down 102
6. MT 06 - Steps and Turns 103
7. MT 07 - Arch du Carousel 104
8. MT 08 - Team Pivots 105
9. MT 09 - The Basket 106
10. MT 11 - Solaris 107

Nota

Salvo diversamente specificato, questo "*libro delle Figure Obbligatorie"* è considerato alla stregua di tutte le regole redatte dalla commissione IRBC e come tale può subire deroghe a discrezione dell'autorità di *sanctioning* di competenza all'inizio della stagione agonistica.

Le date ufficiali di adozione del presente libro delle figure obbligatorie, salvo diversamente indicato dall'autorità di *sanctioning* di competenza, sono:

01 Gennaio, 2012 - AJSKA (All Japan Sport Kite Association)

01 Gennaio, 2012 - AKA (American Kitefliers Association)

01 Gennaio, 2012 - STACK (Sport Team and Competitive Kiting)

I. FINESTRA DI VENTO E DEFINIZIONE DELLA *"GRIGLIA DI PRECISIONE"*

A. Finestra di Vento

La finestra di vento è la superficie facente parte del piano semicircolare definita dall'altezza massima che l'aquilone può raggiungere ad ogni angolo davanti al pilota stazionario sul terreno. Le dimensioni di tale finestra sono determinate dal suolo, dalla lunghezza dei cavi dell'aquilone, dalla velocità del vento, dalle capacità del pilota e dalle caratteristiche di volo dell'aquilone o degli aquiloni.

B. Centro Finestra

Il centro della finestra del vento è localizzato direttamente sottovento al pilota (centro orizzontale) e circa a metà strada tra il suolo e il punto più alto della finestra di vento (centro verticale).

C. Griglia di Precisione

Sullo sfondo di ciascuna figura di precisione è presente una griglia da utilizzare come riferimento per le corrette dimensioni, forme e posizioni degli elementi della figura.
Le figure sono disegnate si una griglia di 100 unità di altezza e 200 unità di larghezza, ovvero 100 unità su ogni lato del centro finestra orizzontale. La grandezza di una unità è determinata dalla lunghezza dei cavi utilizzati. Utilizzando cavi da 38 metri (pari a circa 125 piedi), un'unità di griglia è pari a circa 0.3 metri (pari a circa 1 piede)

$$Unità = \frac{Lunghezza\ cavi}{100} \cdot \frac{\pi}{4} \cong \frac{Lunghezza\ cavi}{130}$$

Ogni quadrato di 10 unità sulla griglia, con cavi da 38 metri, ha lati di circa 3 metri (corrispondenti a 10 piedi). Nei diagrammi sono mostrate le linee di griglia corrispondenti a 10 unità solo nel caso esse siano necessarie per localizzare le figura all'interno dello schema.

NOTA BENE: In condizioni non ottimali, può risultare non possibile volare in tutte le sezioni della griglia di precisione a meno che il pilota arretri durante l'esecuzione della figura. Detto in altri termini, una parte della griglia di precisione può trovarsi fuori della finestra di vento effettiva.

II. DIAGRAMMA

Il diagramma della figura definisce la grandezza, forma e posizione di ciascuna figura obbligatoria all'interno della griglia di precisione.
Per quanto riguarda esclusivamente le categorie Team Multi-line (4 cavi):

Quando sono presenti meno aquiloni quattro cavi di quanti ne siano mostrati nel diagramma, la selezione degli aquiloni viene fatta nei seguenti modi:

- Ordine numerico, che significa che gli aquiloni in volo vengono assegnati agli aquiloni mostrati nel diagramma secondo un ordine numerico (es. 1-2-3).
- Spaziatura regolare e centrata tra il primo e l'ultimo aquilone presente nel diagramma; il che significa, posizionare l'altro o gli altri aquiloni in maniera equidistante e regolare tra loro e tra gli aquiloni agli estremi, utilizzando la loro posizione come riferimento.

Nel caso vi siano più aquiloni quattro cavi di quanti ne siano mostrati nel diagramma della figura obbligatoria, gli aquiloni dovranno essere posizionati in modo uniforme e centrati. Questo significa posizionare, prendendo come riferimento il centro degli aquiloni mostrati nel diagramma, tutti gli aquiloni del team quattro cavi uniformemente intorno al punto centrale. Se non diversamente specificato, si preferisce adottare l'opzione della spaziatura regolare. Qualora l'ordine numerico sia importante, esso viene espressamente specificato nella spiegazione della figura.

III. SPIEGAZIONE

A. Punteggi

A ciascuna figura viene assegnato un singolo punteggio che comprende l'intera figura eseguita a partire dall'ingresso "IN" all'uscita "OUT". Il punteggio assegnato riflette quanto fedelmente la figura nel diagramma è stata riprodotta in volo e la misura di quanto soddisfa altri parametri di giudizio (per maggiori informazioni consultare il Regolamento e il Libro per i Giudici).

B. Descrizione

Se necessario, viene fornita una descrizione o un chiarimento sulle componenti della figura di precisione. Talvolta, inoltre, il diagramma viene corredato di note addizionali, commenti e una lista di componenti che vengono in qualche modo testate o messe in risalto dalla figura stessa. Questa sezione, tuttavia, non è concepita per descrivere in dettaglio la figura di precisione.

C. Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni

< usata come prefisso ad un numero, indica una posizione a sinistra del centro orizzontale della griglia di precisione.

> usata come prefisso ad un numero, indica una posizione a destra del centro orizzontale della griglia di precisione.

<0> indica il centro orizzontale della griglia di precisione.

^ usata come prefisso ad un numero, indica una posizione al di sopra del fondo della griglia di precisione.

IV. GLOSSARIO DEI TERMINI

A. Posizione all'interno della griglia di precisione

La posizione all'interno della griglia di precisione è definita come la collocazione dell'intera figura all'interno della griglia di precisione stessa. Tutte le figure sono destinate per essere riprodotte fedelmente nelle posizioni visualizzate nei diagrammi.

B. Posizione relativa delle varie componenti

La posizione relativa delle varie componenti è definita come l'allineamento delle single componenti tra loro all'interno della figura di precisione. Per ogni figura di precisione, tutte le proporzioni, angoli, traversate, sterzate, etc devono essere eseguite e posizionate il relazione tra loro in modo che, la traiettoria di volo compresa tra "IN" e "OUT" riproduca fedelmente la traiettoria mostrata nel diagramma.

C. Angoli

Gli angoli sono cambi netti della direzione del volo dell'aquilone. Generalmente può essere specificato un aggettivo accanto alla parola "angolo" per enfatizzare alcuni aspetti della manovra stessa. Se un cambio di direzione non è concepito per essere un "angolo", viene generalmente descritto come un arco o una curva.

D. Linee

Se non diversamente specificato, tutte le linee devono essere diritte. Il termine "linea diritta", benchè ridondante, può essere utilizzato per enfatizzare tale aspetto.

1. Linea Orizzontale

   Una linea orizzontale è percorsa parallelamente all'orizzonte.

2. Linea Verticale

   Una linea verticale è percorsa perpendicolarmente all'orizzonte.

3. Linee Parallele

   Due line parallele distano di una quantità costante lungo tutto il loro percorso.

   I termini usati per qualificare le linee (orizzontali, parallele, ecc.) sono utilizzate nella sezione descrittiva di ciascuna figura di precisione per porre l'attenzione su una particolare linea o gruppo di linee.

E. Decollo

Un decollo consiste in una transizione dell'aquilone che, da una posizione stazionaria al suolo, passa al volo vero e proprio. Il controllo dell'aquilone durante il decollo e la stabilità del volo negli istanti successivi al decollo rappresentano gli aspetti più importanti di tale manovra.

F. Atterraggio

Un atterraggio consiste in un arresto controllato a terra dell'aquilone. Una collisione del naso dell'aquilone con il suolo ***non è*** considerato un atterraggio. Se non diversamente specificato, nessuno dei diversi tipi di atterraggio viene preferito più degli altri.

1. Atterraggio sul bordo alare (Leading-Edge Landing)

   Un atterraggio sul bordo alare consiste nel portare l'aquilone a terra facendo toccare l'intera lunghezza di uno dei bordi alari con il suolo.

2. Atterraggio sulle punte (Two-Point Landing)

   Per quanto concerne gli aquiloni con forma a delta, un "two point landing" consiste nel fare atterrare l'aquilone facendo toccare entrambe le punte terminali al suolo contemporaneamente.
   Per quanto riguarda invece gli aquiloni con un singolo bordo alare (ad esempio aquiloni revolution quattro cavi), un two point landing" consiste in un atterraggio tramite il contatto del bordo di uscita con il suolo.

   a) Esempi

      (1) Snap Two-Point Landing

      Consiste in una combinazione di uno "snap stall" (ovvero uno stallo secco) con un atterraggio, il tutto eseguito con un unico movimento.

      (2) Stall Two-Point Landing

      L'aquilone viene posto in stallo in prossimità con il suolo e successivamente messo giù a terra direttamente.

      (3) Spin Two-Point Landing

      L'aquilone viene fatto ruotare in un cerchio molto stretto al fine di stallarlo e succesivamente messo giù a terra direttamente..

3. Atterraggio sulla pancia

   Un atterraggio sulla pancia consiste in un arresto controllato dell'aquilone tramite contatto con il suolo del proprio lato anteriore (lato dove sono ubicate le briglie), e con il naso che punta verso la direzione opposta al pilota.

G. Arco

Consiste in una manovra che modifica la direzione di volo riproducendo una parte della circonferenza di un cerchio. Un arco si distingue da una curva per il fatto di avere, a differenza di quest'ultima, il raggio costante nell'intera traiettoria.

H. Passaggio raso terra

Un passaggio raso terra consiste in una linea orizzontale in diretta prossimità del suolo. Al fine di chiarire le descrizioni contenute nel presente documento, un passaggio raso terra è definito tale se la distanza massima della punta alare dell'aquilone uguale ad una semiapertura alare. Volare a distanza minore non viene ne premiato ne tantomeno penalizzato. Nel caso che il suolo non sia perfettamente orizzontale, l'altezza massima del passaggio viene misurata prendendo come riferimento il punto più alto sorvolato.

I. Naso

Il naso viene definita come la parte anteriore dell'aquilone, ovvero quella che per prima viene investita dall'aria durante il volo in avanti. Nel caso di aquiloni con forma a delta, consiste nella giunzione del bordo alare destro e sinistro. Nel caso di aquiloni con un unico bordo d'entrata, esso viene considerato il naso. Le coordinate mostrate nei diagrammi, salvo diversamente specificato, si riferiscono al naso dell'aquilone.

J. Stallo (Stop)

Consiste in un arresto momentaneo della marcia dell'aquilone

1. Push Stall (stallo spinto)

   Un "push stall" ferma temporaneamente la marcia dell'aquilone senza modificare la sua orientazione

2. Snap Stall (stallo secco)

   Uno "snap stall" consiste in una singola manovra che ferma temporaneamente il movimento dell'aquilone e modifica la sua orientazione portandolo con il naso rivolto verticalmente.

K. Axel

Consiste in una rotazione piatta di 360° con la parte frontale dell'aquilone (la parte che viene rivolta al pilota durante la marcia) parallela al suolo. Essa inizia e termina con il naso rivolto verso il pilota.

L. Controllo della velocità

Per quanto riguarda le figure individuali, il controllo della velocità significa mantenere una velocità costante durante tutto il percorso della figura.

Per quanto concerne le figure pair e team, il controllo della velocità si riferisce, oltre quanto detto sopra, anche alla variazione relativa delle velocità dei singoli aquiloni nel caso necessitino di aumentare o ridurre tra loro le distanze come richiesto espressamente da alcune figure obbligatorie. Il controllo della velocità è valutato attentamente in tutte le figure obbligatorie.

M. Spaziatura

Per quanto riguarda le figure pair e team, la spaziatura si riferisce all'uniformità delle distanze tra i singoli aquiloni che compongono la pattuglia. Un cambio delle distanze può essere necessario durante la figura, ma l'uniformità delle stesse è fondamentale.
spacing that is important. La spaziatura è valutata attentamente in tutte le figure obbligatorie pair e team.

N. Cerchio

Il cerchio è un arco continuo e completo, che termina esattamente nel punto dove è iniziato.

O. Termini specifici per aquiloni quattro cavi

1. Volo diagonale

   L'aquilone percorre linea diritta diagonale con orientazione costante.

2. Volo invertito

   L'aquilone percorre una qualsiasi traiettoria purché con il naso rivolto verso il suolo.

3. Volo in retromarcia

   L'aquilone percorre una traiettoria opposta a quella verso la quale è rivolto il naso. Il volo in retromarcia coincide con il volo invertito nel caso il naso sia rivolto verso il suolo.

4. Volo Normale

   L'aquilone vola nella direzione determinata dal suo naso.

5. Rotazione (Spin)

   L'aquilone ruota su ste stesso facendo perno su una parte specifica dello stesso. I punti più comunemente utilizzati come perno di rotazione sono il centro e le punte. Le rotazioni, salvo diversamente specificato, devono essere stazionarie. In parole povere il punto di rotazione non deve muoversi.

6. Slide (Scivolata Laterale)

   L'aquilone attraversa la finestra di vento percorrendo una traiettoria orizzontale con il naso rivolto verso l'alto (slide orizzontale) oppure percorrendo una traiettoria verticale con il naso rivolto a destra o sinistra (slide verticale).

7. Slide invertito

   L'aquilone attraversa la finestra di vento percorrendo una traiettoria orizzontale con il naso rivolto verso il basso (solo aquiloni quattro cavi).

V. FIGURE OBBLIGATORIE

A. Figure obbligatorie obsolete (a partire dall'ISKCB Versione 2.01)

Nessuna

B. Nuove figure obbligatorie (a partire dall'ISKCB Versione 2.01)

Nessuna

B. Cambiamenti alle figure obbligatorie (a partire dall'ISKCB Versione 2.01)

L'intero testo è stato revisionato per combinare le precedenti voci **"componenti critici"** e **"altri componenti"** sotto un'unica voce **"I giudici terranno conto in particolare"**.
La figura MI22 è stata chiarita per indicare che gli "Archi" devono essere percorsi in direzione frontale a norma del bollettino della commissione internazionale per il regolamento (IRBC) del 1 agosto 2007.

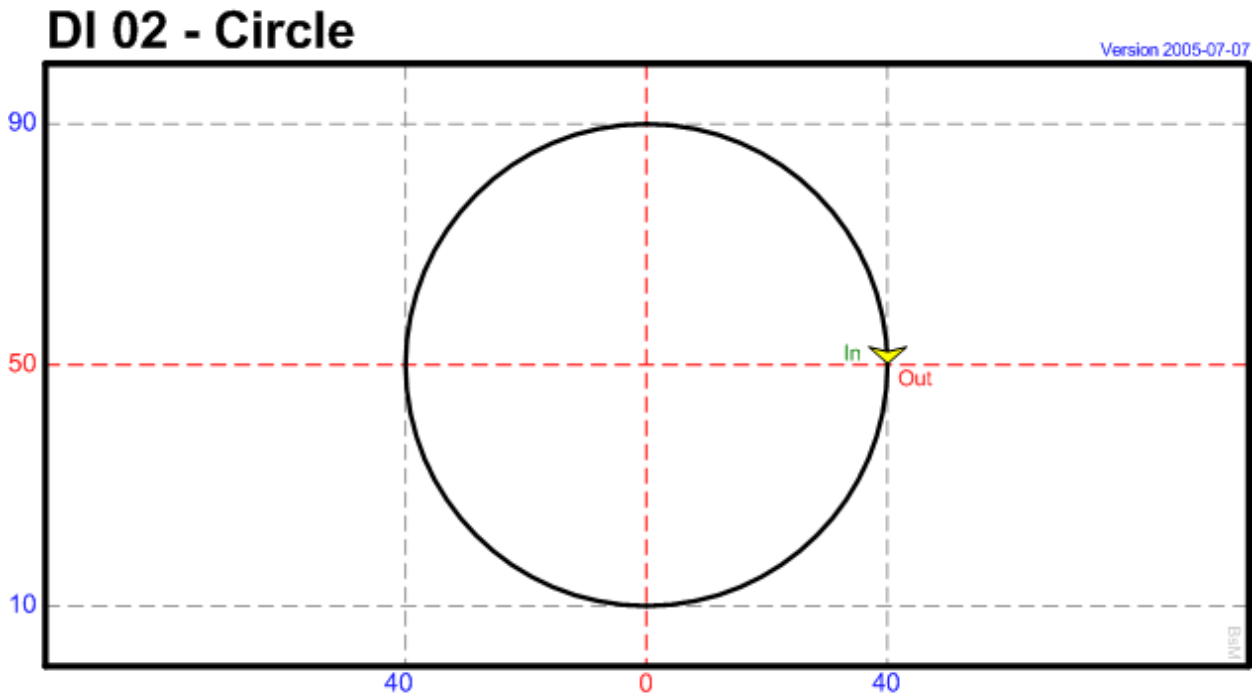
D. Present Compulsory Figures Information

Nelle seguenti voci E, F, G, H, I e J sono presenti le attuali figure obbligatorie approvate per le competizioni ufficiali.

Qualsiasi altra figura utilizzata per le gare ufficiali deve sottostare all'approvazione della commissione internazionale per il regolamento e le rispettive autorità di sanctioning. Ciò comprende qualsiasi modifica al testo o alle grafiche alle attuali figure obbligatorie.

E. Figure obbligatorie categoria Dual-line Individual

- **DI 02 - Circle** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 03 - Circle Over Diamond** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 05 - Lap and Snap** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 07 - Jump** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 08 - Pyramid** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 09 - Octagon** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 11 - Split Figure Eight** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 12 - Stops** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 13 - Steps** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 14 - Register** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 15 - LSI** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DI 16 - Two Squares and Stalls -** 2006-06-25 - *testo 2009-08-06*
- **DI 17 - Wedge -** 2006-06-25 - *testo 2009-08-06*
- **DI 18 - Square Cuts -** 2006-06-25 - *testo 2009-08-06*
- **DI 19 - Launch, Circle, and Land 2P -** 2006-06-25 - *testo 2009-08-06*



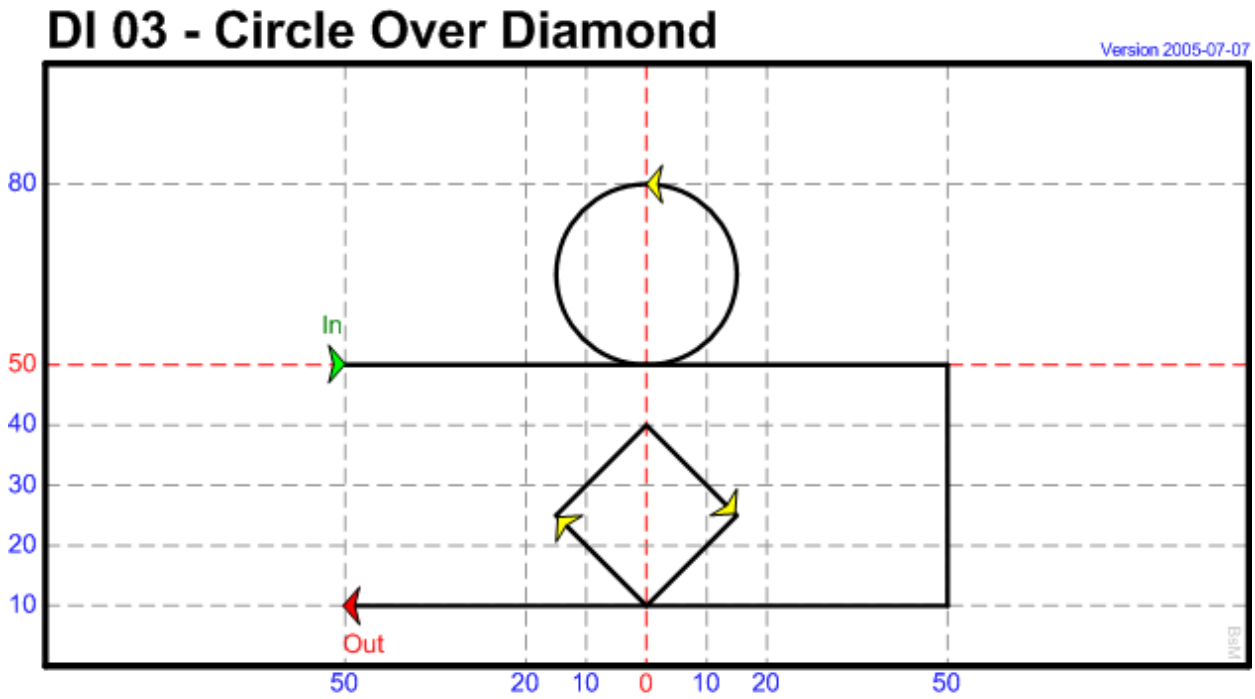
DI 02 – Circle

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del cerchio
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Della chiamata dell'IN e dell'OUT nella stessa posizione

Descrizione:



DI 03 – Circle Over Diamond

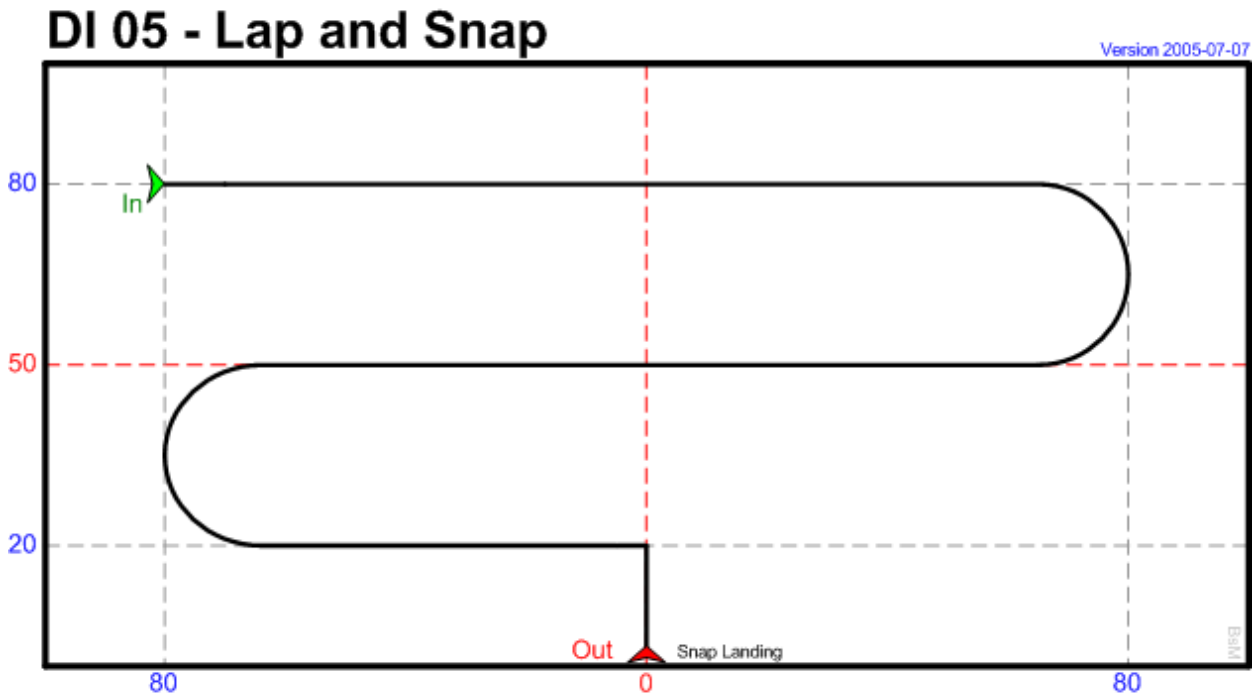
Versione 2005-09-09

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo dei singoli componenti
- Delle relative dimensioni dei singoli componenti
- Delle linee parallele
- Degli angoli
- Del controllo della velocità

Descrizione:

Il cerchio è tracciato direttamente sopra il rombo.
Il diametro del cerchio è lo stesso della diagonale verticale o orizzontale del rombo.



DI 05 – Lap and Snap

Versione 2005-07-07

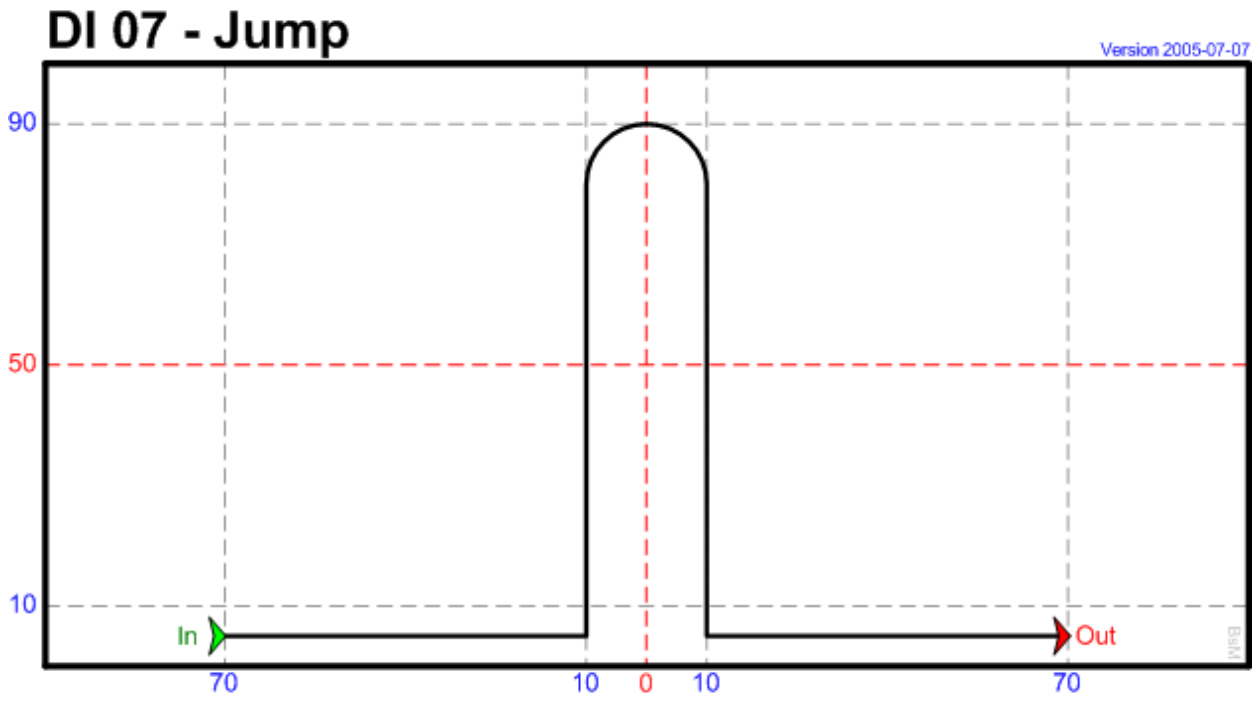
I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee parallele
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Degli archi
- Dell'angolo retto.
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle dimensioni relative delle singole componenti

Descrizione:

L'atterraggio deve essere veloce e eseguito in prossimità del suolo.

L'arco più basso eseguito direttamente sotto alla posizione dell'IN (tangente).
L'atterraggio è esattamente al centro della griglia di precision.



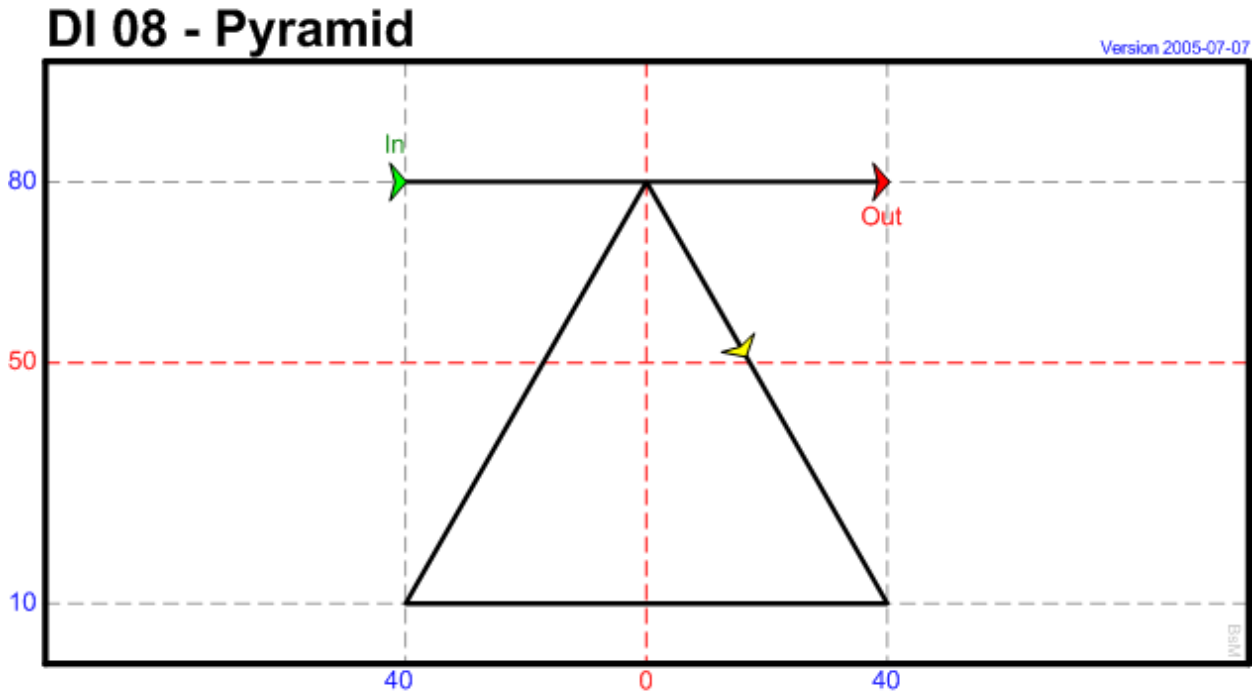
DI 07 – Jump

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli angoli retti
- Degli archi
- Delle linee diritte
- Delle posizioni delle componenti all'interno della griglia di precisione
- Del controllo della velocità

Descrizione:



DI 08 – Pyramid

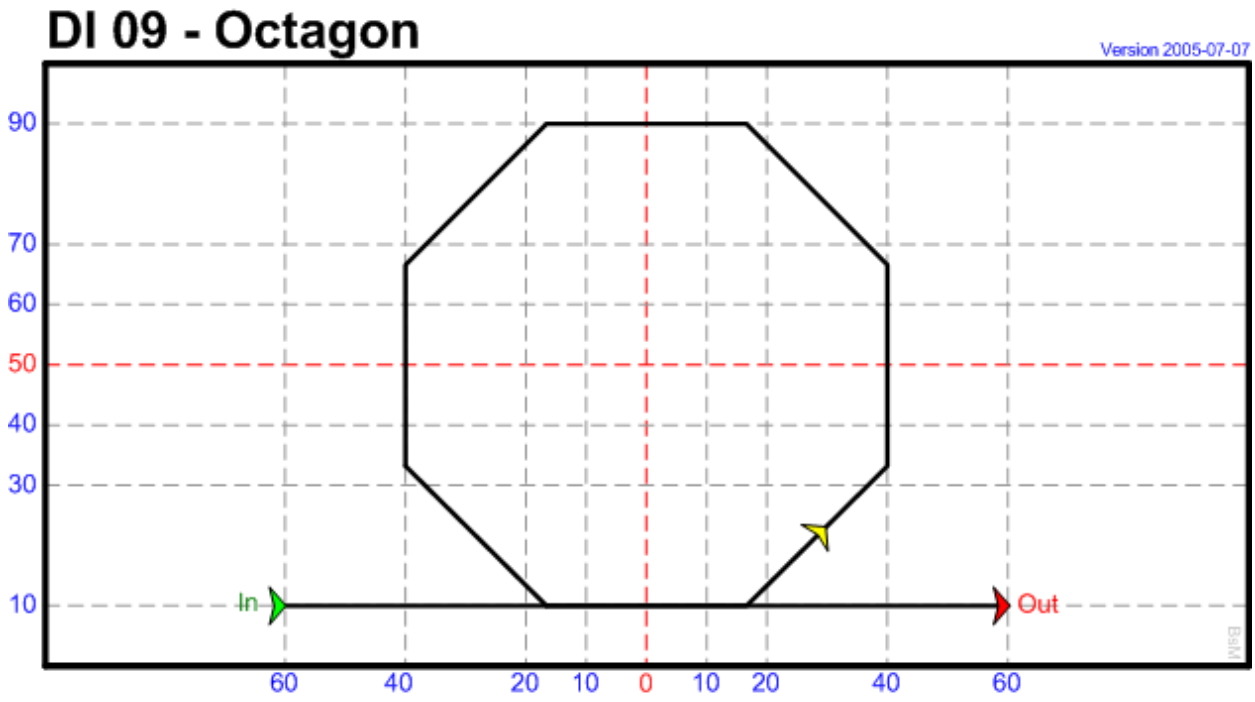
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Della equivalente lunghezza delle linee orizzontali dopo l'IN e prima dell'OUT
- Delle linee diritte
- Del controllo della velocità

Descrizione:

Gli angoli alla base devono essere uguali.



DI 09 – Octagon

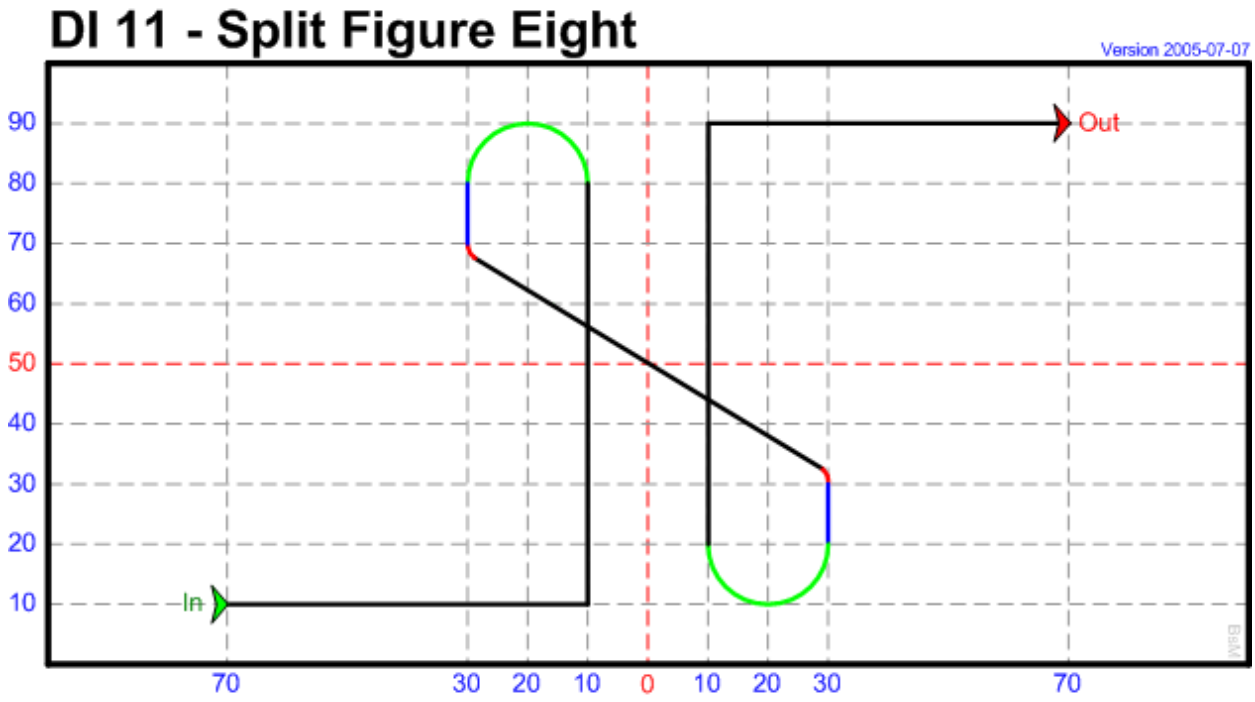
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Del controllo della velocità
- Della equivalente lunghezza delle linee orizzontali dopo l'IN e prima dell'OUT
- Delle linee parallele

Descrizione:

Gli angoli dell'ottagono devono essere tutti uguali



DI 11 – Split Figure Eight

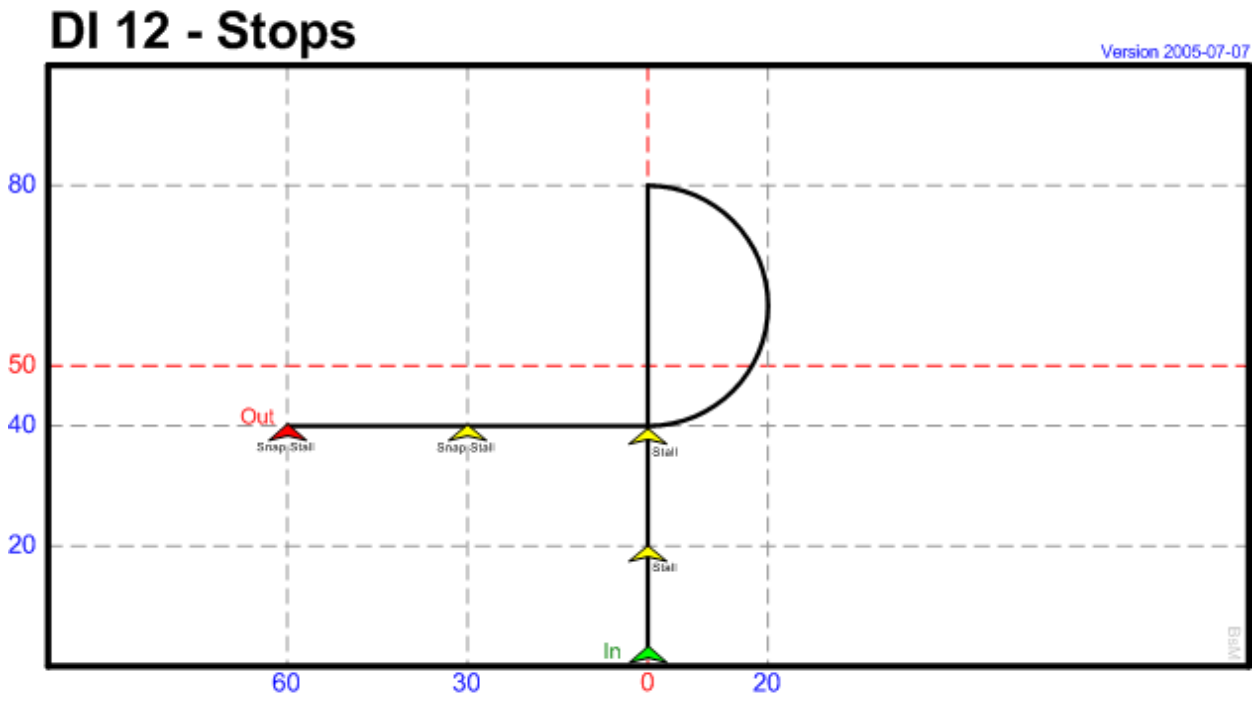
Versione 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee diritte
- Degli archi

Descrizione:

La linea diagonale va eseguita cosi come mostrata nel diagramma.



DI 12 – Stops

Versione 2005-07-07

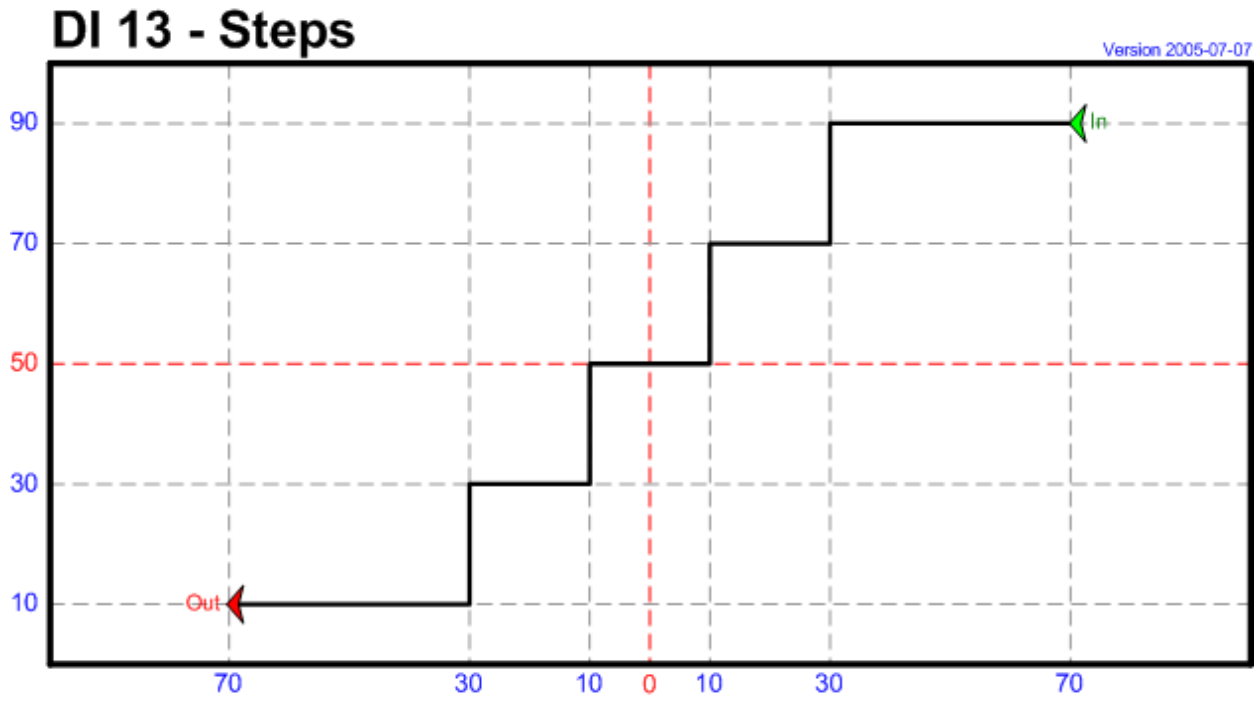
I giudici terranno conto in particolare:

- Degli stalli
- Del controllo della velocità
- Del decollo
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Eseguire due stalli spinti (push stall) sulla linea verticale.

Eseguire due stalli secchi (snap stall) sulla linea orizzontale.



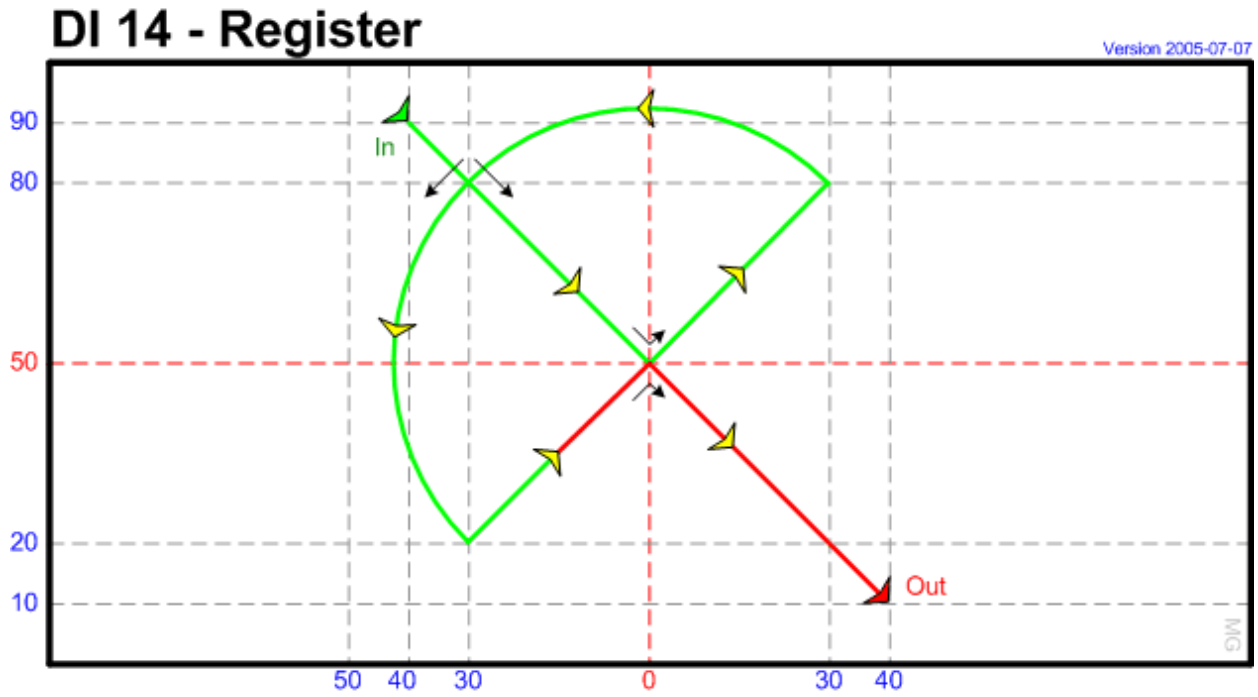
DI 13 – Steps

Versione 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee orizzontali
- Delle linee verticali
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Del controllo della velocità

Descrizione:



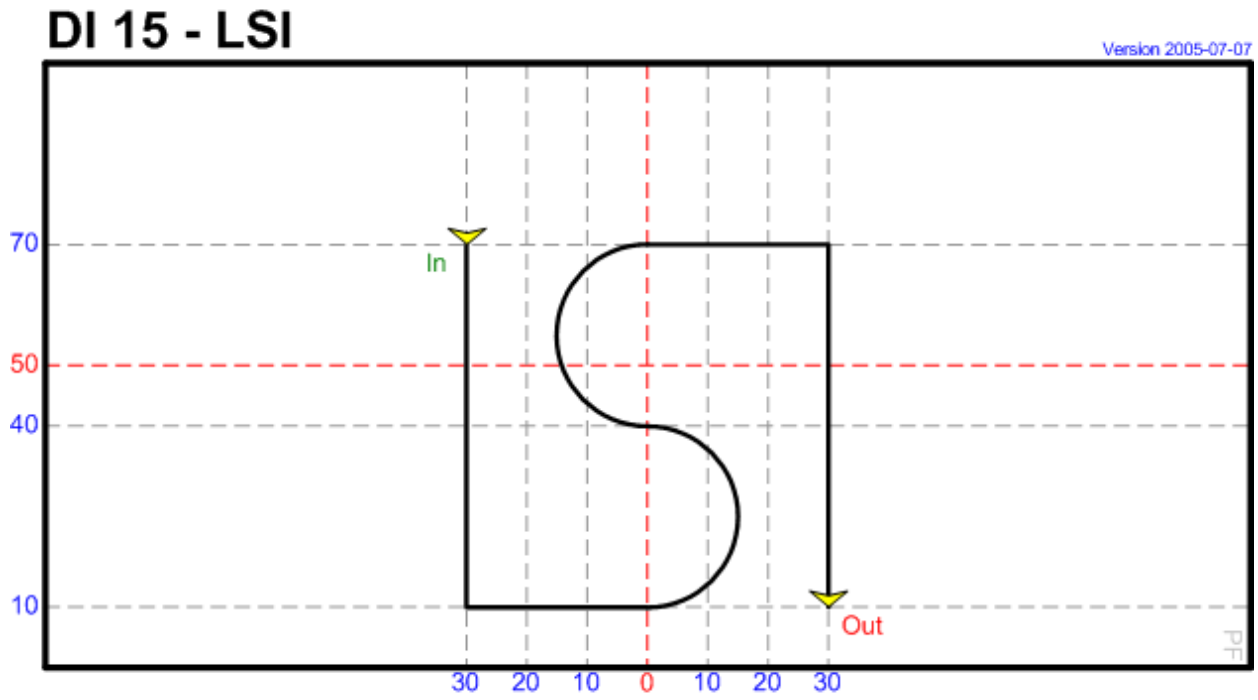
DI 14 - Register

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Degli archi
- Delle sterzate (angoli) a 90°
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:



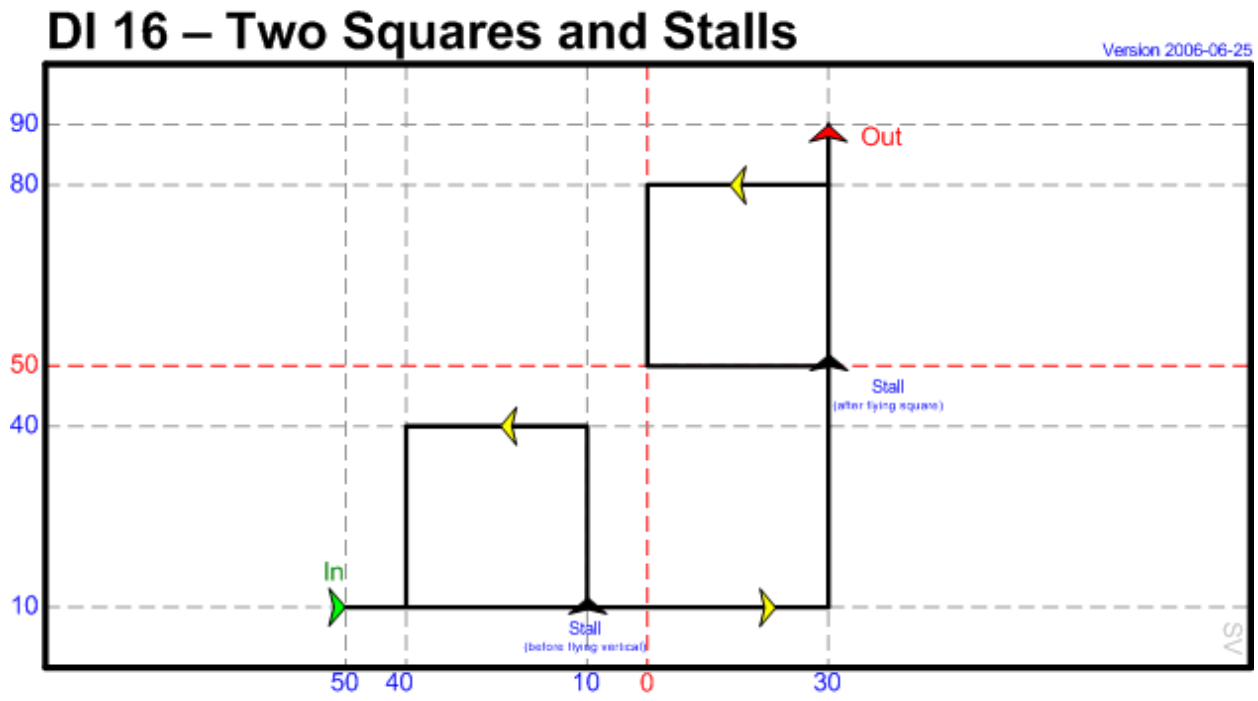
DI 15 - LSI

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle linee
- Delle sterzate (angoli) a 90°

Descrizione:



DI 16 – Two Squares and Stalls

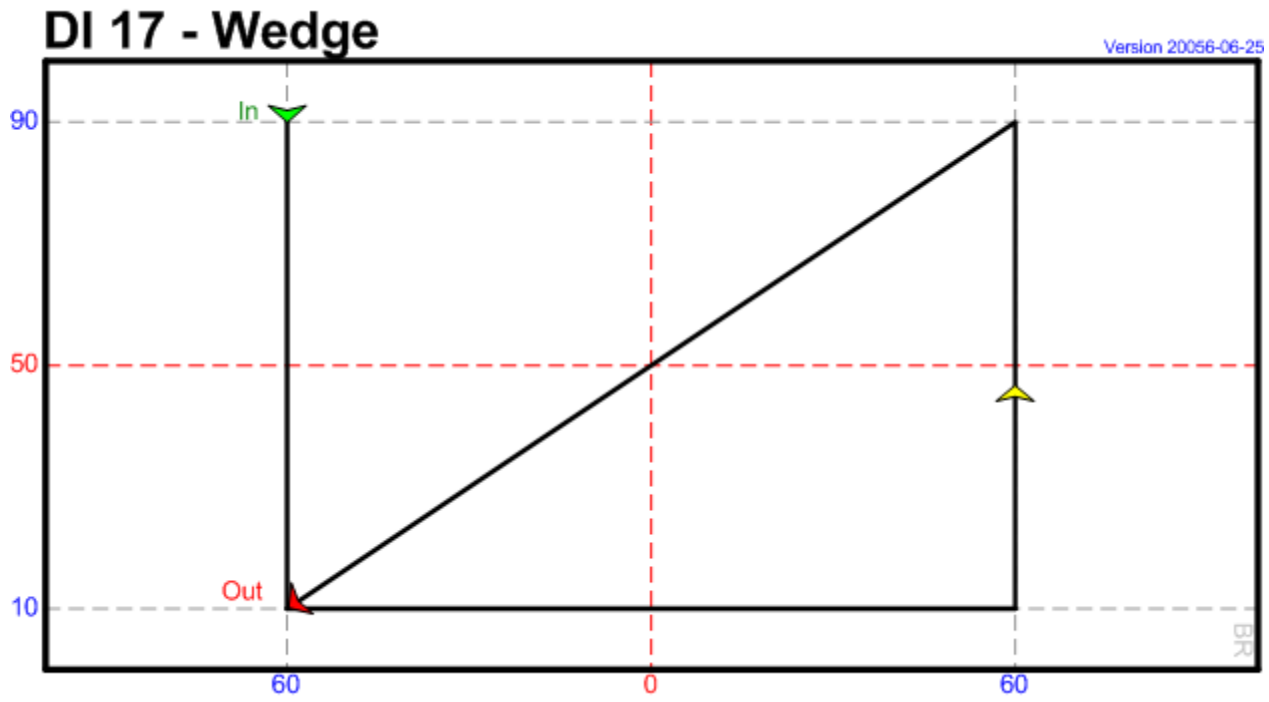
Versione 2006-06-29

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Degli stalli
- Delle sterzate (angoli)
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

l'IN va chiamato al 50 sinistro e 10 verticale. L'aquilone deve portarsi, eseguendo una linea, fino a 10 sinistro, dove deve essere eseguito uno stallo secco ("snap stall"). L'aquilone deve disegnare un quadrato di 30 unità di lato in senso antiorario e deve continuare, eseguendo una linea, fino a portarsi a 30 unità a destra del centro finestra; a questo punto l'aquilone deve sterzare di 90° e proseguire verso l'alto fino a portarsi a 80 unità verticali. L'aquilone deve quindi disegnare tre lati del quadrato di 30 unità di lato dove deve essere stallato, tramite uno stallo secco ("snap stall") posizionato a 30 unità a destra e 50 verticali. Infine l'aquilone deve proseguire fino a 90 unità verticali, dove deve essere dichiarato l'OUT.



DI 17 - Wedge

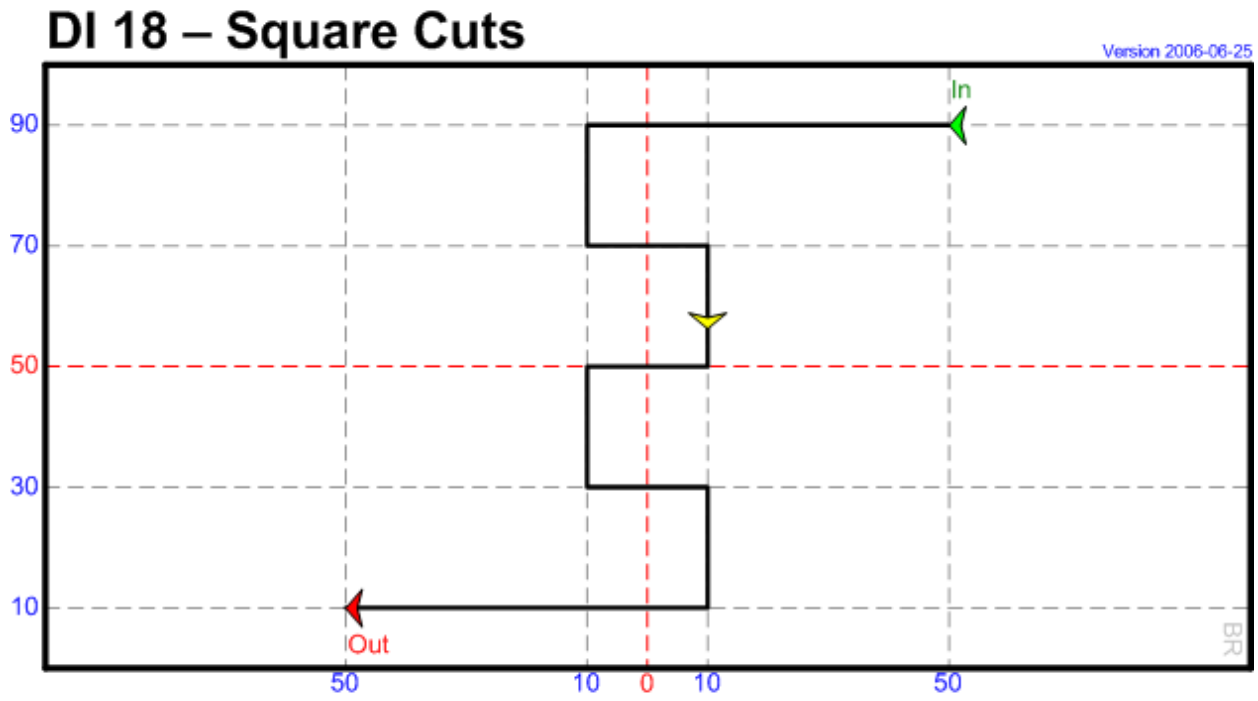
Versione 2006-06-29

I giudici terranno conto in particolare:

- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Delle sterzate (angoli)

Descrizione:

Il punto nel quale l'aquilone deve trovarsi quando il pilota dichiara l'OUT corrisponde al punto in cui è stato eseguito il primo angolo retto.



DI 18 – Square Cuts

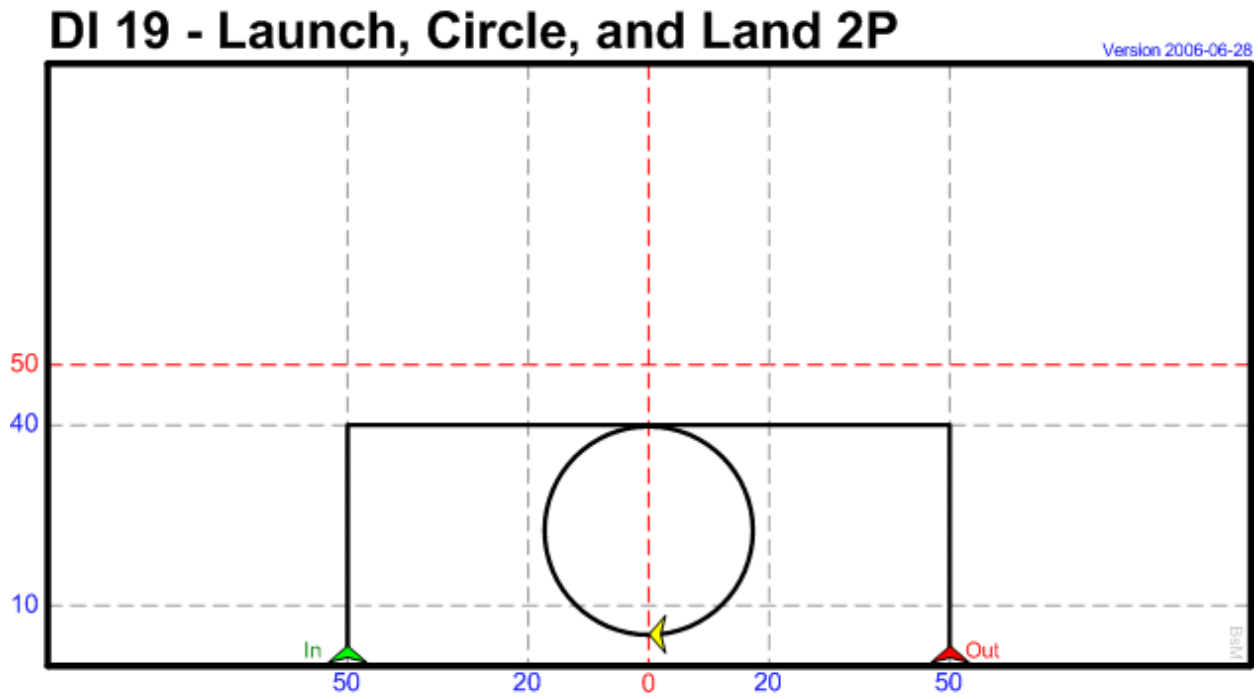
Version 2006-06-29

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle sterzate (angoli)
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Ogni taglio quadrato equivale ad un 20% della griglia orizzontale e verticale.
Gli angoli si trovano molti vicini tra loro.



DI 19 – Launch, Circle, and Land 2P *Versione 2006-06-29*

I giudici terranno conto in particolare:

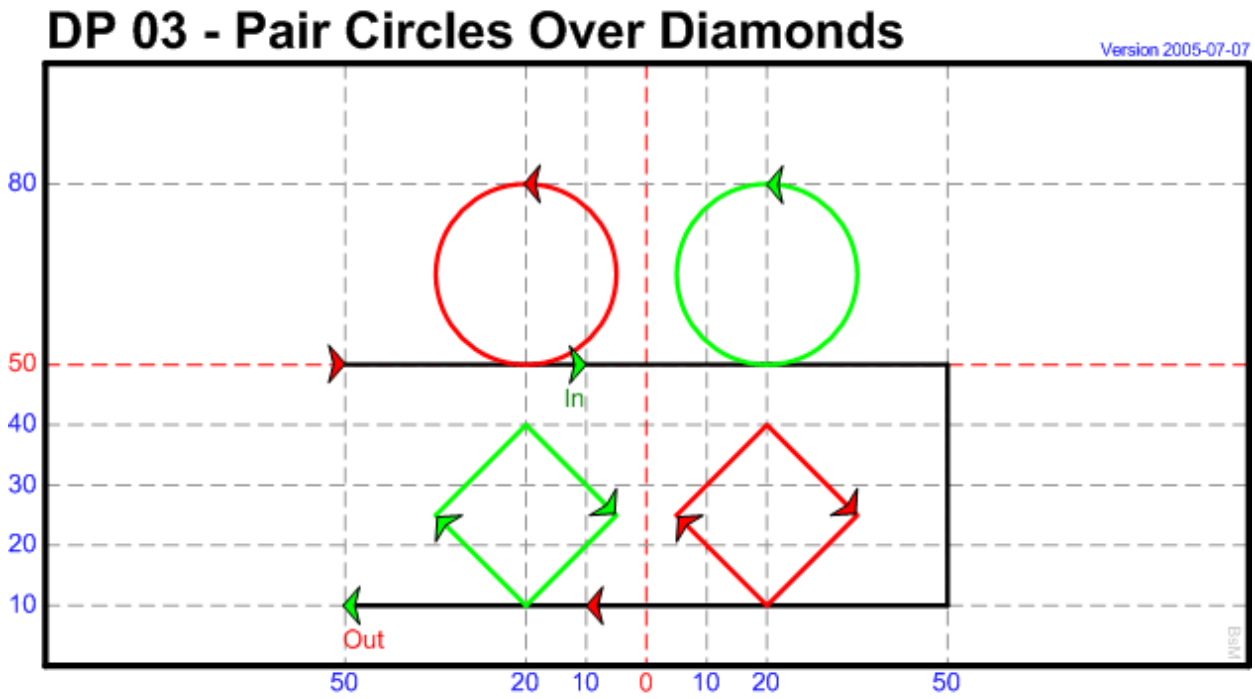
- Delle linee diritte
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Delle sterzate (angoli)
- Del controllo della velocità
- Del cerchio
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Decollo, angolo retto a destra al 40% della griglia verticale, cerchio a centro finestra (circa 35 unità di diametro), angolo retto verso il basso al 50% della griglia orizzontale orizzontale e atterraggio sulle due punte.

F. Dual-line Pair Compulsory Figures

- **DP 03 - Pair Circles Over Diamonds** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 06 - Inverted Eight with Landing** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 07 - H** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 08 - Twist** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 09 - The Cliff** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 11 - Meet Again** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 12 - Pair Stops** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 14 - 2 Squares** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 15 - Thread and Roll** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DP 16 - Pair Square Cuts and Land** - 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **DP 17 - Pair Jump with Rolls** - 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **DP 18 - Pair Launch, Circle, and Land 2P** - 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*



DP 03 – Pair Circles Over Diamonds

Versione 2005-09-09

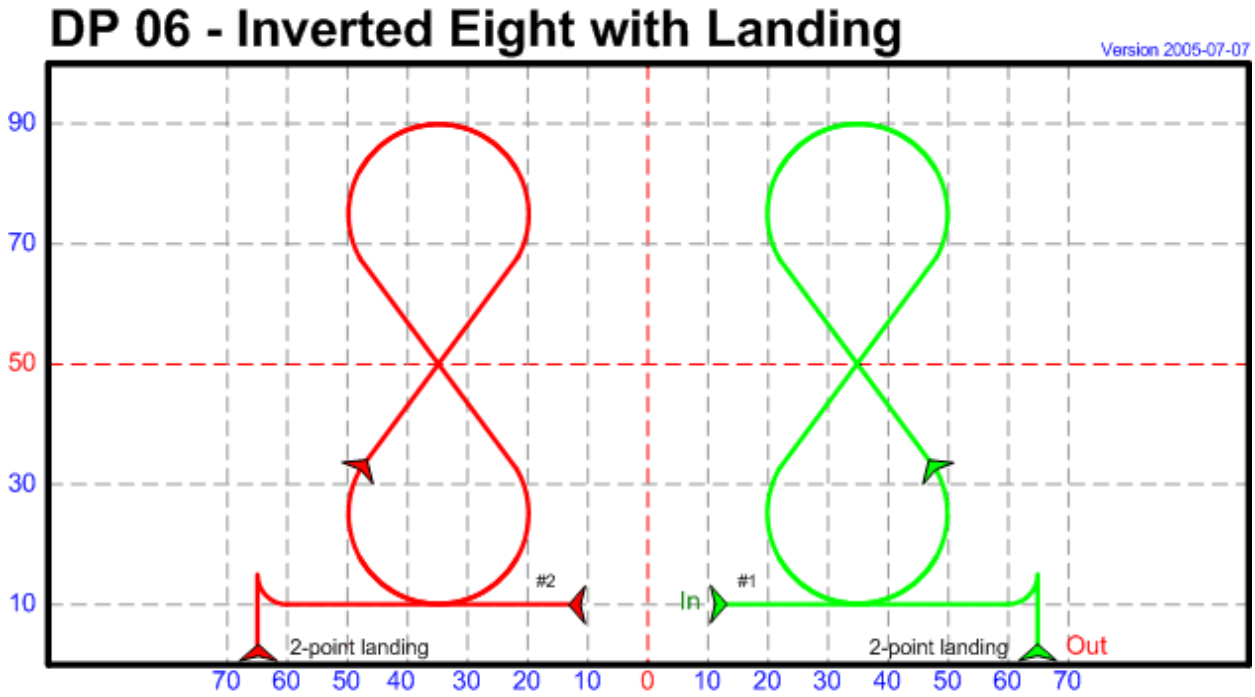
I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Delle linee parallele
- Degli angoli
- Del controllo della velocità

Descrizione:

I cerchi sono posizionati direttamente sopra i rombi.

I diametri dei cerchi sono pari alla lunghezza degli assi dei rombi.



DP 06 – Inverted Eight with Landing

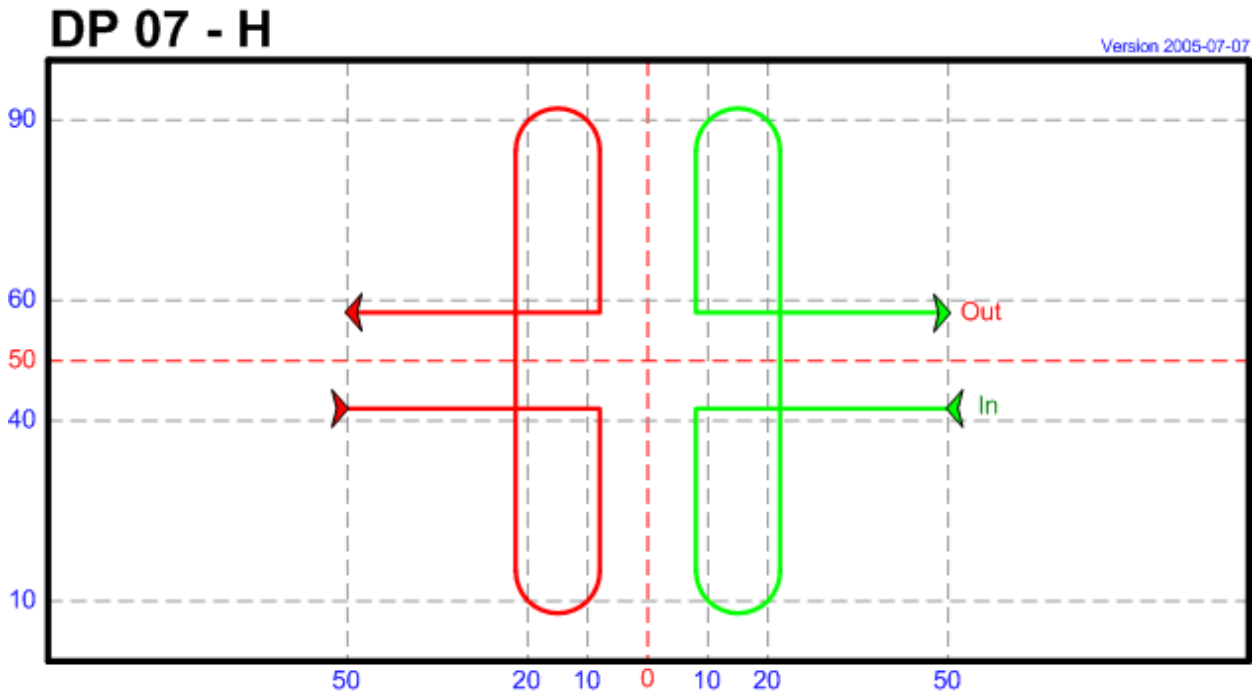
Versione 2005-09-09

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee parallele
- Delle linee diritte

Descrizione:

L'atterraggio deve essere eseguito in modo da terminare sulle due punte ("two point landing").



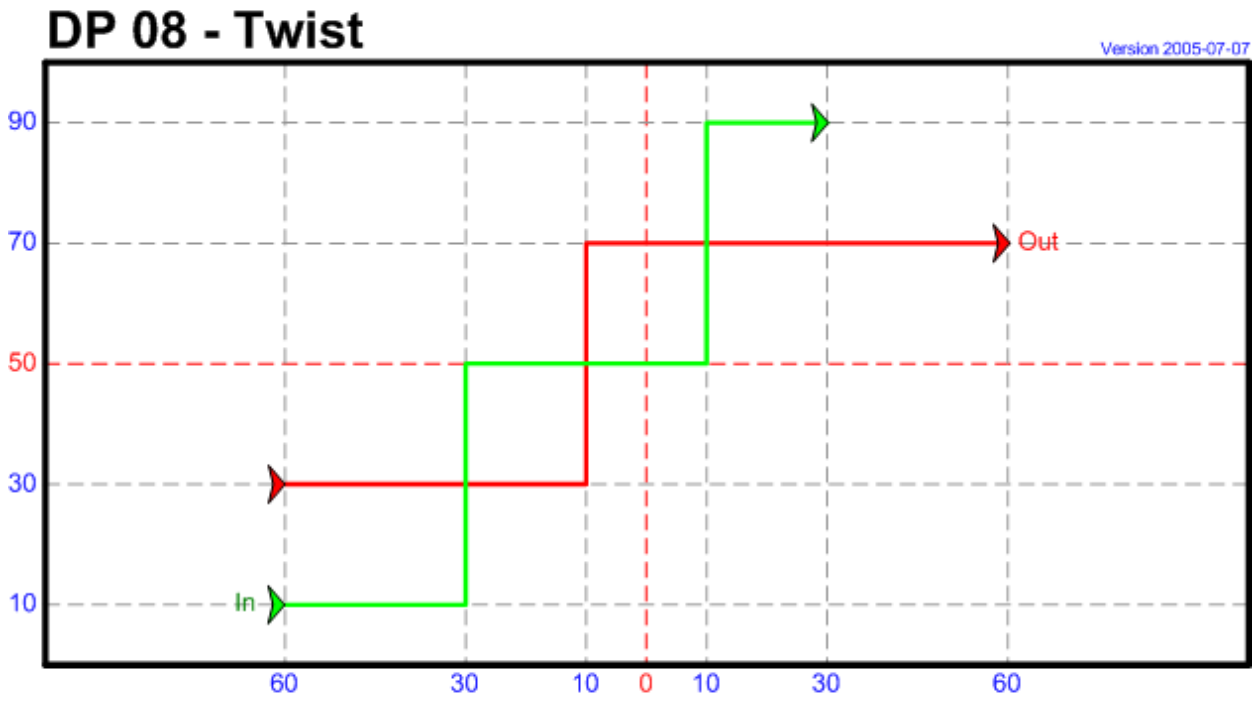
DP 07 – H

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee parallele
- Del posizionamento relativo delle singole component
- Delle spaziature
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Degli archi

Descrizione:



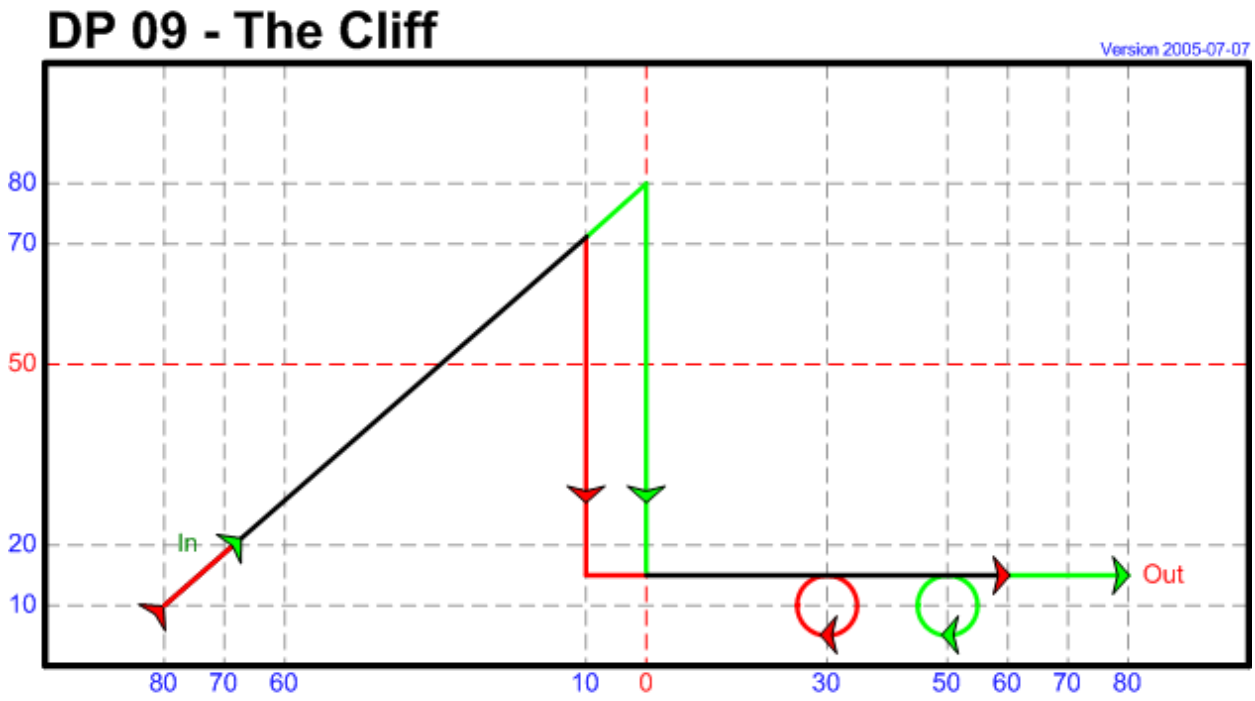
DP 08 – Twist

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del tempismo
- Delle linee parallele
- Del controllo della velocità
- Degli angoli retti

Descrizione:



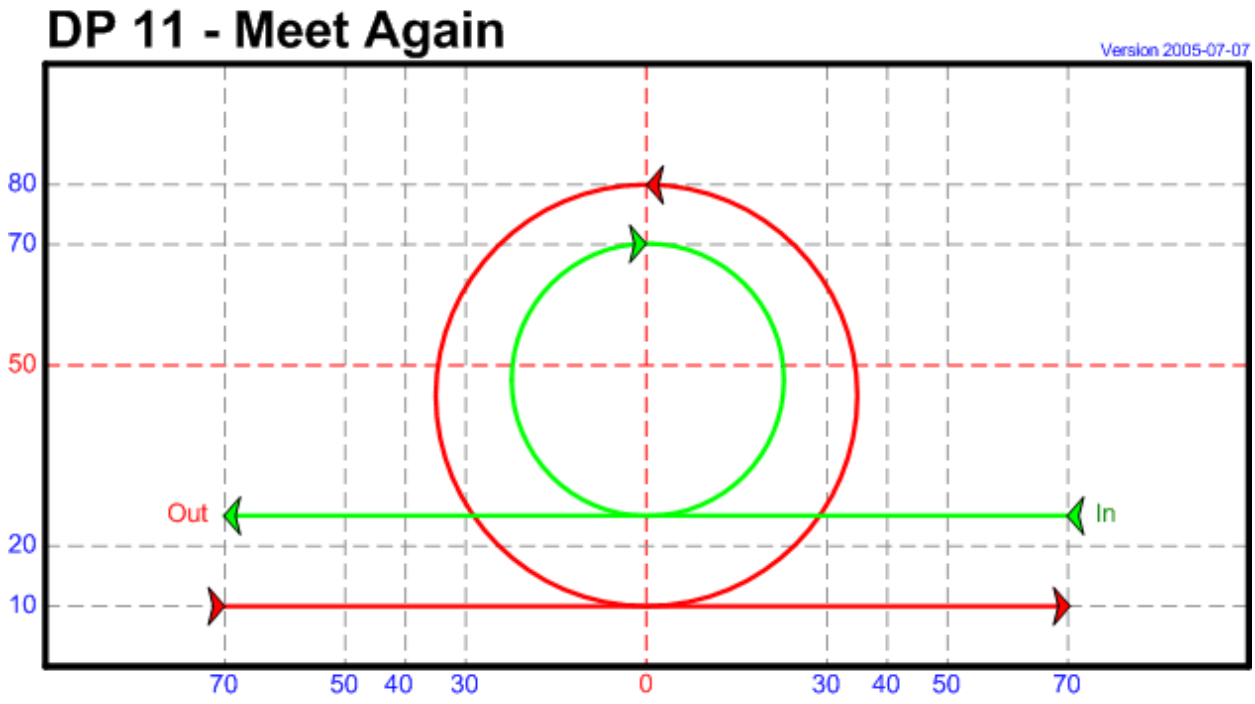
DP 09 – The Cliff

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Delle spaziature
- Del tempismo
- Dei cerchi
- Delle linee diritte
- Degli angoli

Descrizione:



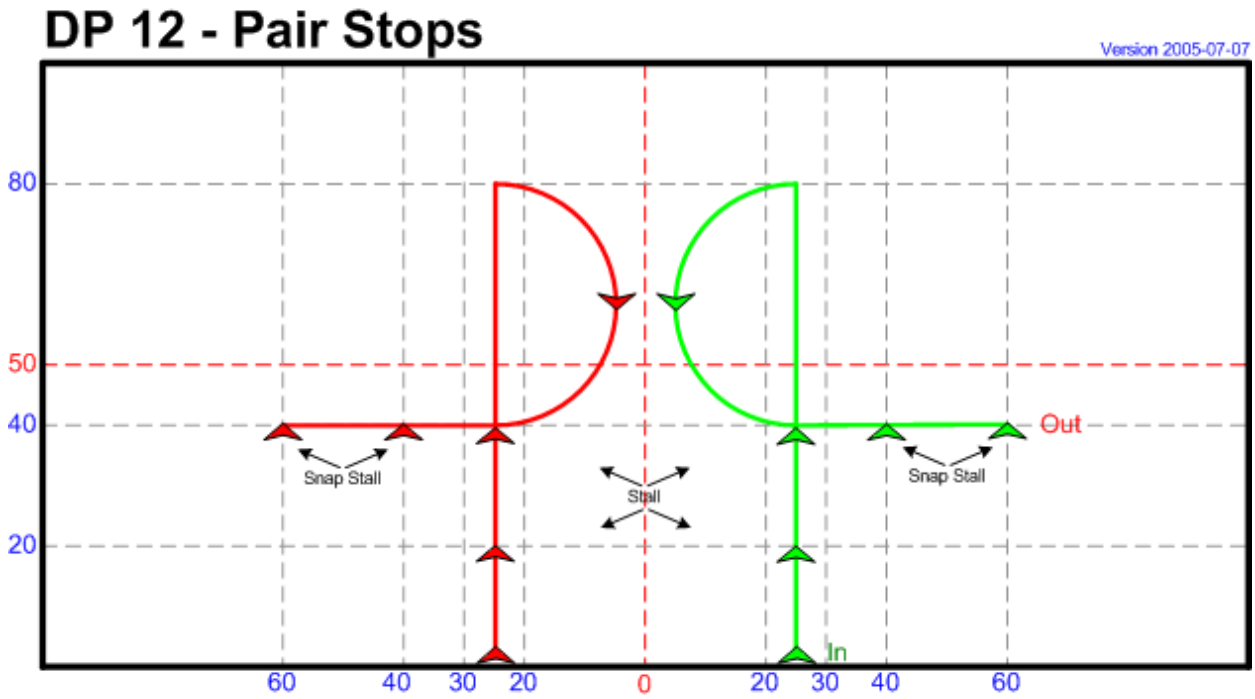
DP 11 – Meet Again

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Dei cerchi
- Del controllo della velocità
- Del tempismo
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:



DP 12 – Pair Stops

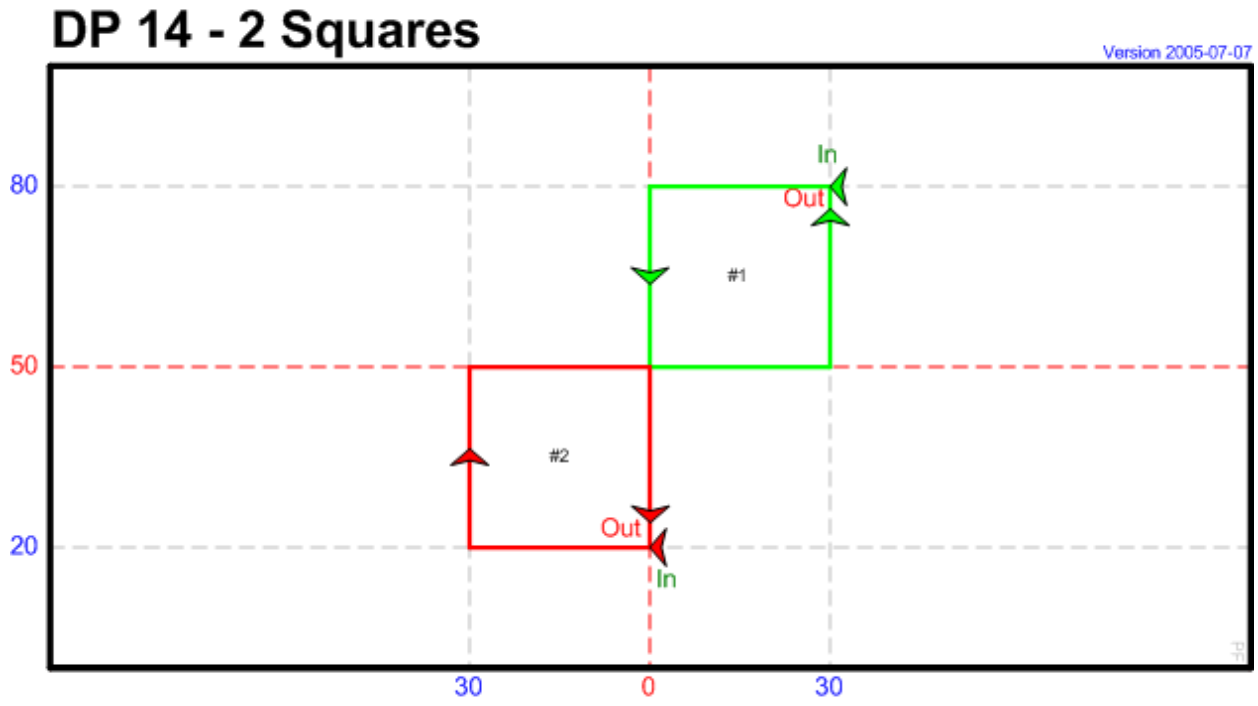
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli stalli
- Del controllo della velocità
- Dei decolli
- Del posizionamento relativo delle singole component
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Eseguire due stalli spinti (push stall) sulla linea verticale.
Eseguire due stalli secchi (snap stall) sulla linea orizzontale.

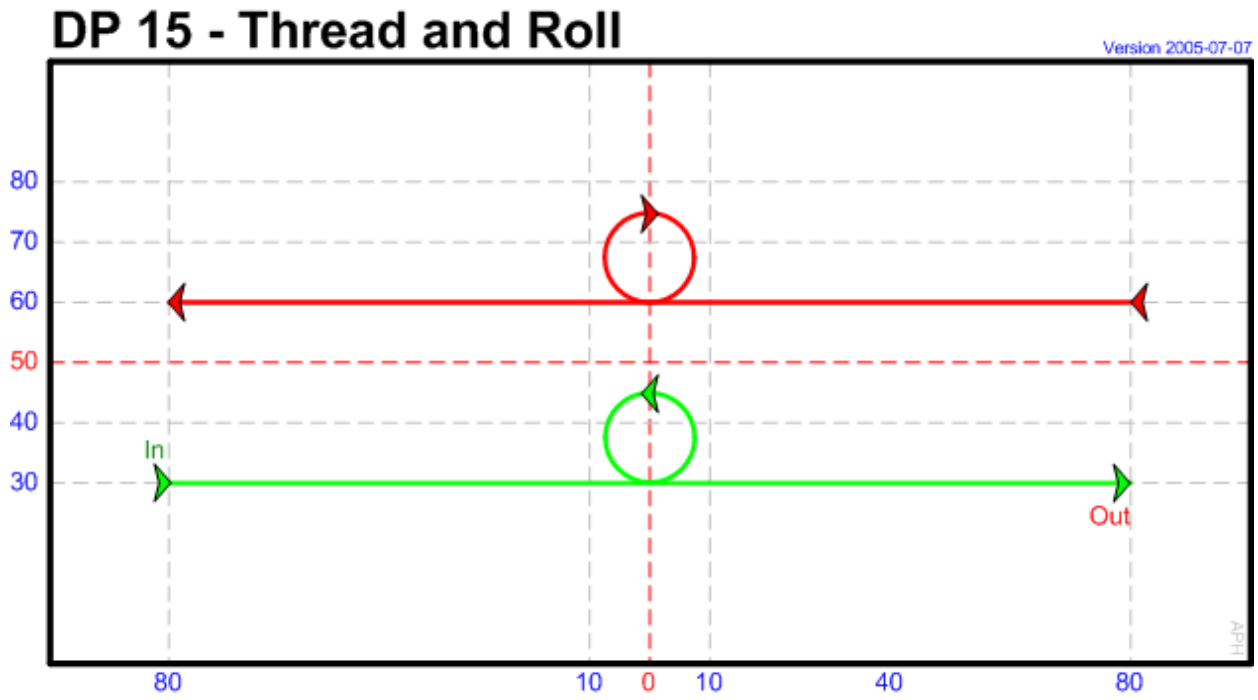


DP 14 – 2 Squares

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:
- Delle sterzate (angoli)
- Del tempismo
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Delle linee diritte

Descrizione:



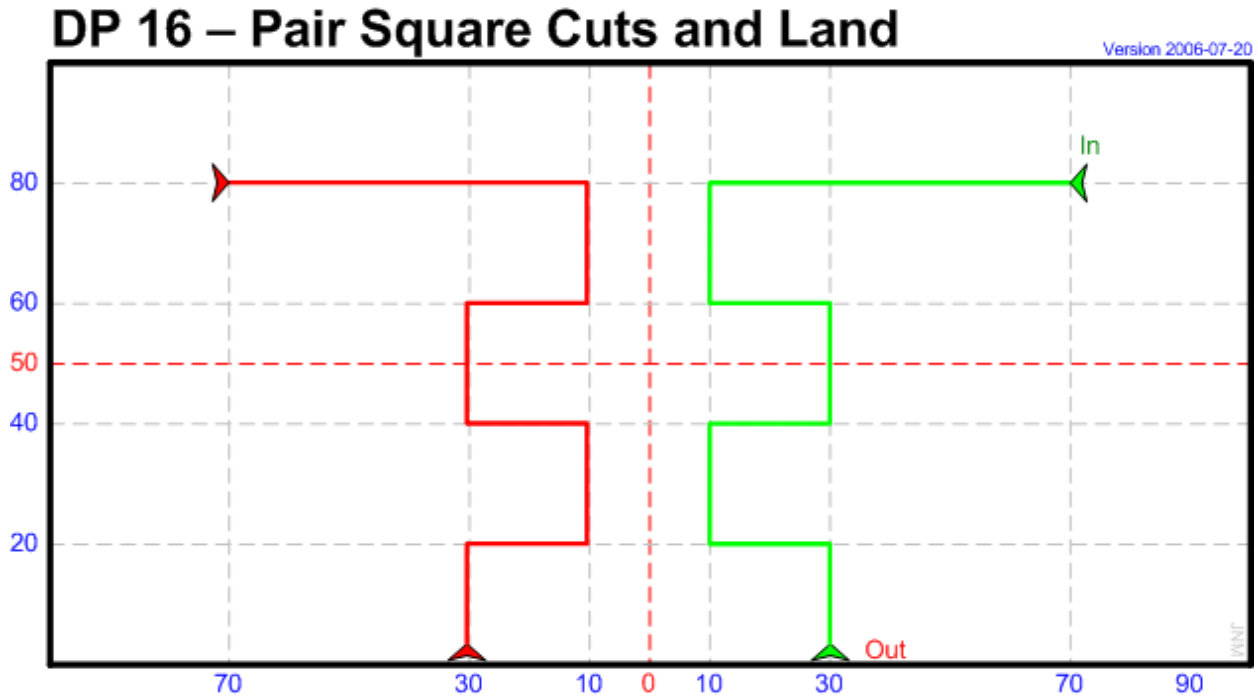
DP 15 – Thread and Roll

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee
- Del posizionamento relativo delle singole component
- Del tempismo
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:



DP 16 – Pair Square Cuts and Land

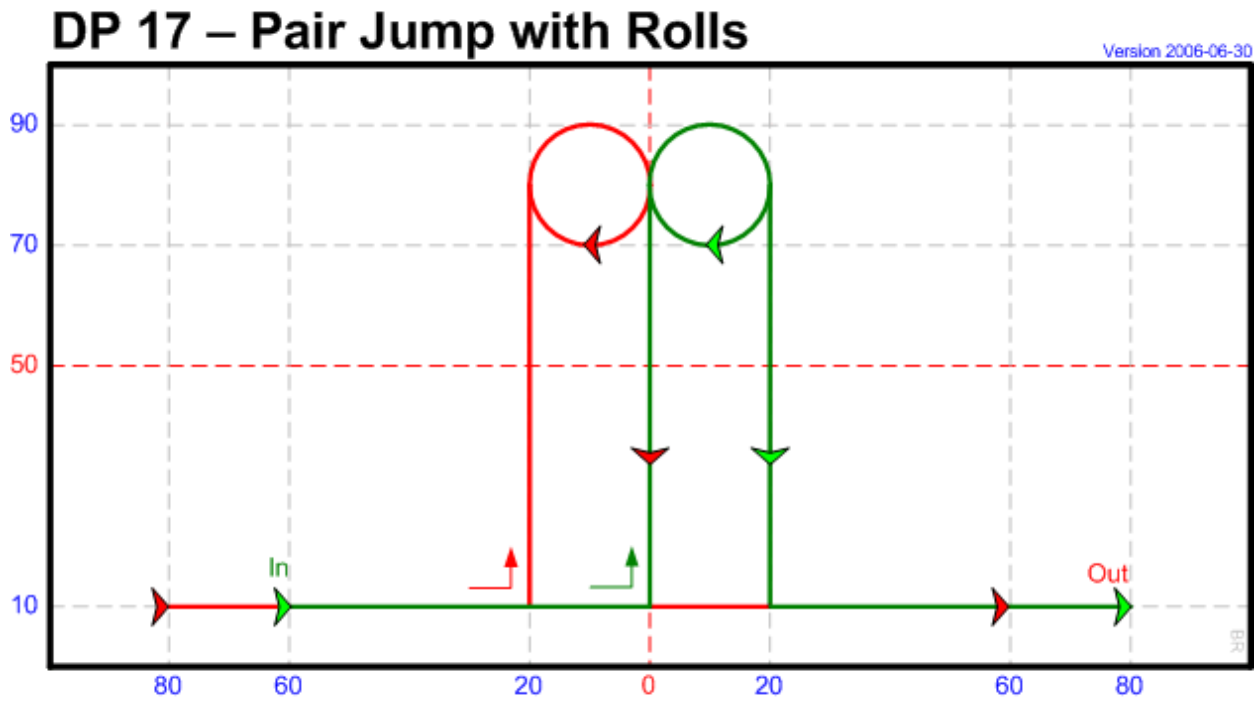
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle sterzate (angoli)
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Delle dimensioni relative dei singoli componenti
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del controllo della velocità

Descrizione:

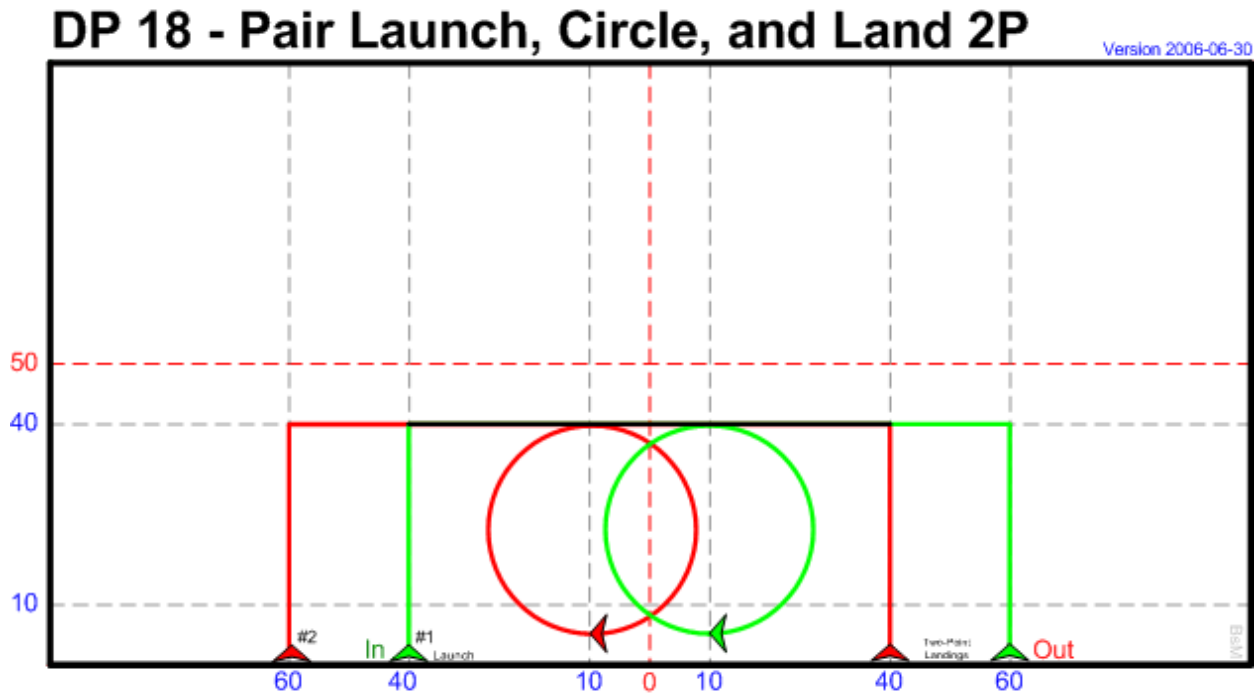
Ogni taglio quadrato equivale ad un 20% della griglia orizzontale e verticale.
Gli angoli si trovano molti vicini tra loro.



DP 17 – Pair Jump with Rolls *Versione 2006-06-30*

I giudici terranno conto in particolare:
- Dei cerchi
- Del controllo della velocità
- Delle linee parallele
- Delle sterzate (angoli)
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:
I cerchi devono essere della stessa grandezza e l'uscita dal cerchio dell'aquilone a sinistra deve coincidere con l'entrata nel cerchio dell'aquilone a destra.



DP 18 – Pair Launch, Cricle, and Land 2P *Versione 2006-06-30*

I giudici terranno conto in particolare:

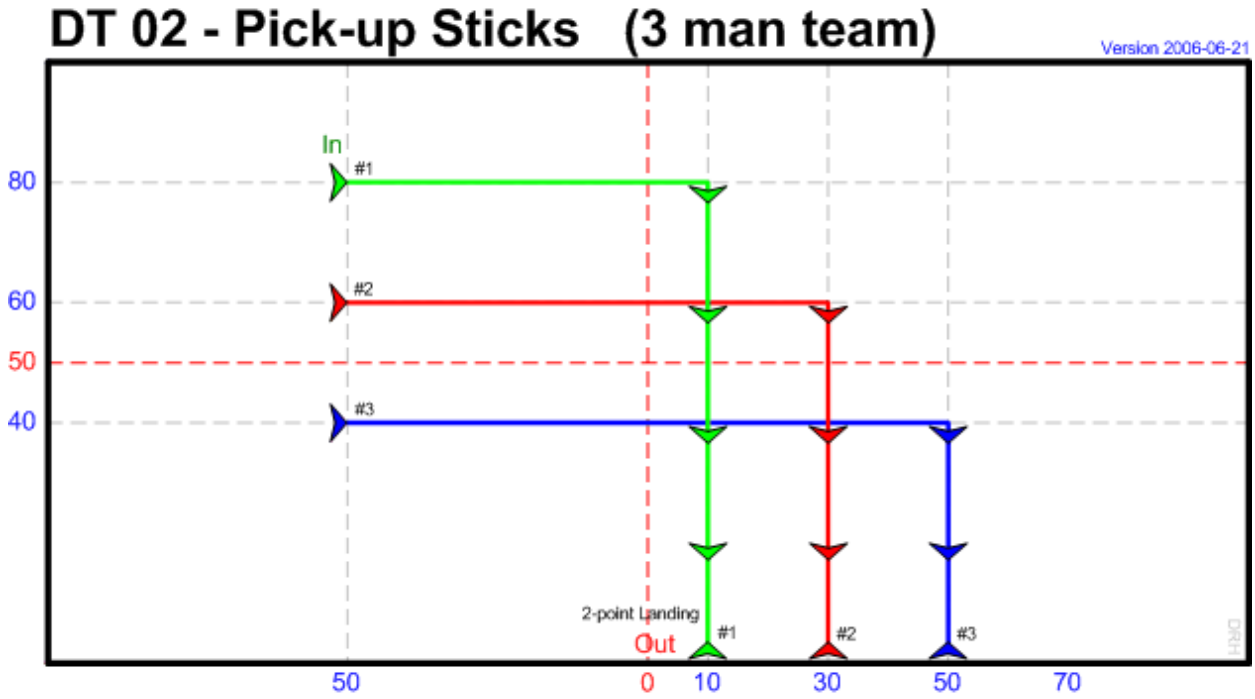
- Delle linee diritte
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Delle sterzate (angoli)
- Del controllo della velocità
- Dei cerchi
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Decollo, angolo a destra al 40% verticale, cerchio, sterzata in basso rispettivamente a 60% e 40% orizzontali e atterraggio sulle due punte ("Two Point Landing").

G. Dual-line Team Compulsory Figures

- **DT 02 - Pick-up Sticks** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 03 - Follow, Flank Up, and Square** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 04 – Team Hairpin** - 2011-12-05 - *testo 2011-12-05*
- **DT 05 - Arch de Triomph** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 07 - Sorted Rectangle** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 08 - The Basket** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 10 - Team Diamonds** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 11 - Cascade** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 12 – Loops and Vertical Threads** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 14 - HaveFun** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **DT 15 - Solaris** - 2005-07-29 - *testo 2009-08-06*
- **DT 16 - Team Square Cuts** - 2011-12-05 - *testo 2011-12-05*



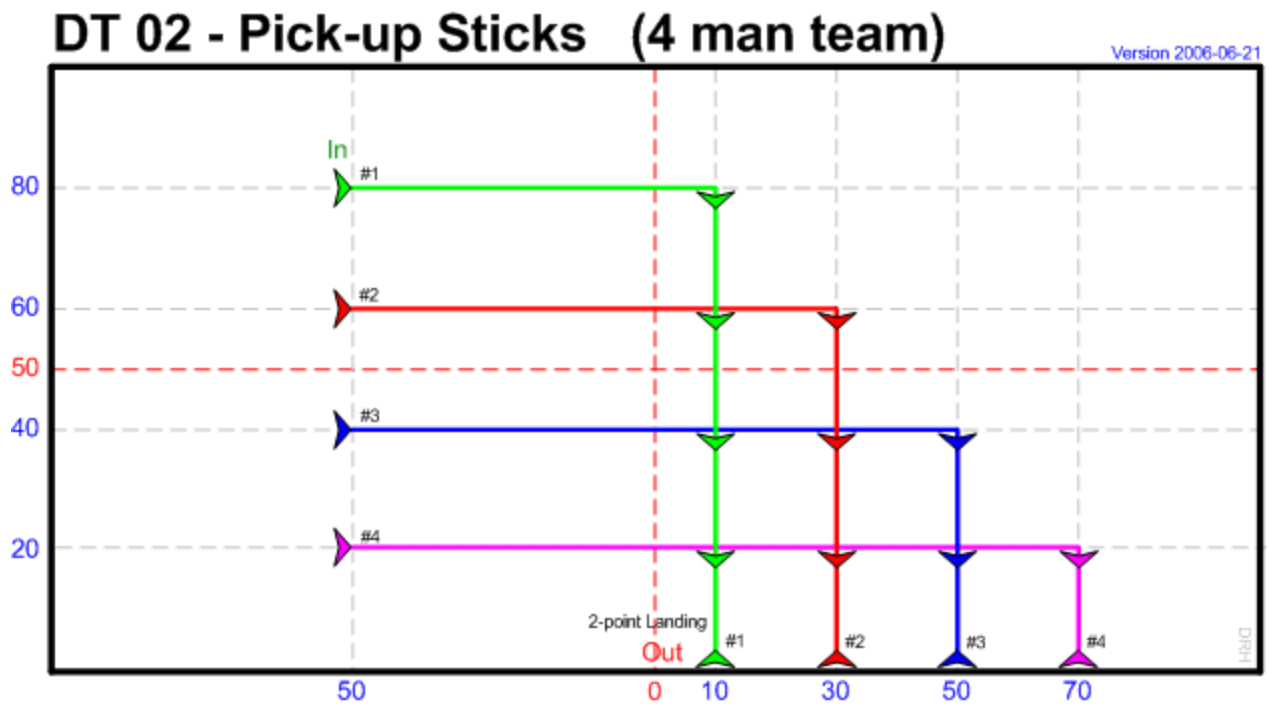
DT 02 – Pick-up Sticks

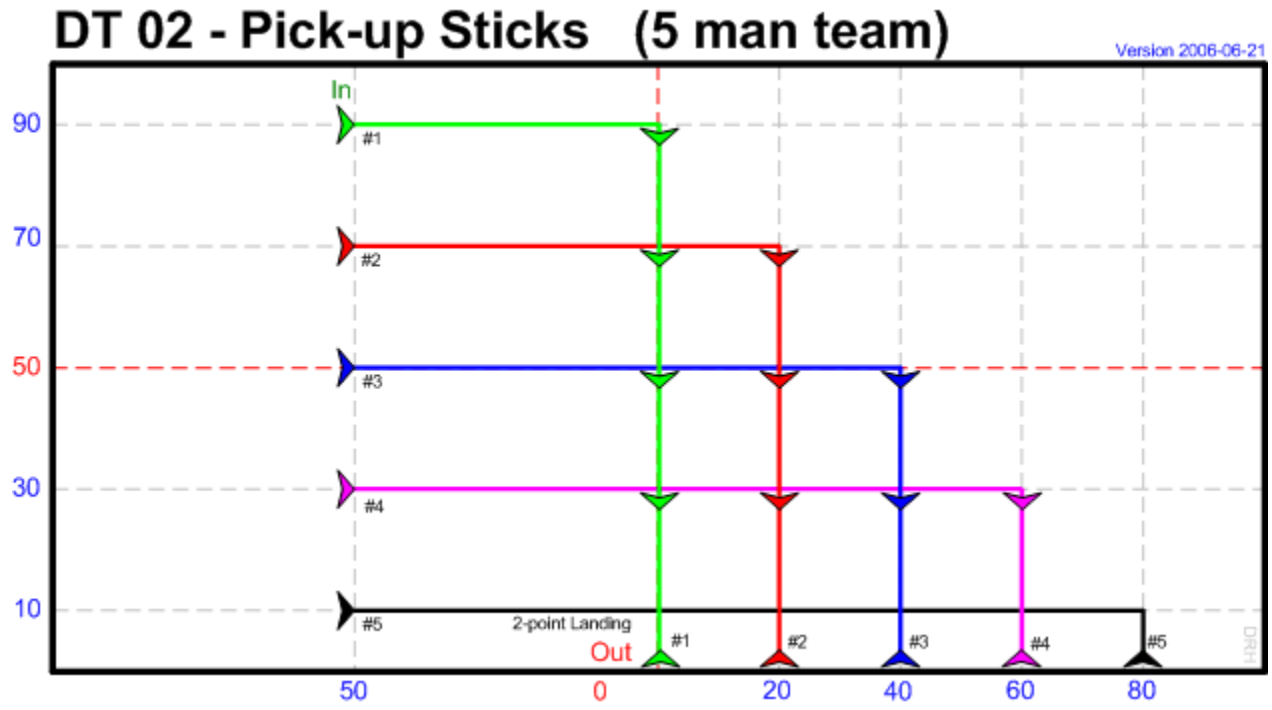
Versione 2006-06-30

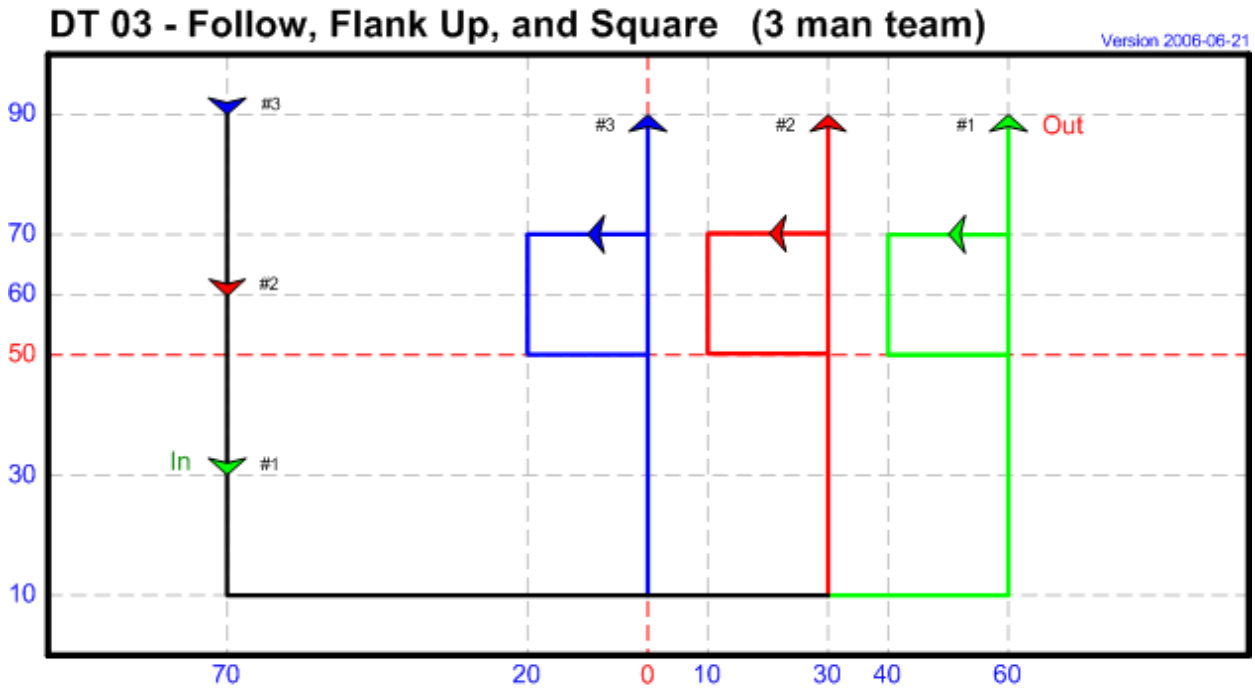
I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Delle linee diritte
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")

Descrizione:


DT 02 - Pick-up Sticks (4 man team)
Version 2006-06-21
In
#1
#2
#3
#4
80
60
50
40
20
2-point Landing
Out
#1
#2
#3
#4
50
0
10
30
50
70
DRH


DT 02 - Pick-up Sticks (5 man team)
Version 2006-06-21
In
#1
#2
#3
#4
#5
90
70
50
30
10
2-point Landing
Out
#1
#2
#3
#4
#5
50
0
20
40
60
80
DRH



DT 03 – Follow, Flank Up, and Square

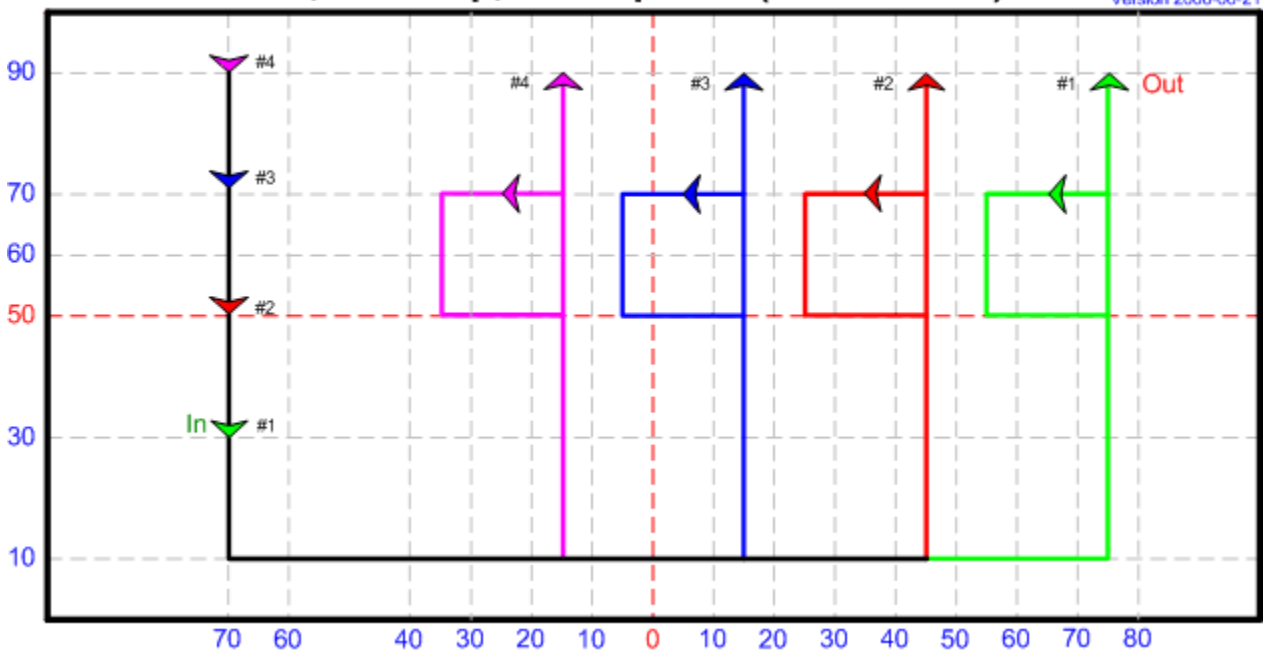
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

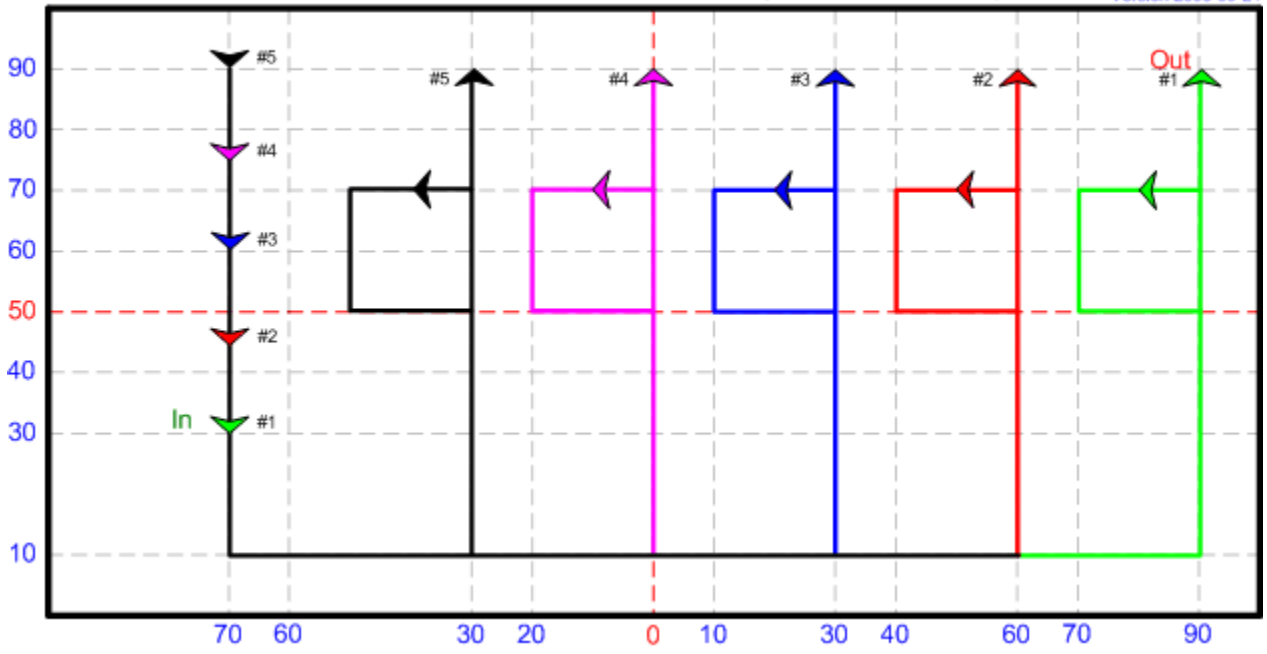
- Delle linee parallele
- Degli angoli retti
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del tempismo

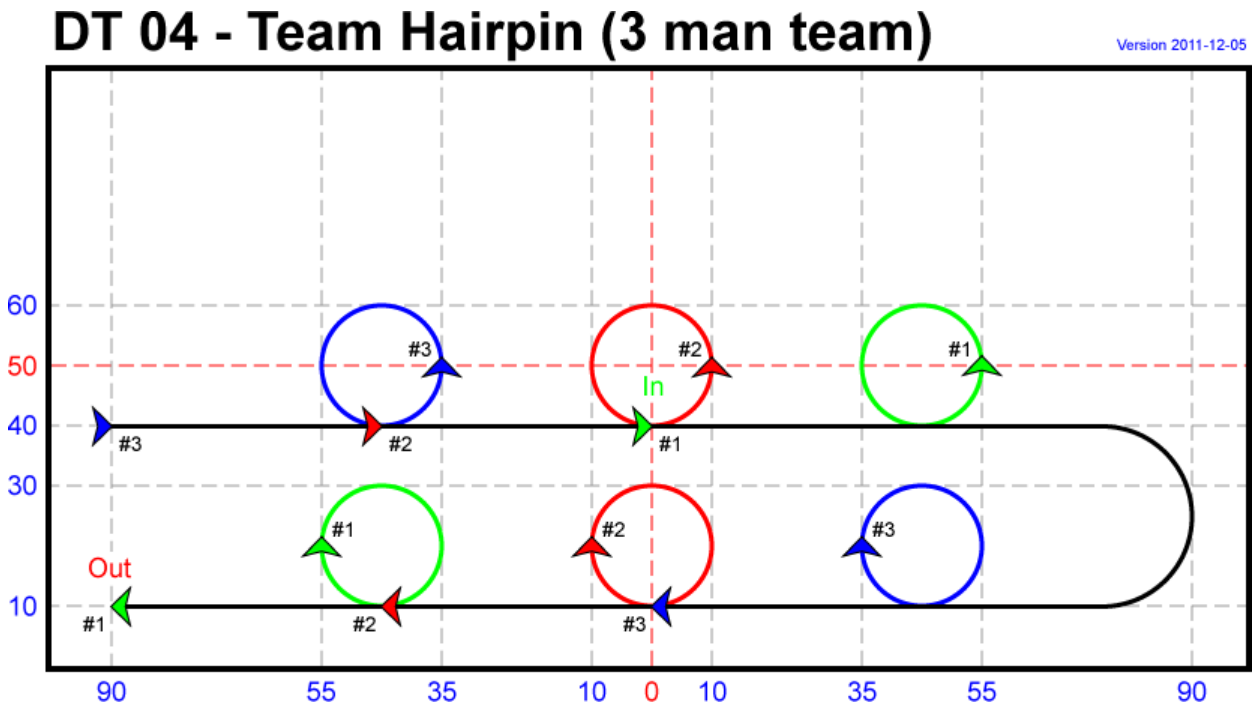
Descrizione:

DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (4 man team)



DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (5 man team)





DT 04 – Team Hairpin

Versione 2011-12-05

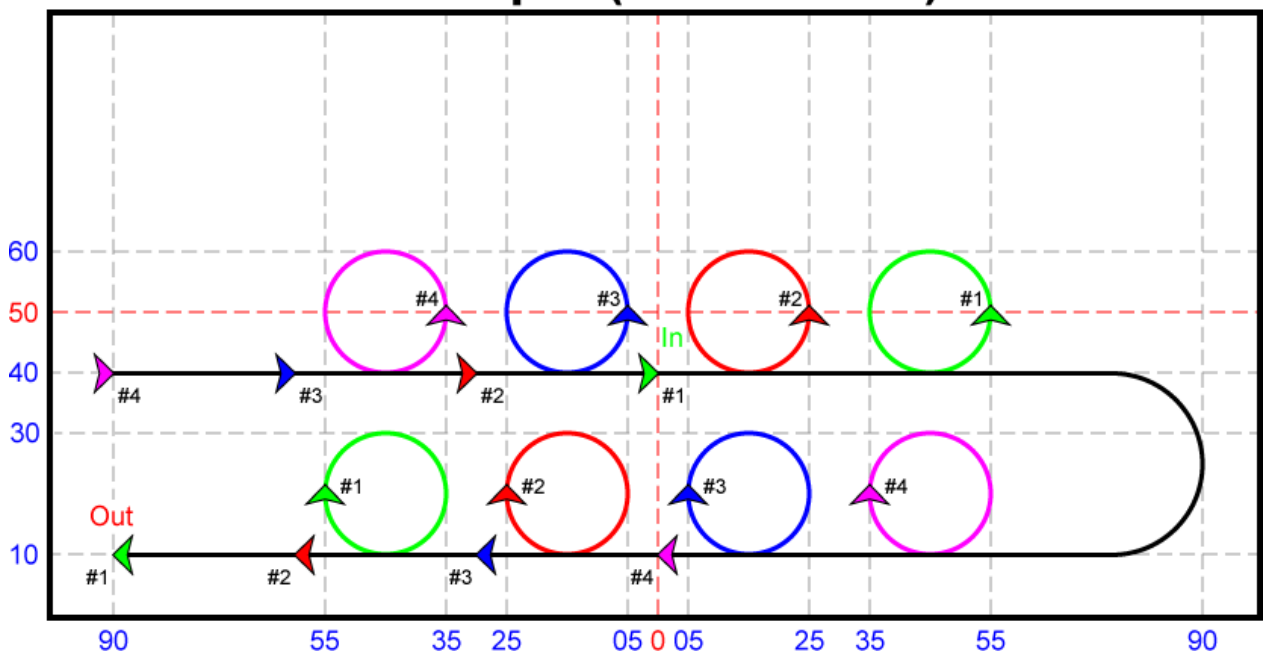
I giudici terranno conto in particolare:

- Della corrispondenza delle dimensioni dei cerchi
- Del collocamento degli aquiloni nel loro rispettivi cerchi
- Delle spaziature uniformi
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:

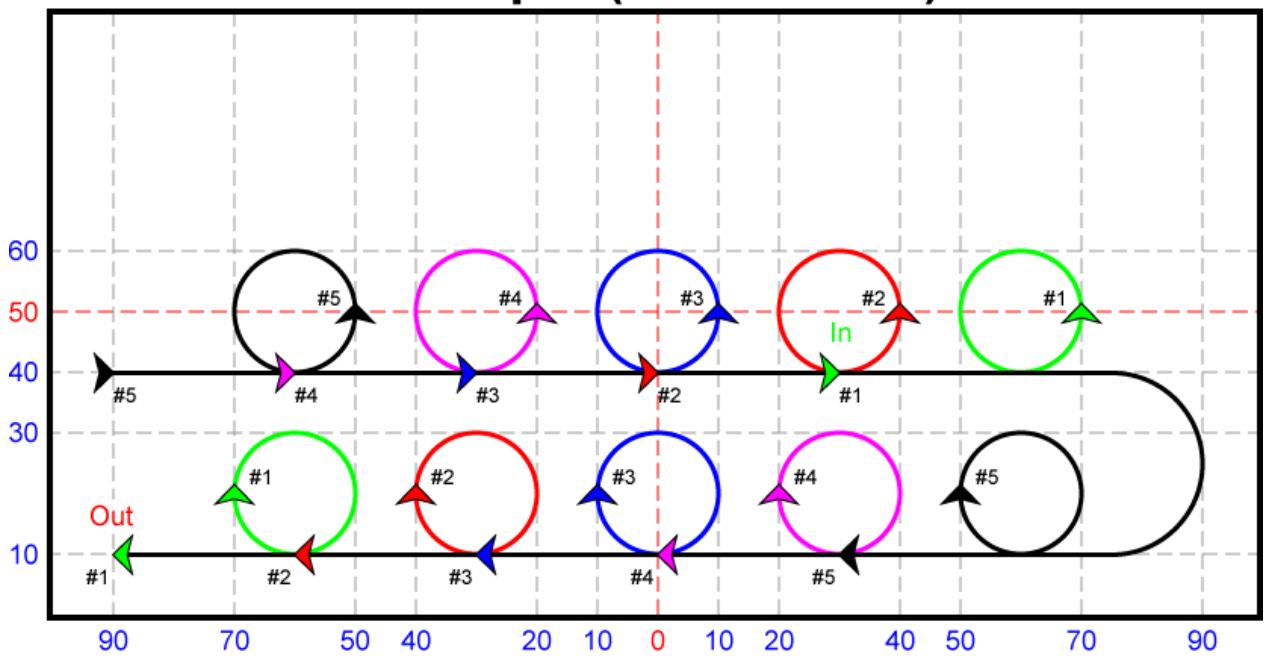
DT 04 - Team Hairpin (4 man team)

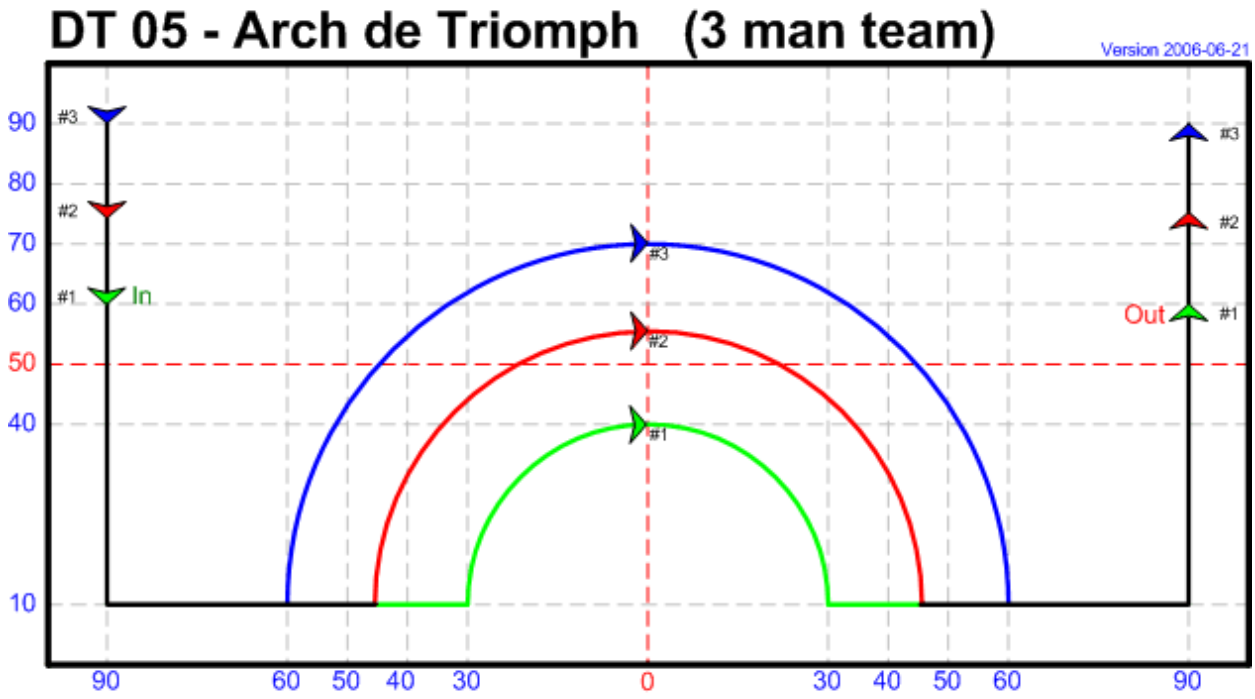
Version 2011-12-05



DT 04 - Team Hairpin (5 man team)

Version 2011-12-05





DT 05 – Arch de Triomph

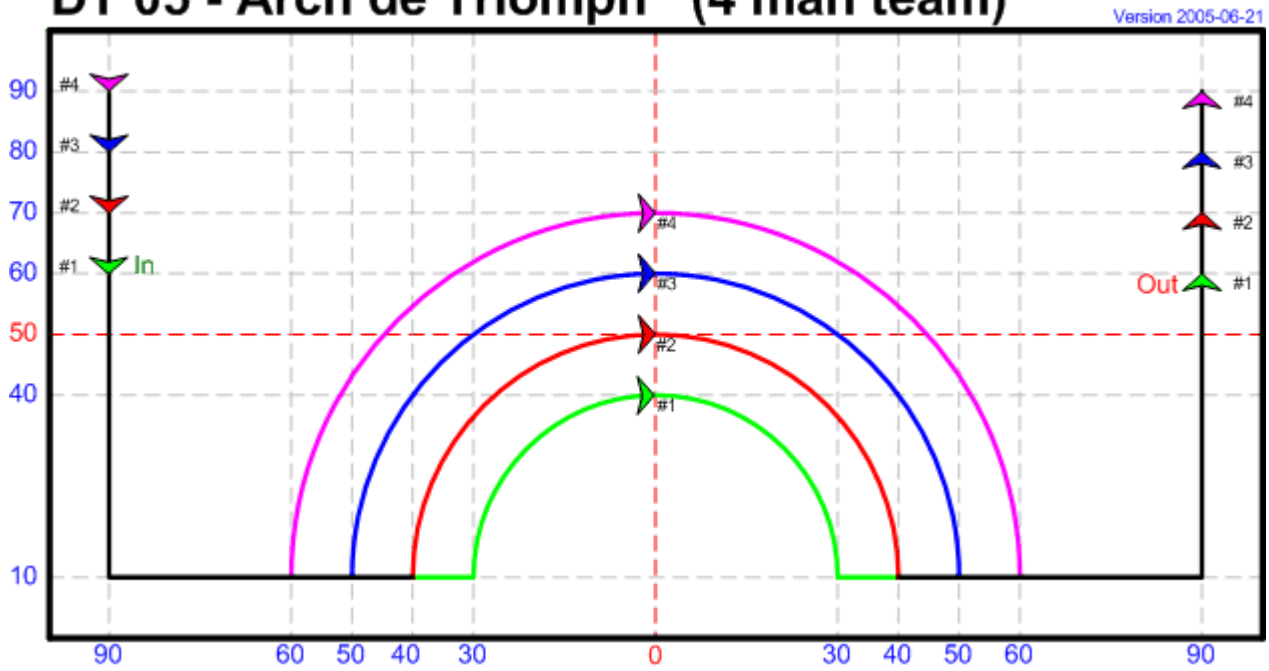
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

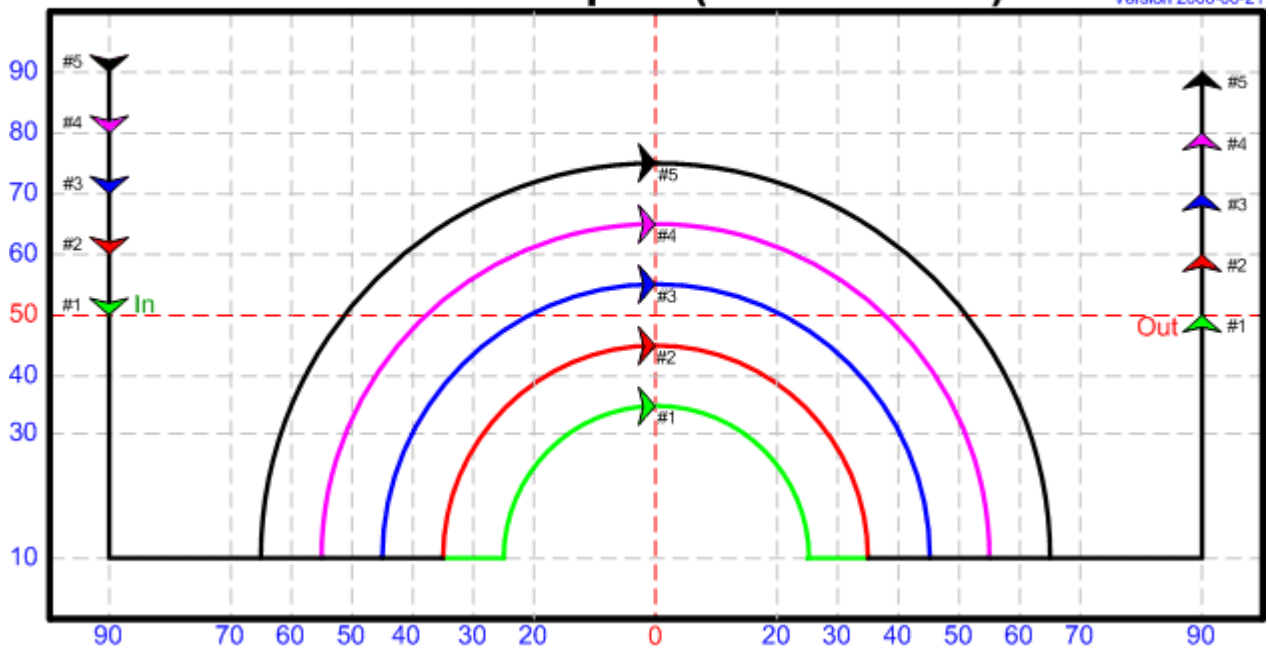
- Del controllo della velocità
- Degli archi
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del tempismo

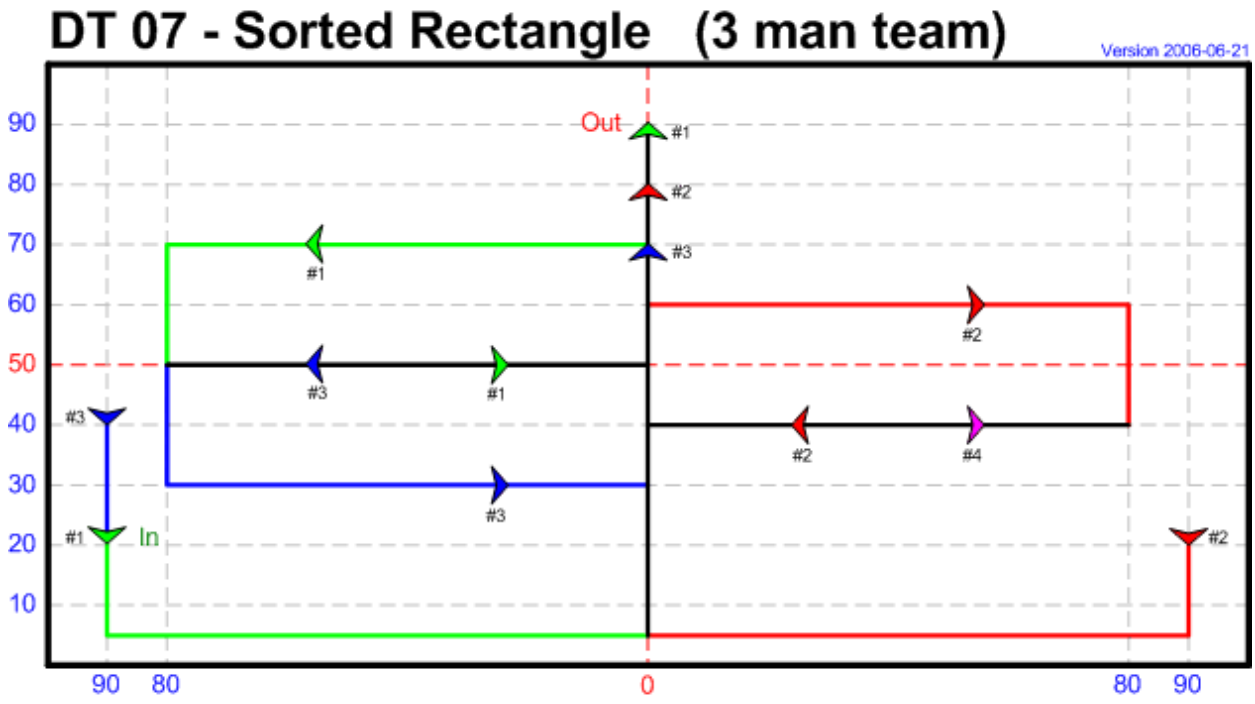
Descrizione:

DT 05 - Arch de Triomph (4 man team)



DT 05 - Arch de Triomph (5 man team)





DT 07 – Sorted Rectangle

Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

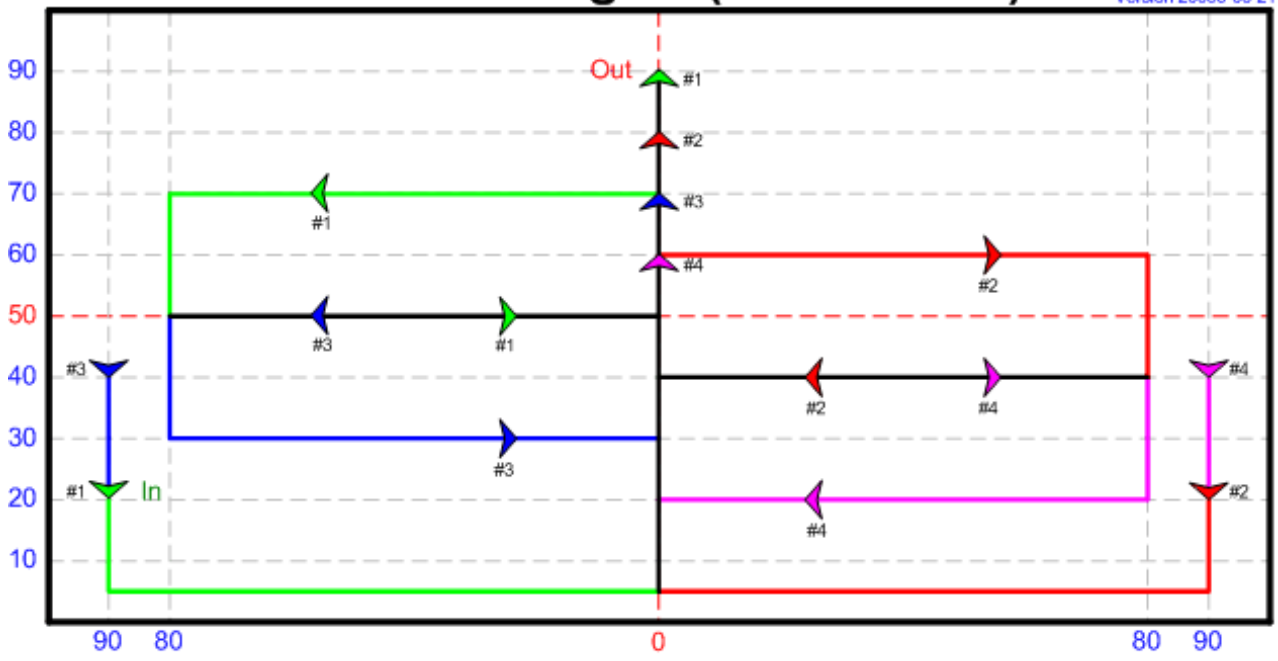
- Del tempismo
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle linee raso terra
- Delle linee parallele

Descrizione:

Gli aquiloni devono arrivare da fuori della finestra di vento e dirigersi verso il centro della stessa percorrendo un rasoterra. A centro finestra devono incontrarsi unendo le traiettorie come una lampo. Gli aquiloni alternano dirigendosi a destra e sinistra percorrendo dei rettangolo che si riuniscono a centro finestra.

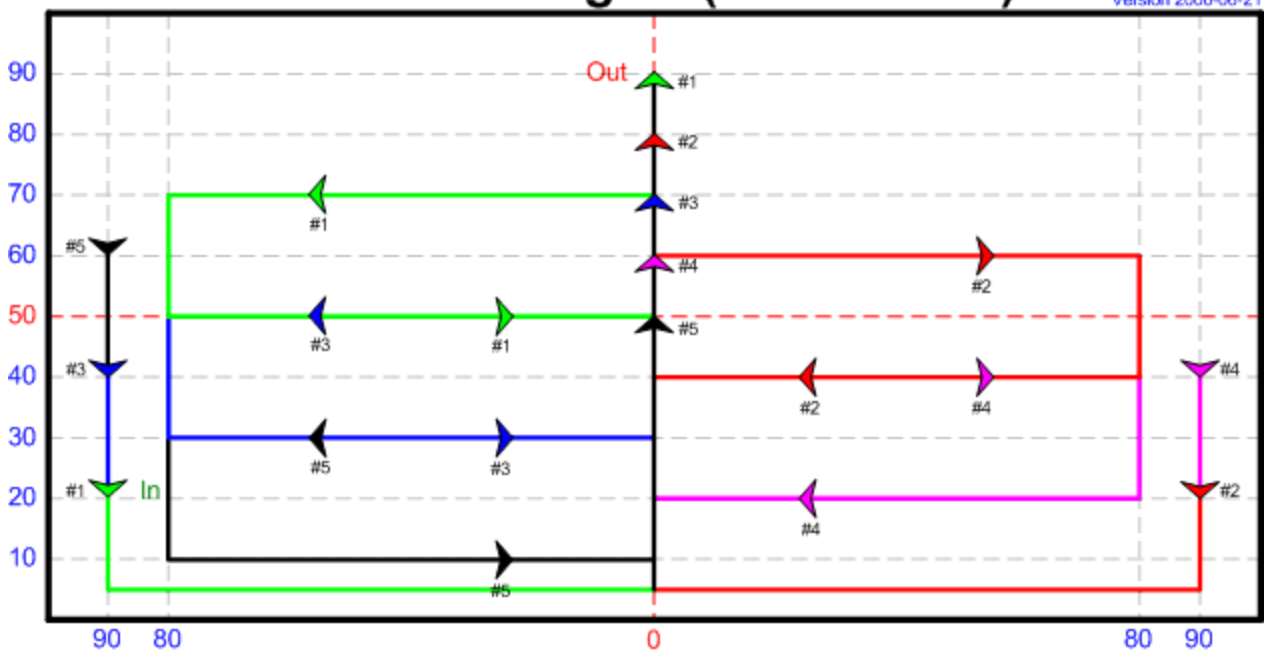
DT 07 - Sorted Rectangle (4 man team)

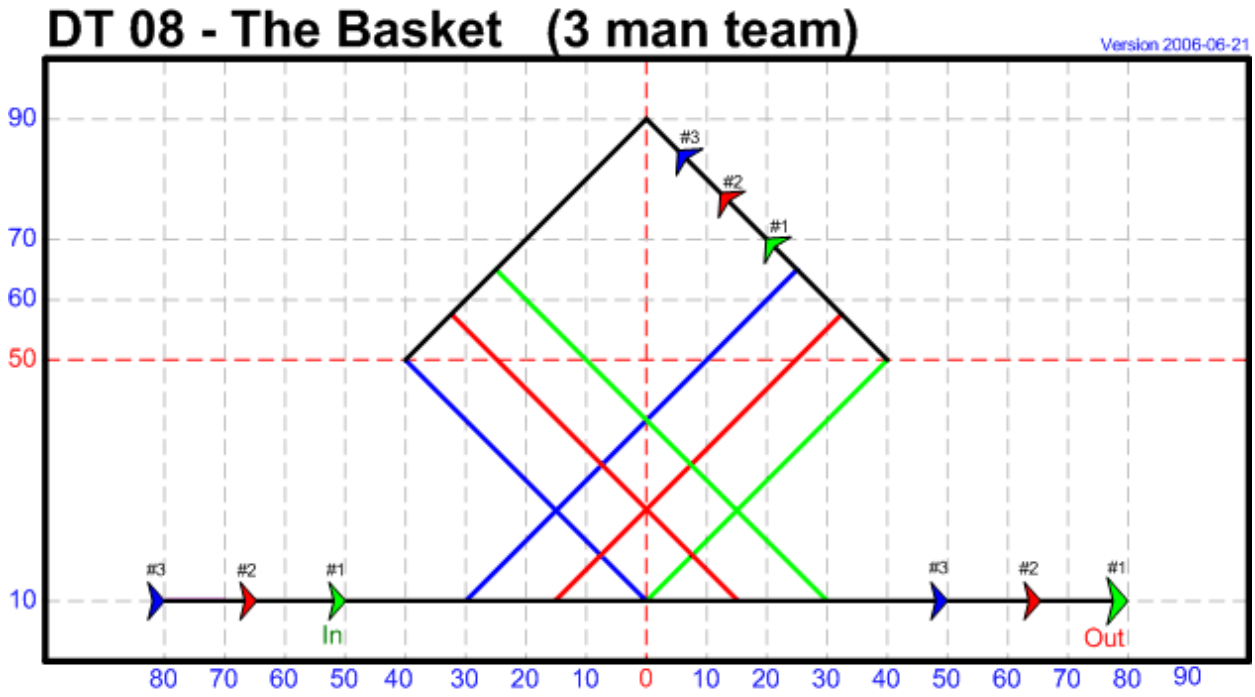
Version 20056-06-21



DT 07 - Sorted Rectangle (5 man team)

Version 2006-06-21





DT 08 – The Basket

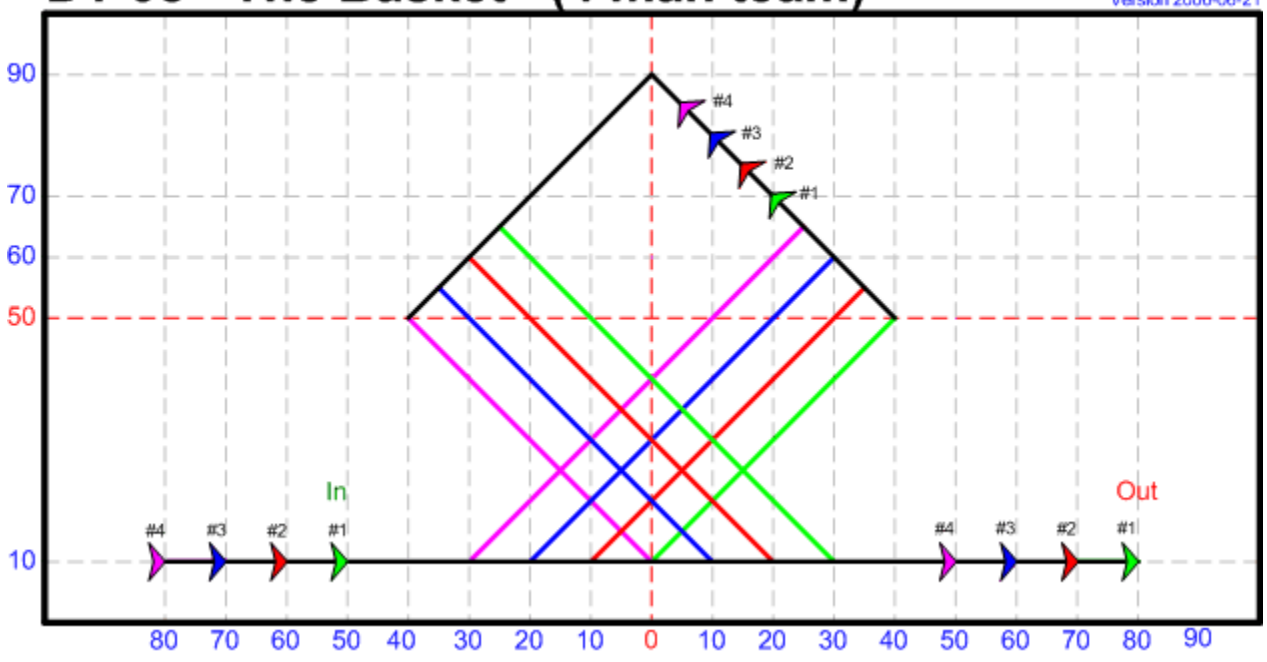
Version 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

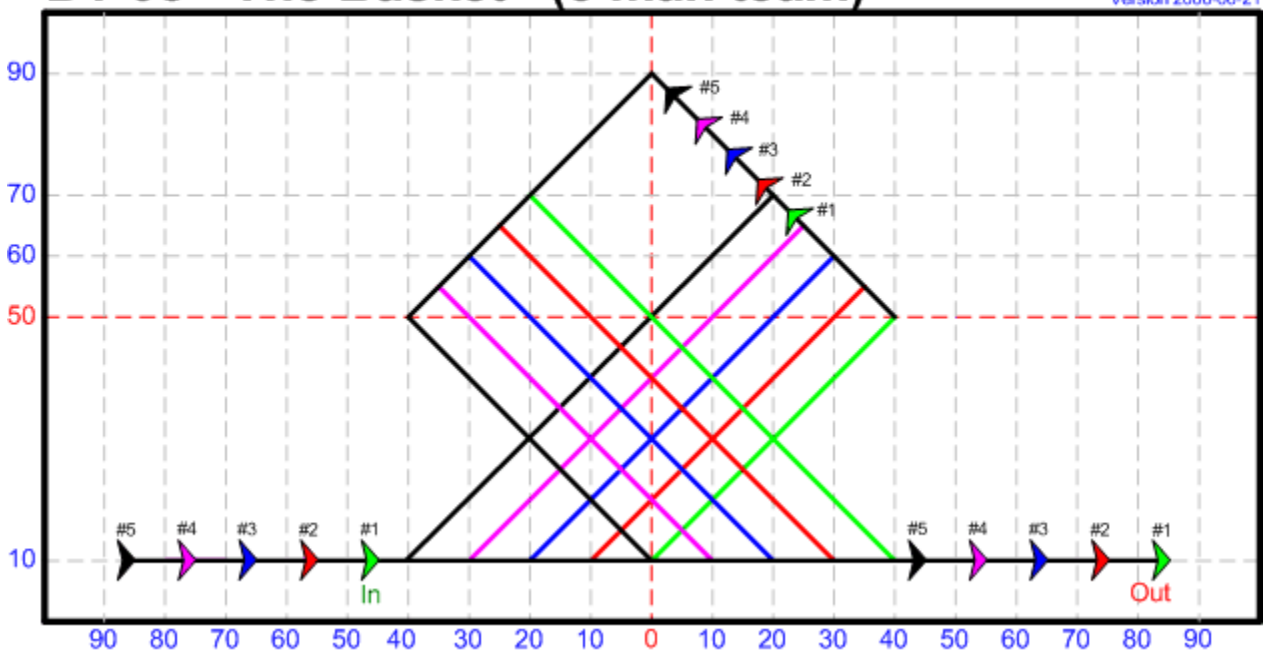
- Del controllo della velocità
- Delle spaziature
- Del tempismo
- Degli angoli retti
- Delle linee parallele

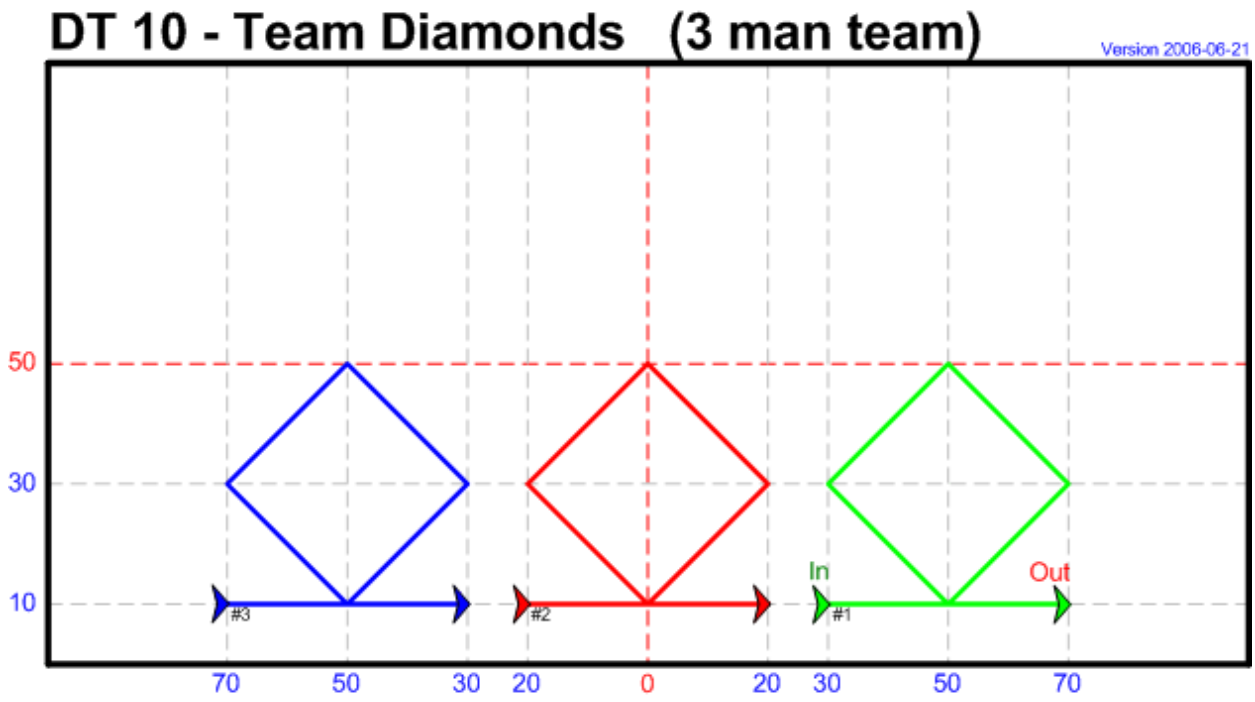
Descrizione:

DT 08 - The Basket (4 man team)



DT 08 - The Basket (5 man team)





DT 10 – Team Diamonds

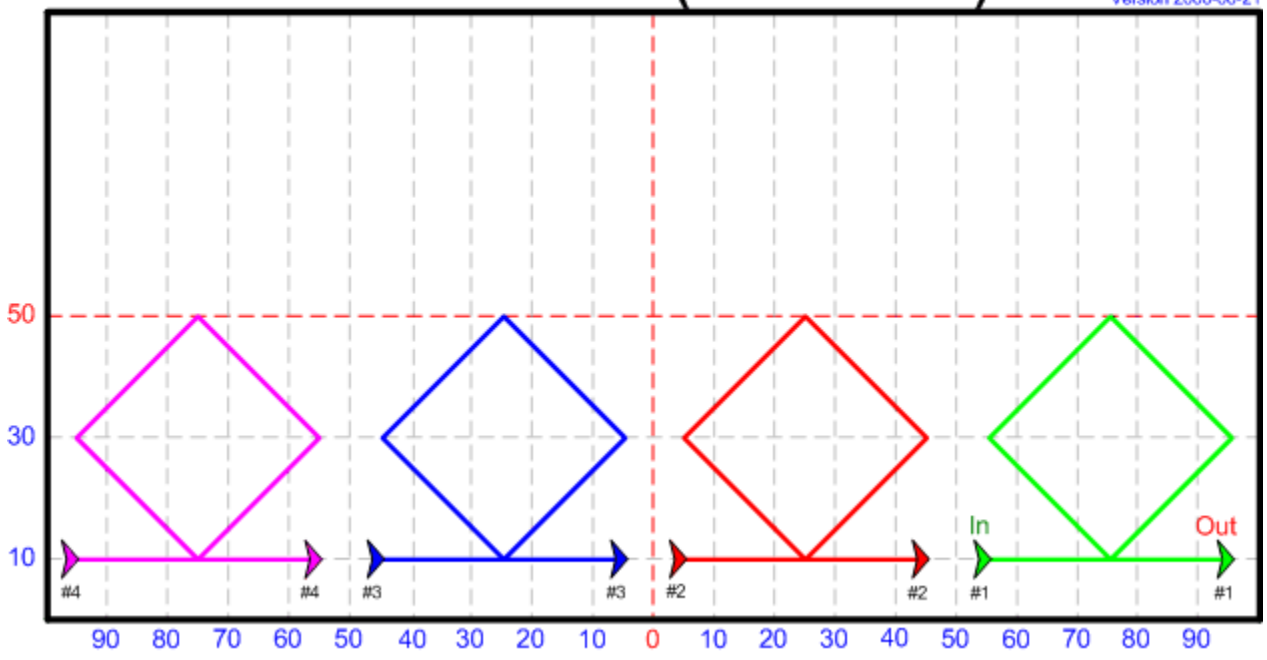
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

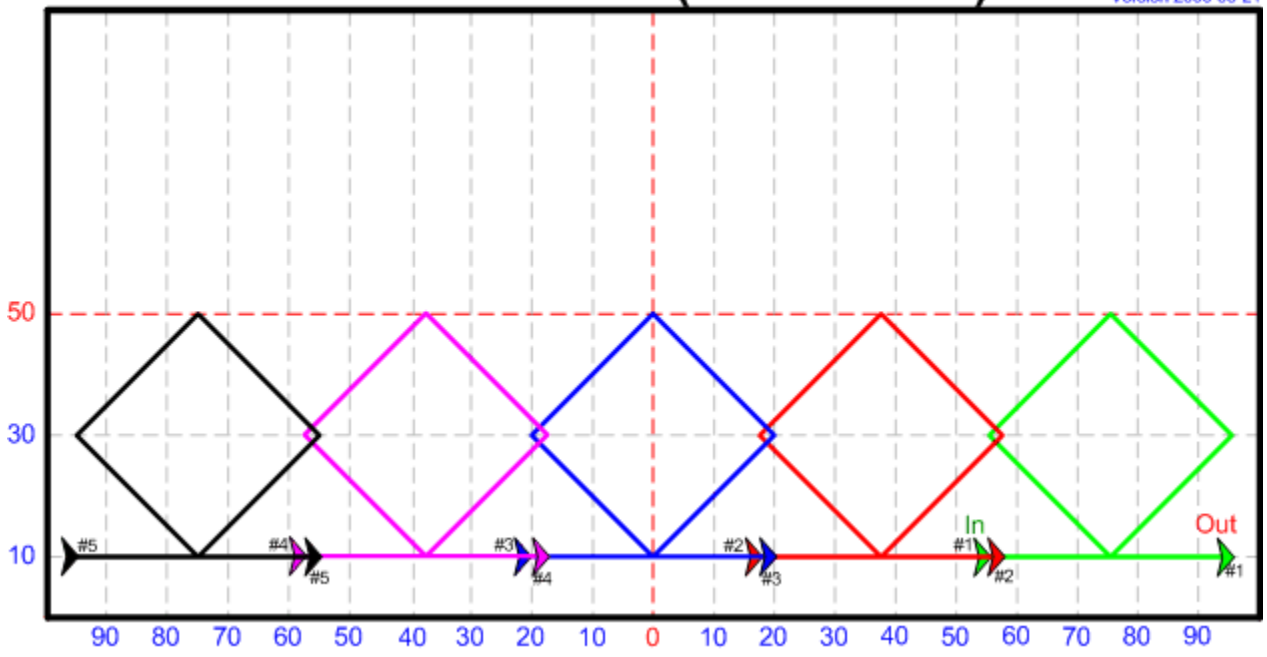
- Timing
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle spaziature
- Degli angoli retti

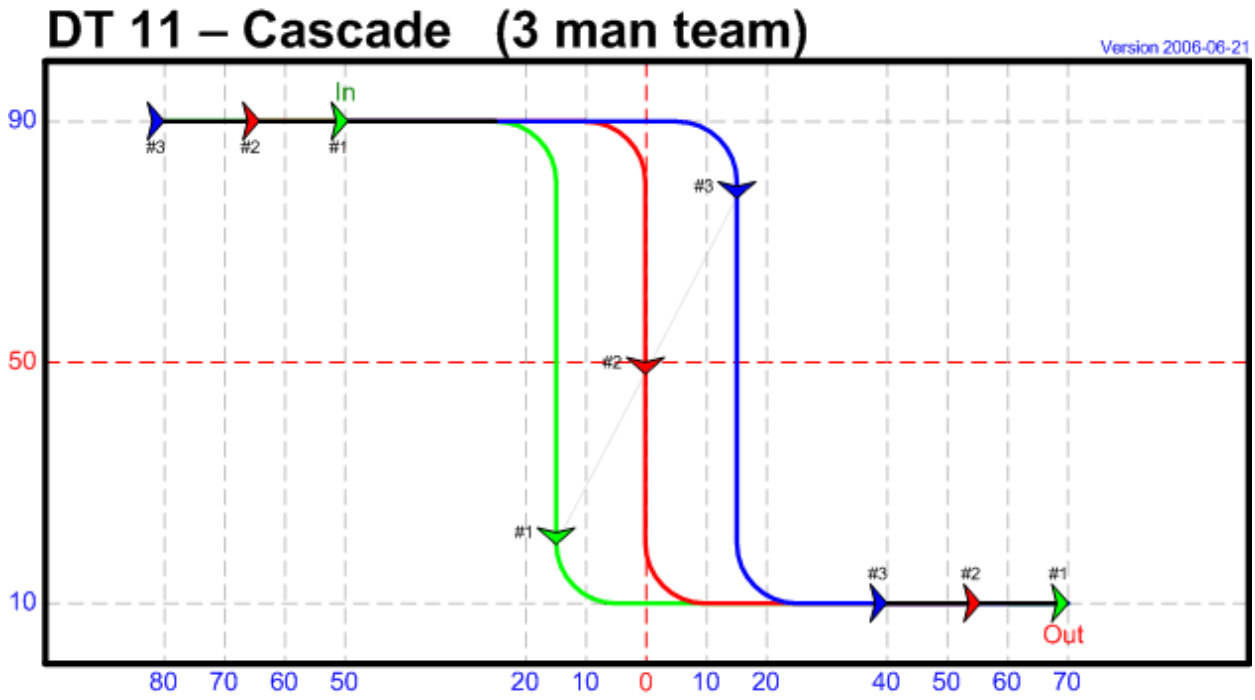
Descrizione:

DT 10 - Team Diamonds (4 man team)



DT 10 - Team Diamonds (5 man team)





DT 11 – Cascade

Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

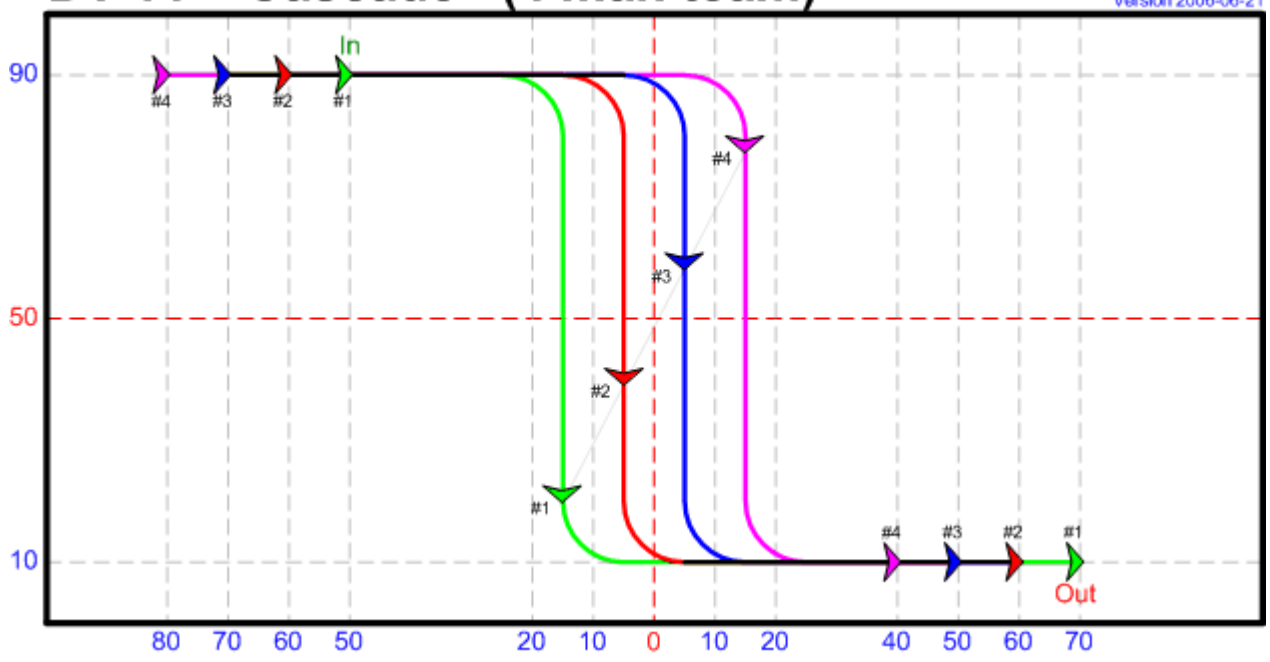
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle spaziature
- Delle linee parallele

Descrizione:

Le transizioni da orizzontale e verticale devono essere fluide. Tutti gli aquiloni dovrebbero essere allineati sulla stessa diagonale nell'instante compreso tra l'ingresso dell'ultimo e l'uscita del primo aquilone nella linea verticale.

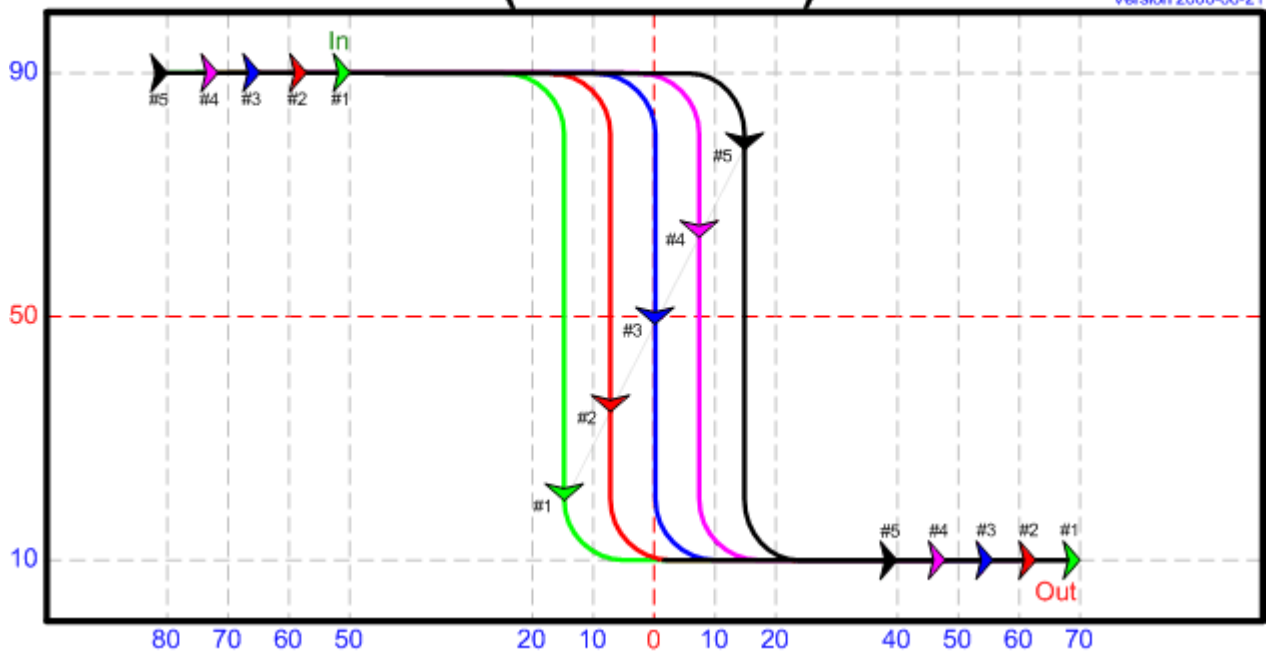
DT 11 – Cascade (4 man team)

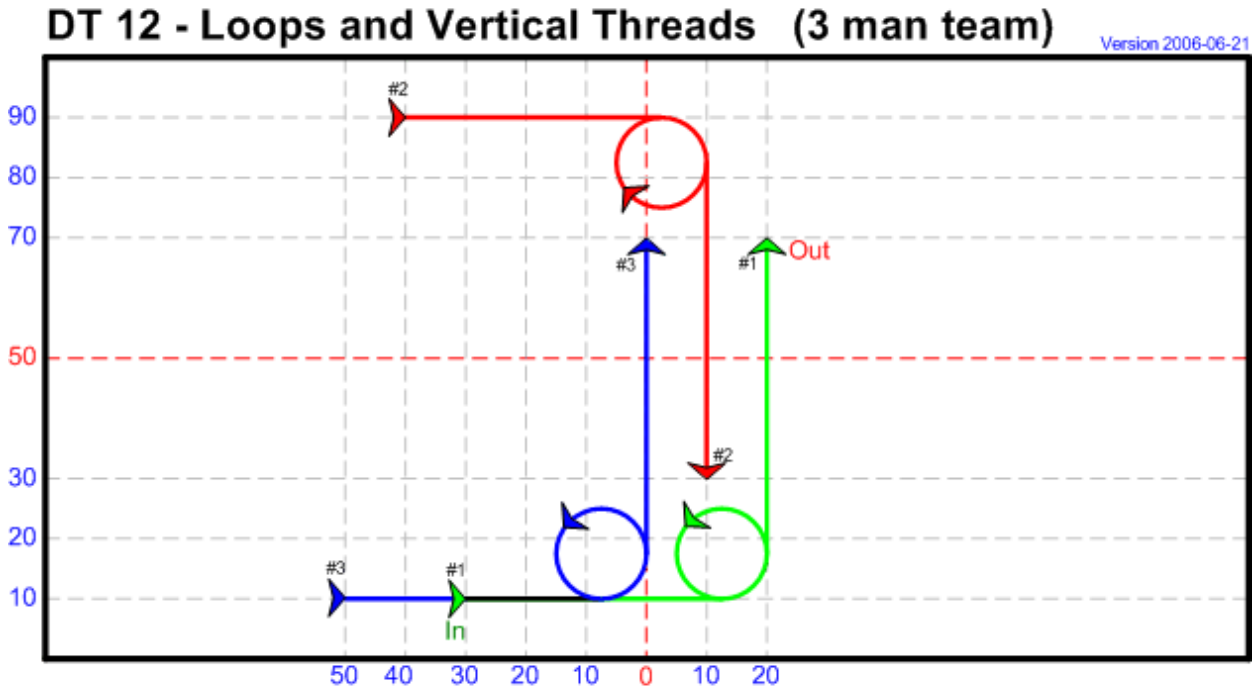
Version 2006-06-21



DT 11 – Cascade (5 man team)

Version 2006-06-21





DT 12 – Loops and Vertical Threads

Versione 2006-06-30

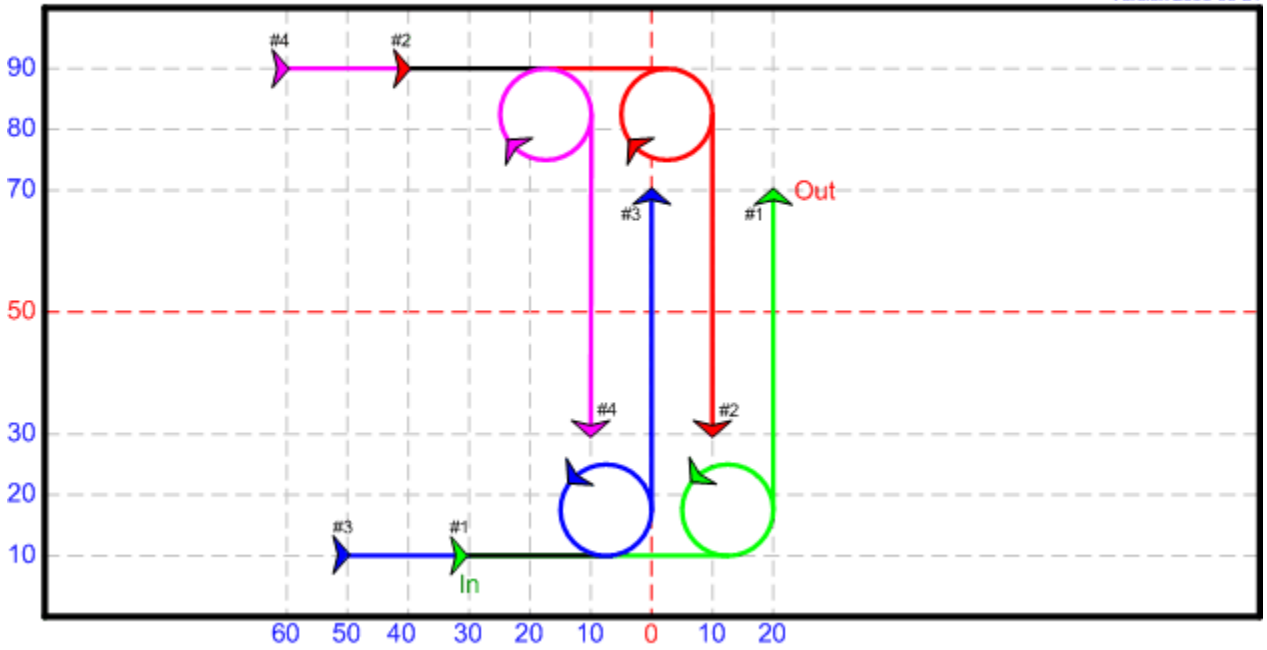
I giudici terranno conto in particolare:

- Dei cerchi
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee parallele

Descrizione:

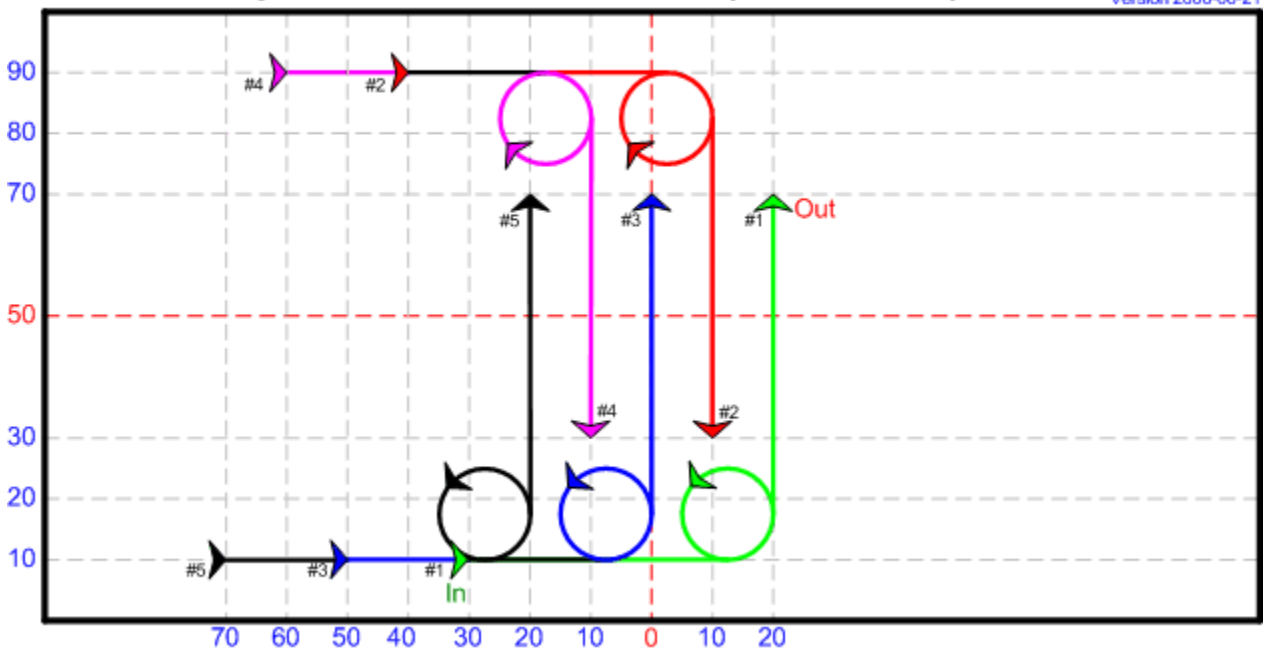
DT 12 - Loops and Vertical Threads (4 man team)

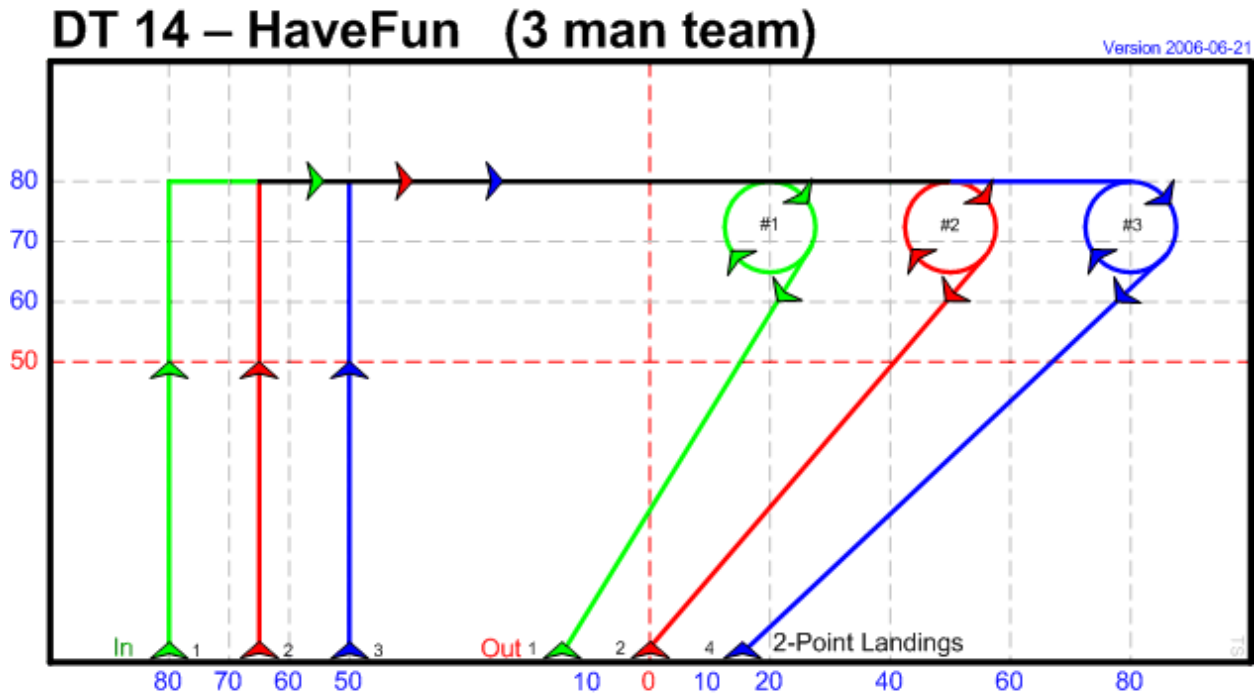
Version 2006-06-21



DT 12 - Loops and Vertical Threads (5 man team)

Version 2006-06-21





DT 14 - HaveFun

Versione 2005-08-01

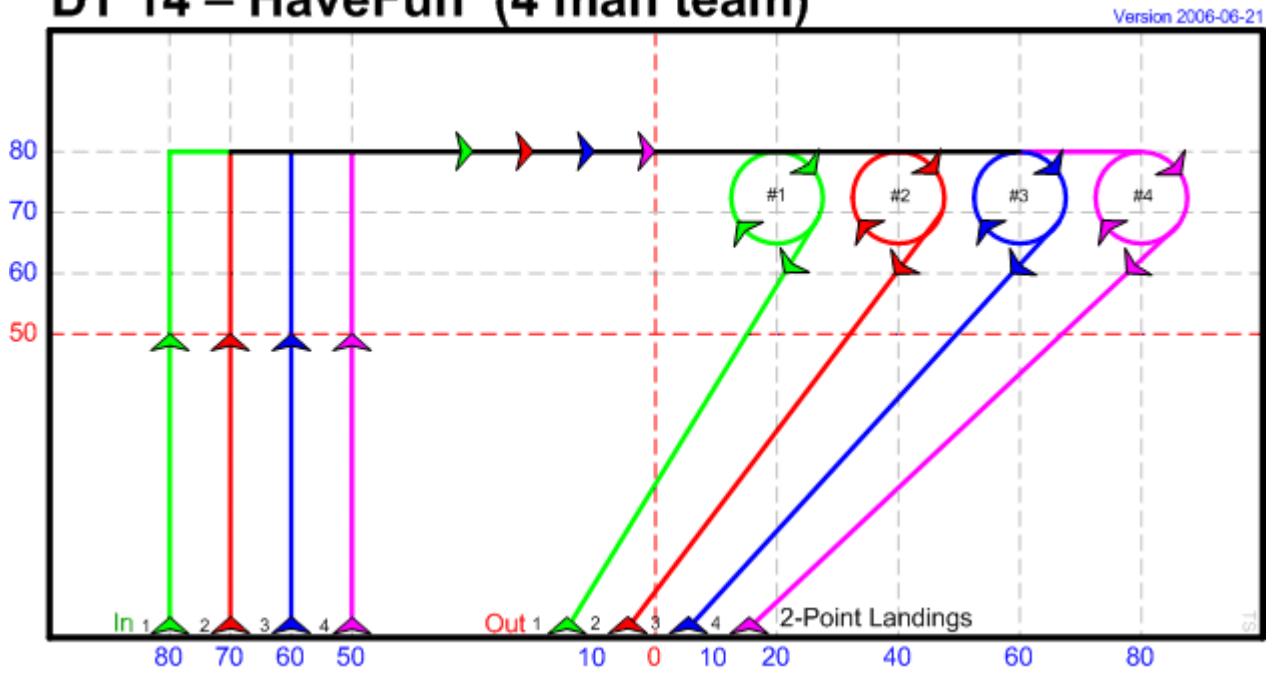
I giudici terranno conto in particolare:

- Del tempismo
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte ("Two Point Landing")
- Delle linee
- Delle sterzate (angoli)
- Degli archi

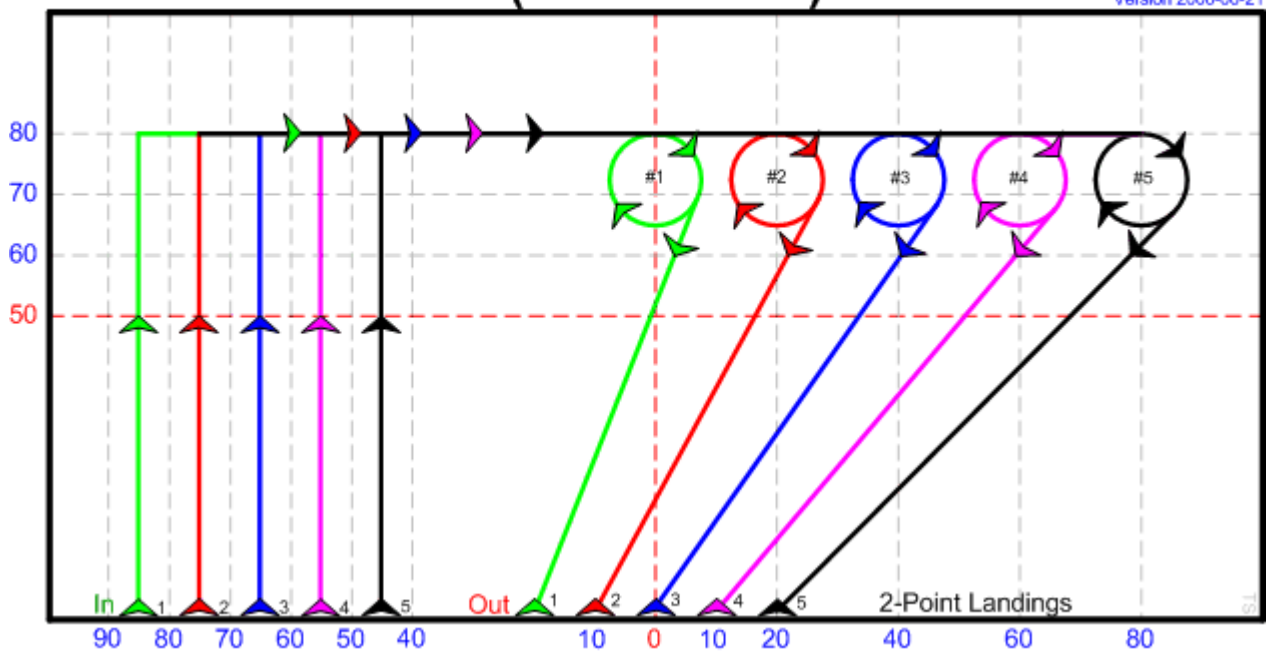
Descrizione:

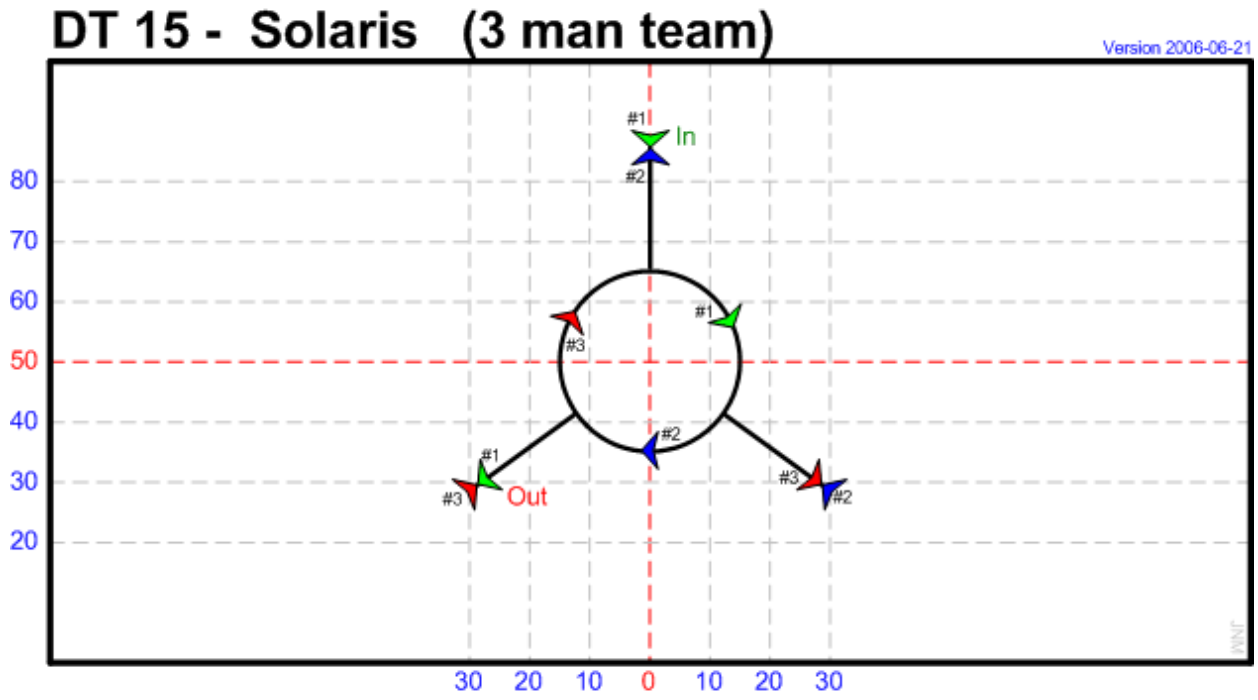
Gli aquiloni devono essere allineati orizzontalmente durante tutta la manovra. L'atterraggio deve essere eseguito sulle due punte ("Two Point Landing"); l'ingresso deve essere in senso orario.

DT 14 – HaveFun (4 man team)



DT 14 – HaveFun (5 man team)





DT 15 – Solaris

Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Del tempismo
- Del cerchio

Descrizione:

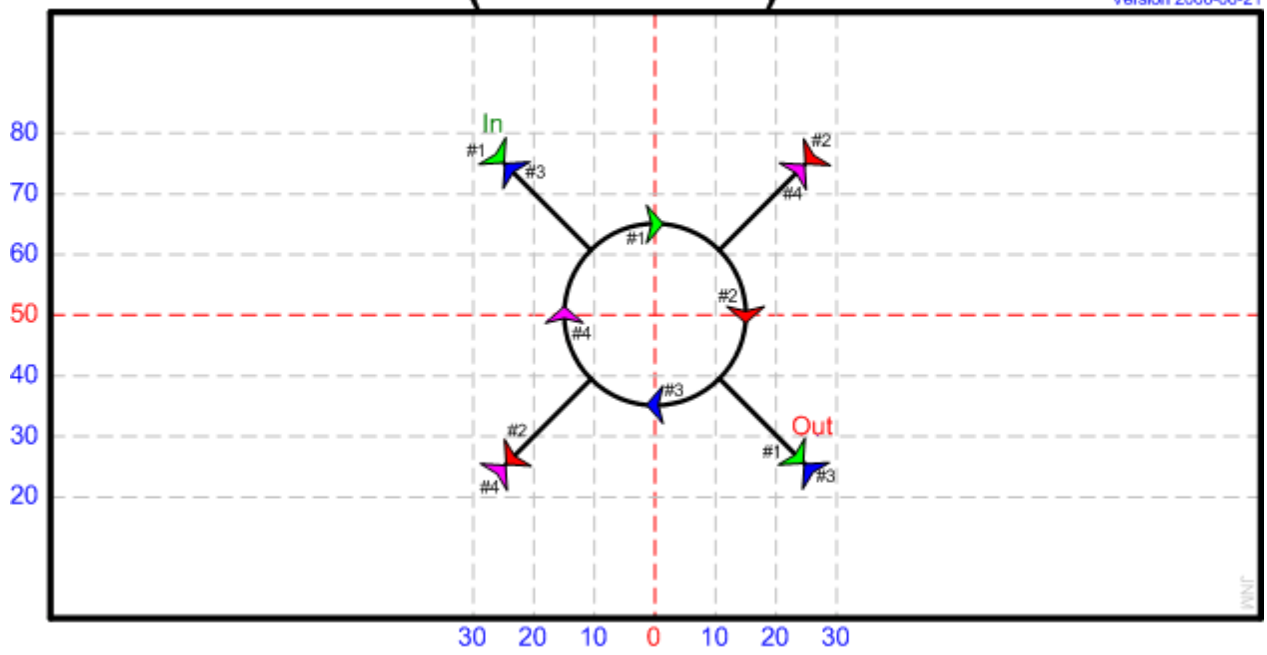
A prescindere da quanti aquiloni eseguono la figura:

- Ciascun aquilone che esegue la figura ha il proprio “OUT” ubicato sull’”IN” dell’aquilone successivo in senso orario.

- I segmenti presenti tra l’IN e l’esecuzione del cerchio devono essere distanziati uniformemente tra loro.

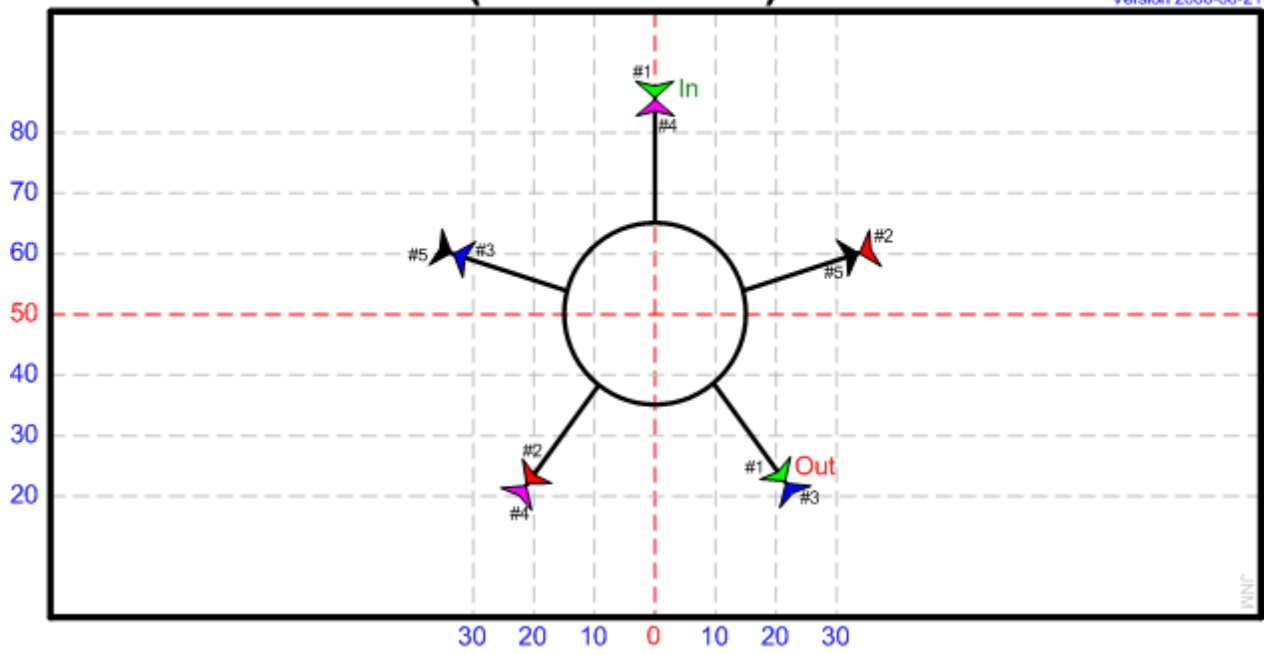
DT 15 - Solaris (4 man team)

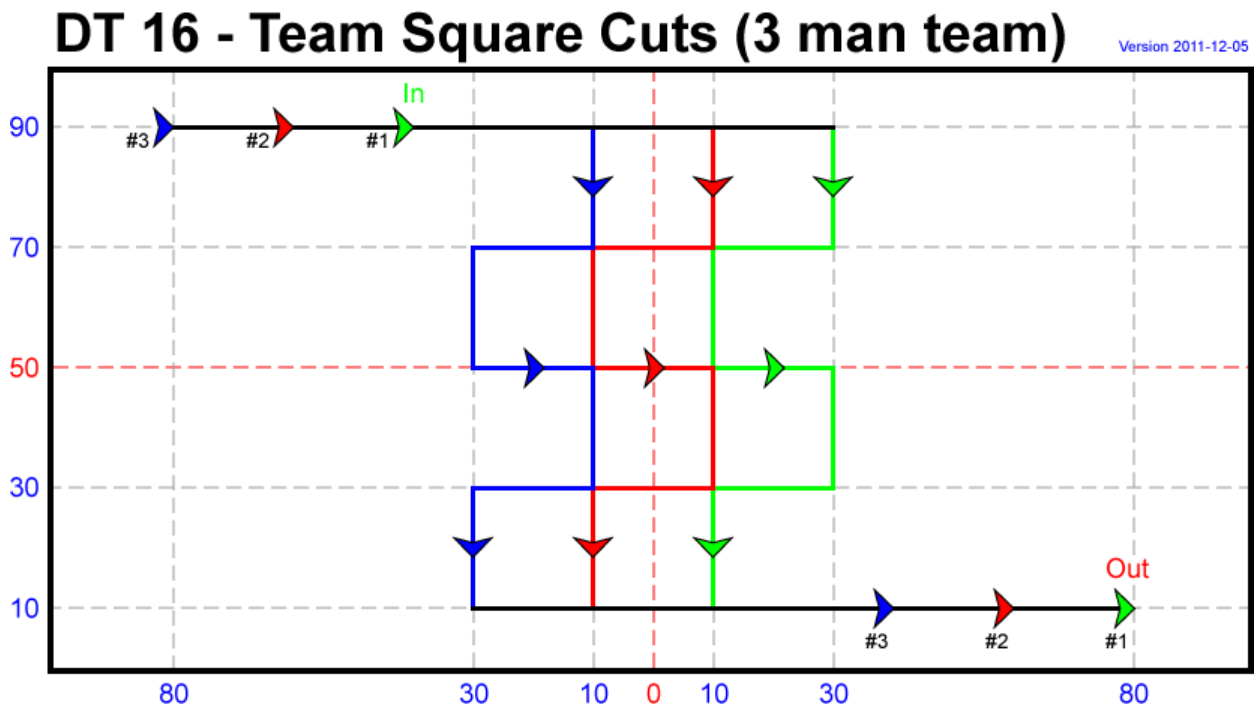
Version 2006-06-21



DT 15 - Solaris (5 man team)

Version 2006-06-21





DT 16 – Team Square Cuts

Versione 2011-12-05

I giudici terranno conto in particolare:

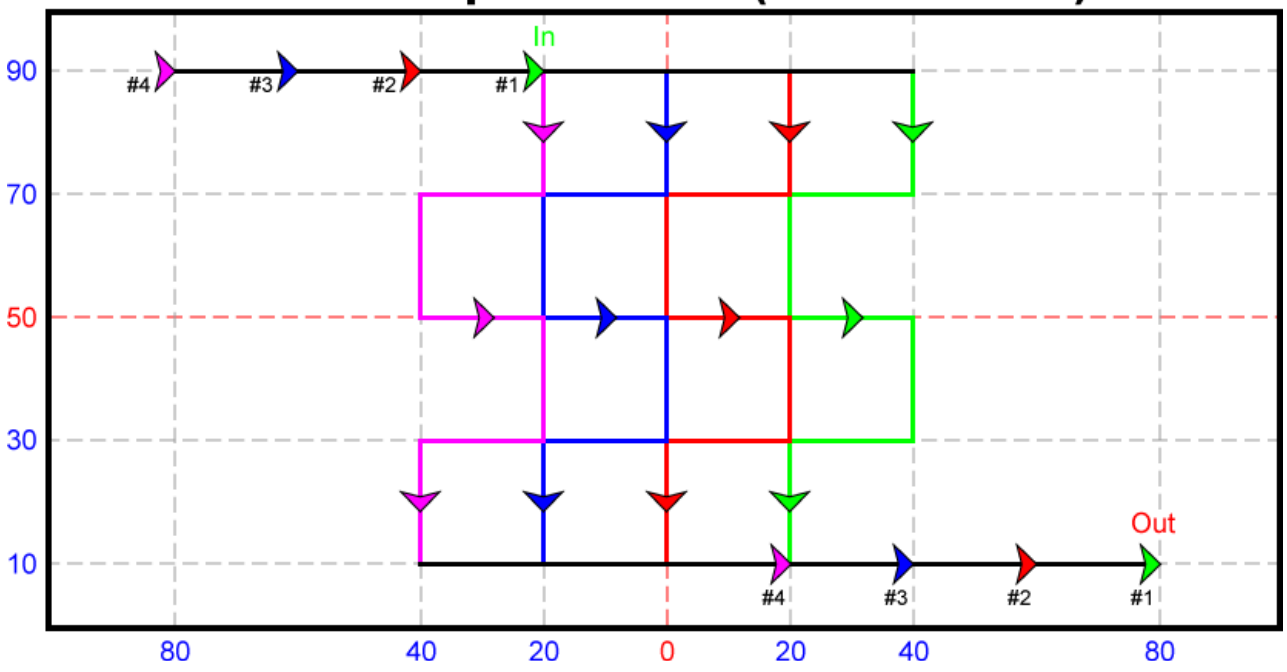
- Il sincronismo delle sterzate a 90°
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:

Ciascun taglio quadrato equivale a circa il 20% della finestra orizzontale e verticale, inoltre le sterzate sono molto ravvicinate tra loro. Durante tutta l'esecuzione della figura gli aquiloni devono trovarsi tutti su di una linea orizzontale e devono mantenere una spaziature uniforme tra loro.

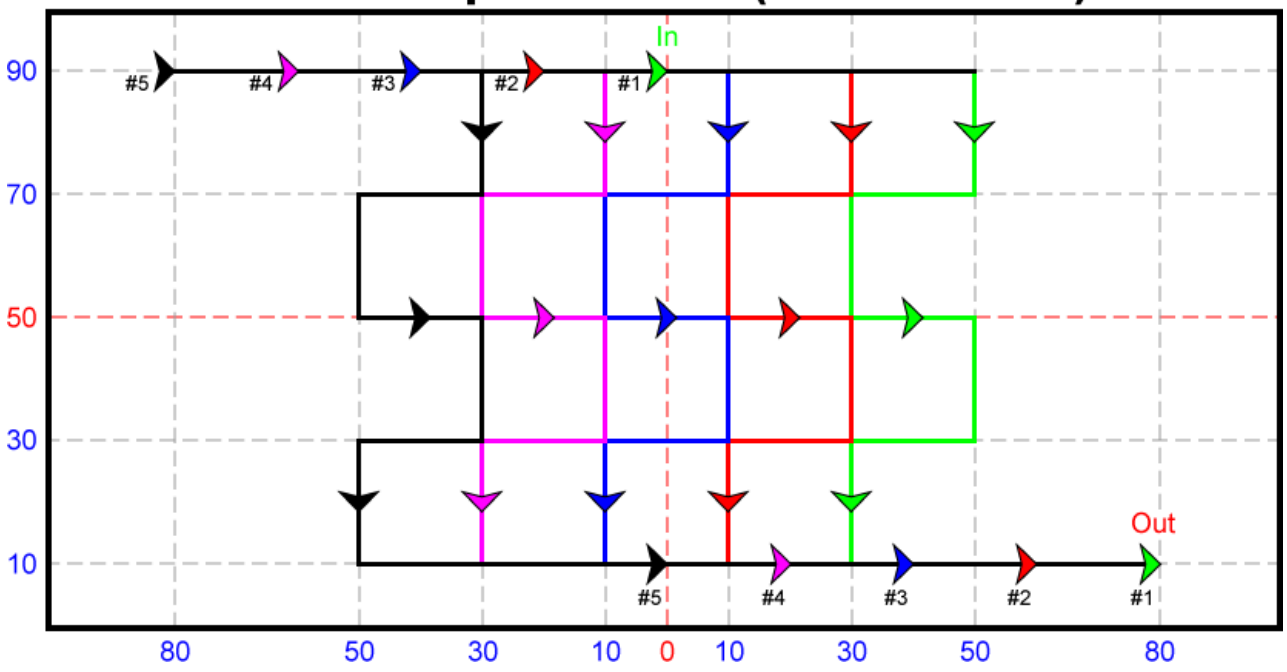
DT 16 - Team Square Cuts (4 man team)

Version 2011-12-05



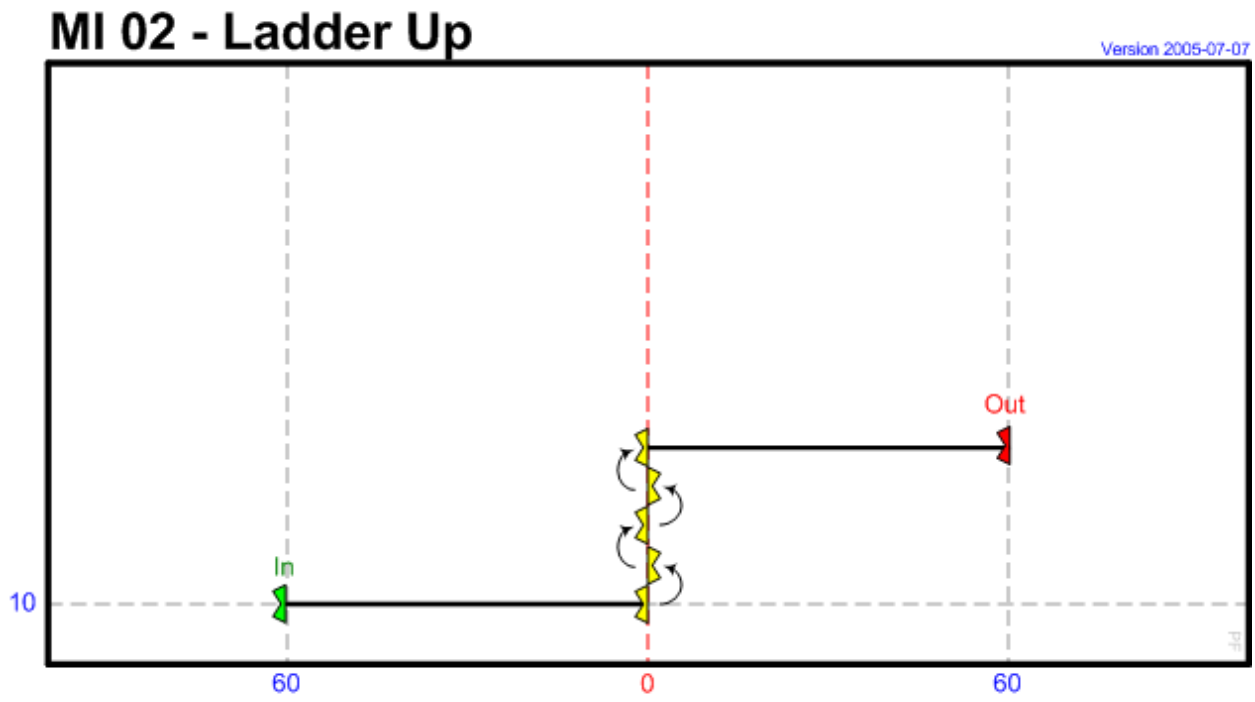
DT 16 - Team Square Cuts (5 man team)

Version 2011-12-05



H. Multi-line Individual Compulsory Figures

- **MI 02 - Ladder Up** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 03 - Steps and Turns** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 04 - Two Down** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 07 - Arc Circle** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 08 - Camel Back** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 09 - Clock Tower** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 13 - Z Pass** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 15 - Pivots** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 16 - Lollypop** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MI 17 - Reverse Octagon** - 2006-06-24 - *testo 2009-08-06*
- **MI 18 - Roman Ten -** 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **MI 19 - Bumps -** 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **MI 20 - Lift -** 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **MI 21 - Diamond -** 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **MI 22 - The Felix -** 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*



MI 02 – Ladder Up

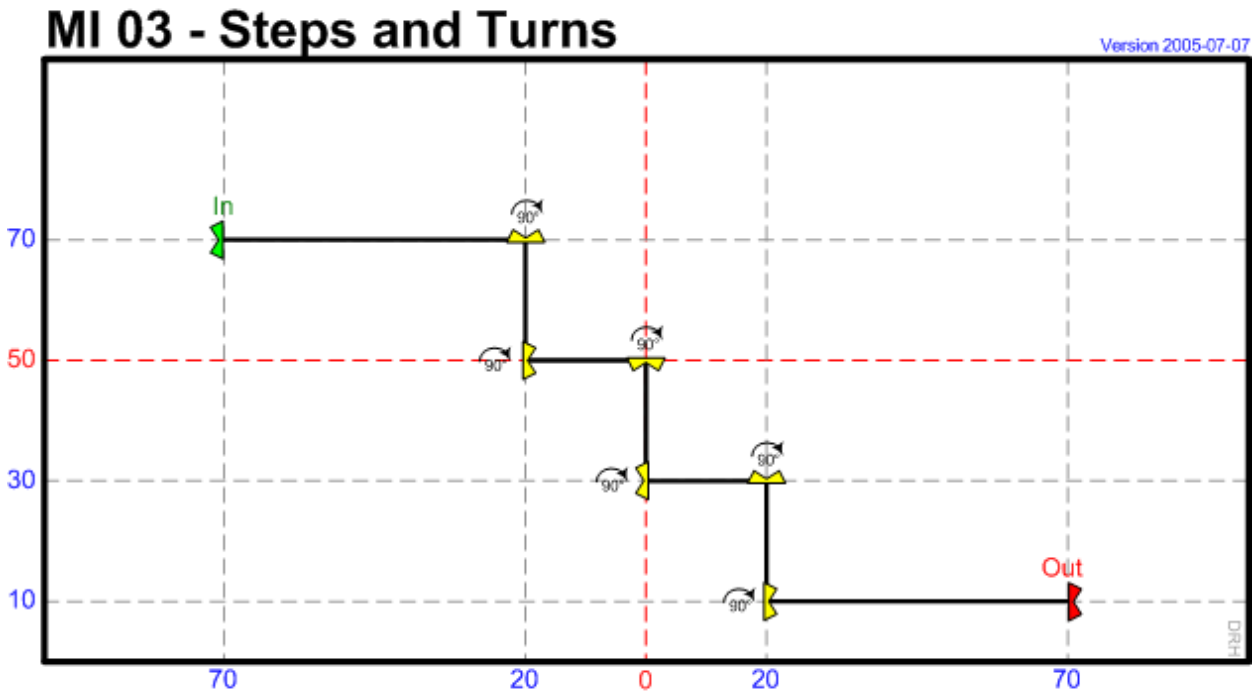
Versione 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle rotazioni
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle linee parallele

Descrizione:

L'aquilone deve ruotare in avanti sulle punte alternandole mentre sale. La prima rotazione deve essere fatta in senso antiorario, la seconda in senso orario, la terza nuovamente in senso antiorario e la quarta in senso orario. La posizione dell'aquilone a seguito della rotazione dipende strettamente dalla larghezza dell'aquilone. Conseguentemente, la posizione verticale dell'aquilone alla fine di ciascuna rotazione e l'altezza della linea orizzontale che precede l'OUT sono entrambe non definite.



MI 03 – Steps and Turns

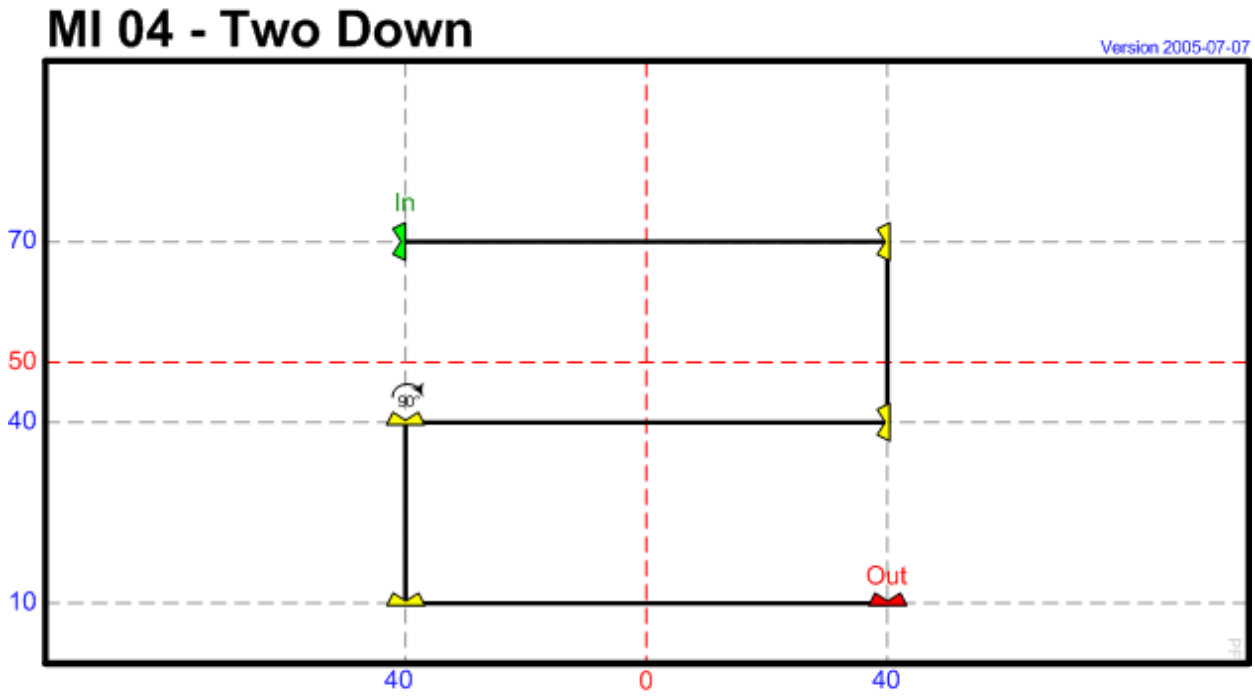
Versione 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole component
- Delle rotazioni
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precision
- Del volo in retromarcia

Descrizione:

L'aquilone deve ruotare di 90° in senso orario facendo perno sul proprio centro ad ogni cambio di direzione.



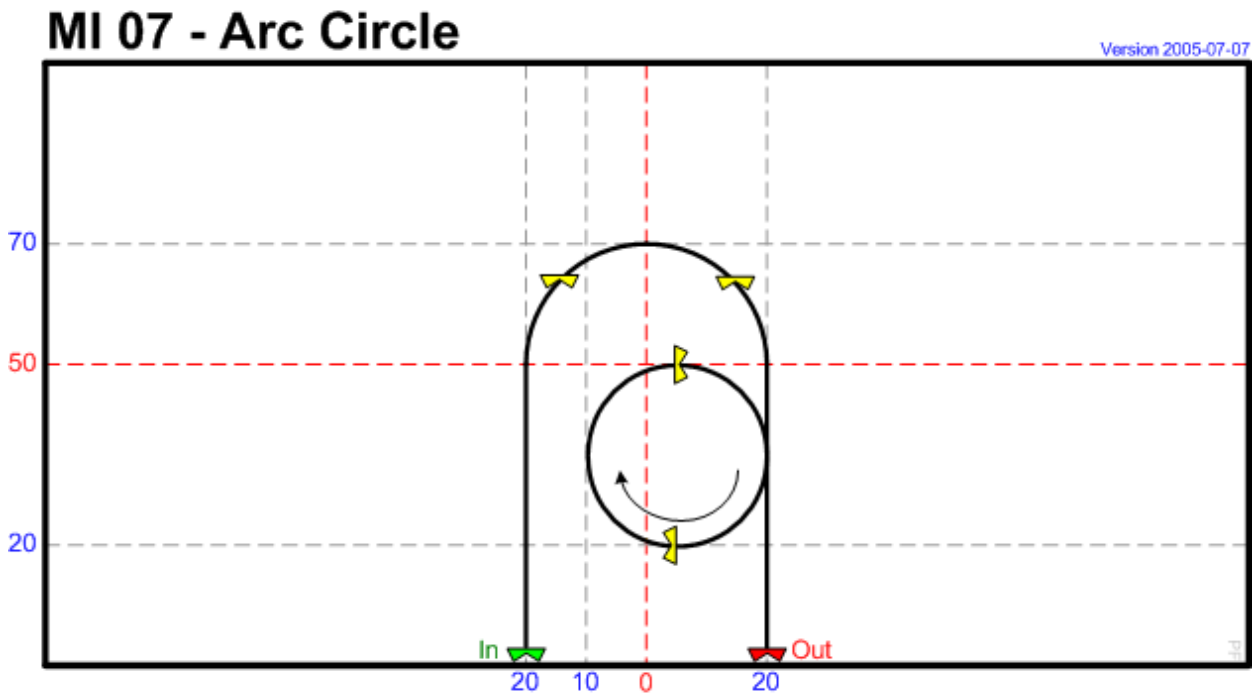
MI 04 – Two Down

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee parallele
- Del volo in retromarcia
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Del controllo della velocità

Descrizione:



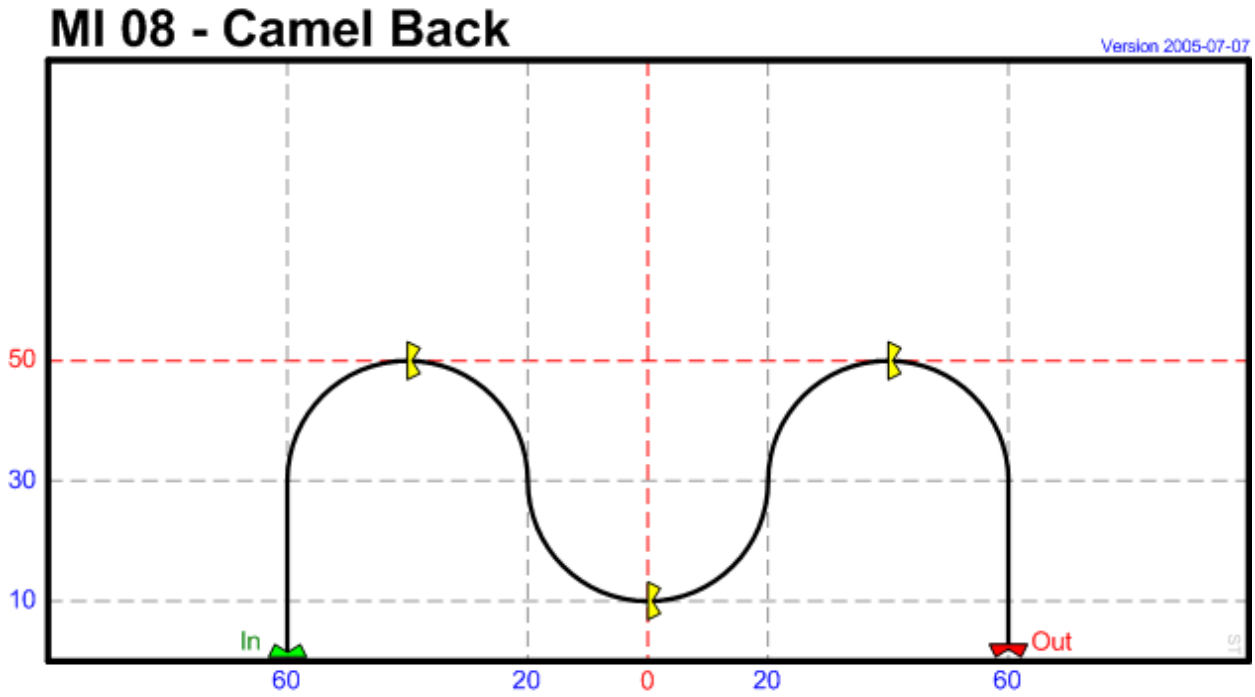
MI 07 – Arc Circle

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del cerchio
- Del volo in retromarcia
- Dell'arco
- Del decollo
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte

Descrizione:



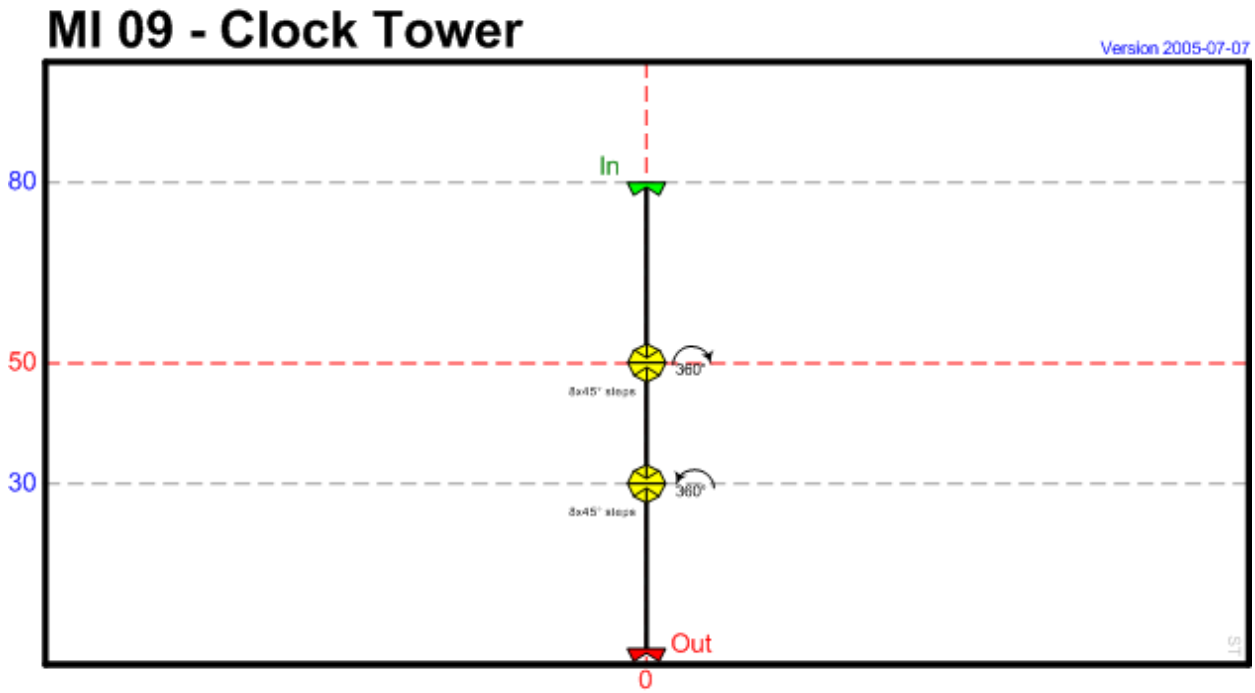
MI 08 – Camel Back

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Del volo in retromarcia
- Del controllo della velocità
- Del decollo (in reverse)
- Dell'atterraggio da eseguire sulle due punte
- Delle linee diritte

Descrizione:



MI 09 – Clock Tower

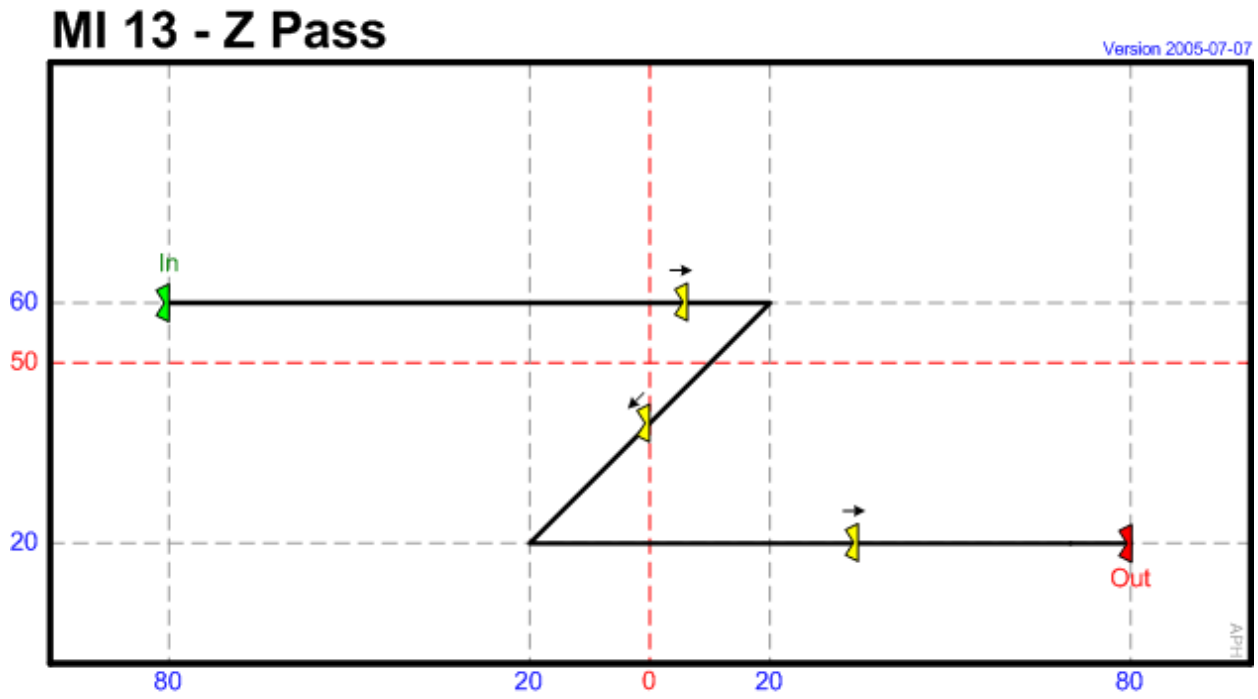
Versione 2005-08-01

Judges will Particularly Consider

- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Delle linea diritta
- Del controllo della velocità

Descrizione:

Entrambe le rotazioni di 360° sono eseguite in otto passi di 45° ciascuno. La prima rotazione va eseguita in senso orario mentre la seconda rotazione, ubicata sotto la prima, va eseguita in senso antiorario.



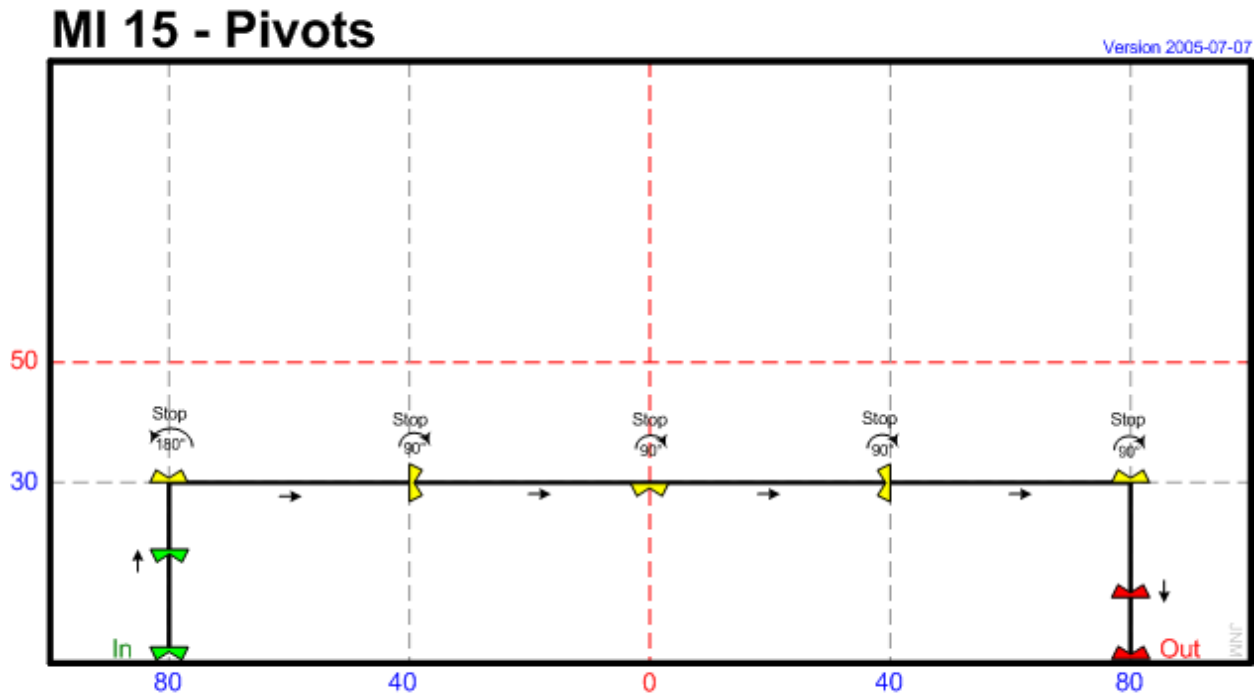
MI 13 – Z Pass

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del volo diagonale
- Delle linee orizzontali
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:



MI 15 - Pivots

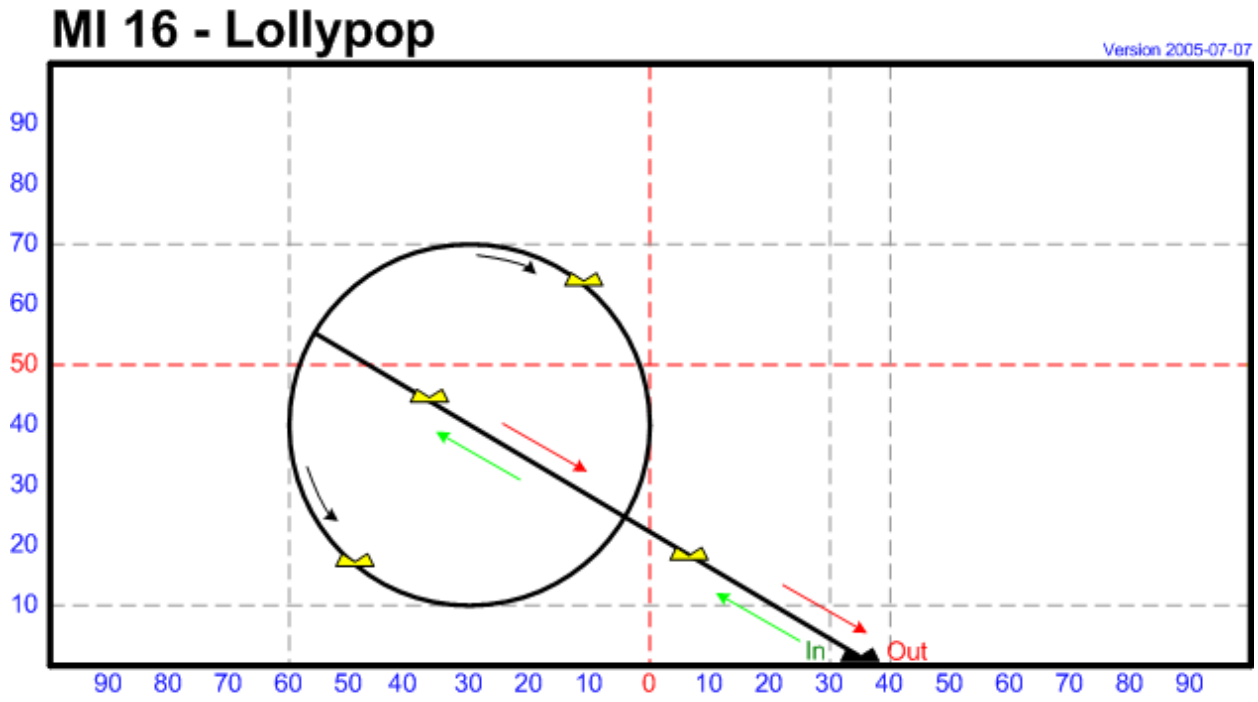
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle rotazioni
- Della linea orizzontale
- Della scivolata (slide) invertita
- Del volo in retromarcia
- Della scivolata (slide)
- Del volo frontale

Descrizione:

L'aquilone deve dirigersi in ciascuna posizione nel disegno, fermarsi, girarsi e continuare nella stessa direzione. Le fermate devono essere ben definite e distinte. La prima rotazione è antioraria. Le altre rotazioni sono orarie.



MI 16 - Lollypop

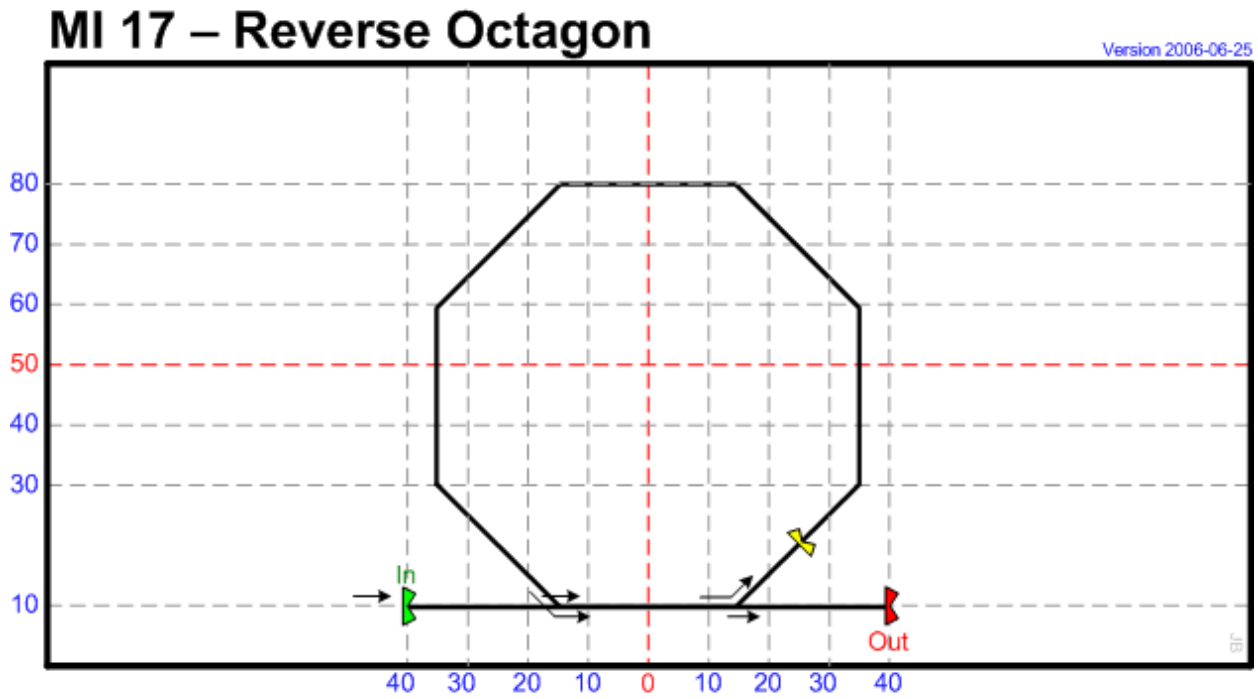
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del volo invertito
- Del volo diagonale
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del cerchio

Descrizione:

Il cerchio deve essere percorso una sola volta.
La direzione del cerchio è a discrezione del concorrente.



MI 17 – Reverse Octagon

Versione 2006-07-20

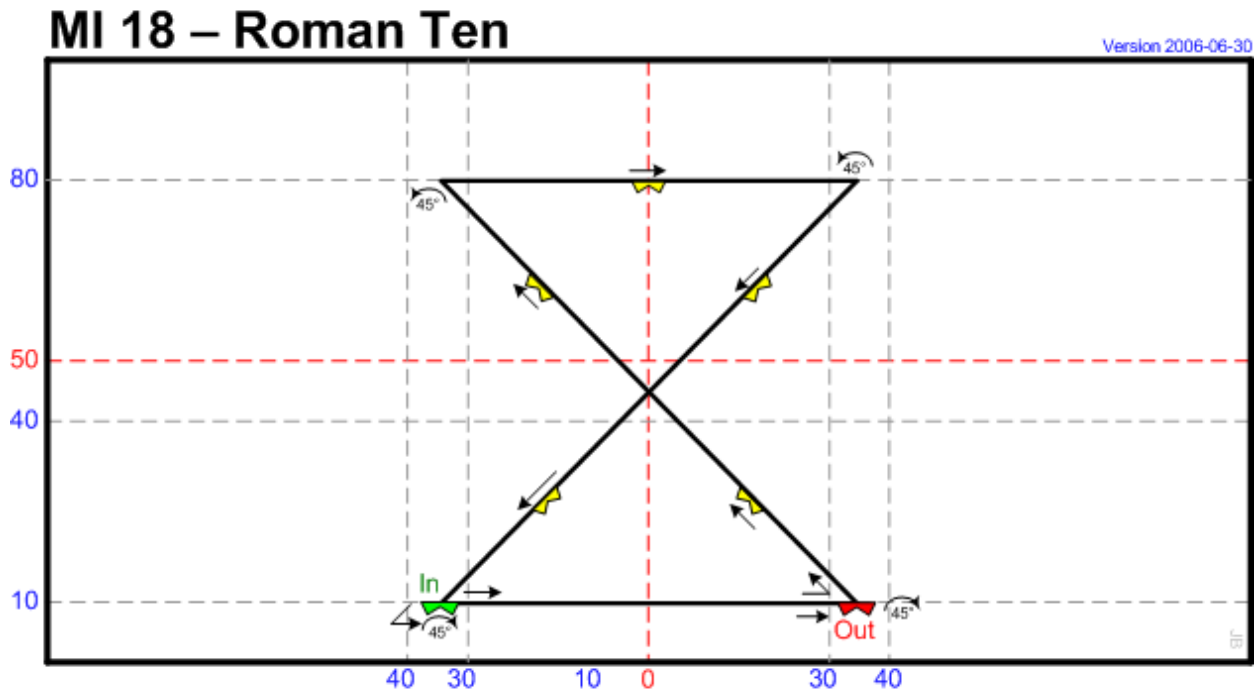
I giudici terranno conto in particolare:

- Del volo in retromarcia
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle sterzate (angoli)

Descrizione:

L'intera figura deve essere percorsa in retromarcia, mentre l'orientazione cambia a seconda della direzione del segmento da percorrere. La velocità deve rimanere uniforme nell'arco di tutta la figura obbligatoria.

Ciascuno degli otto lati dell'ottagono deve avere la stessa lunghezza.



MI 18 – Roman Ten

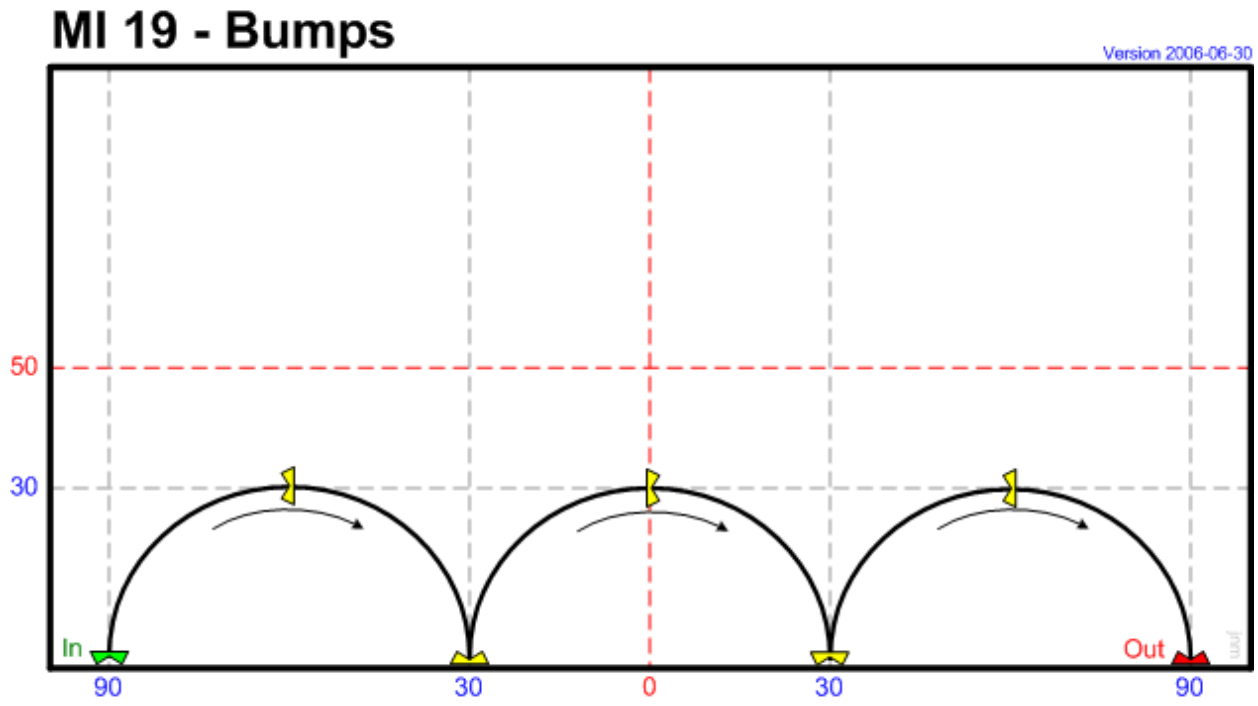
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Dei voli diagonali
- Della scivolate (slide)
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del controllo della velocità

Descrizione:

La prima rotazione è in senso orario, la seconda rotazione è invece in senso antiorario. La terza rotazione è in senso antiorario e l'ultima rotazione è in senso orario. Tutte le rotazioni sono di 45°



MI 19 - Bumps

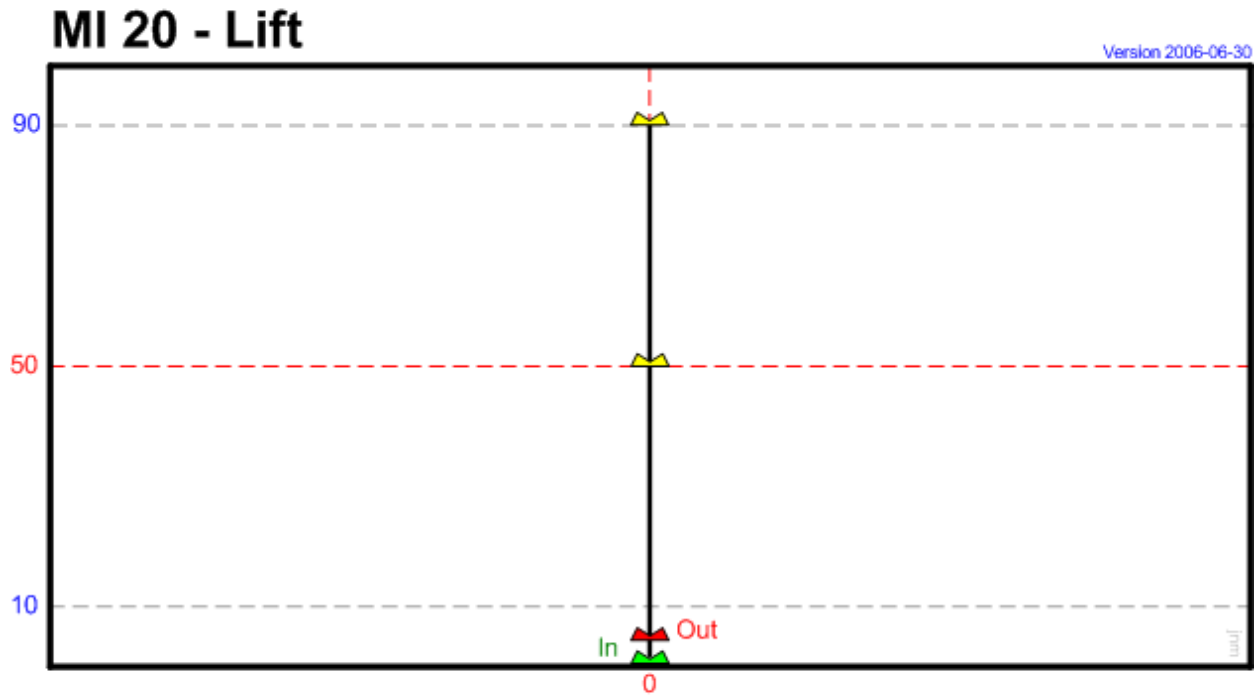
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Del controllo della velocità
- Degli atterraggi
- Del posizionamento relativo delle singole component
- Del decollo
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:

Devono essere eseguiti tre archi simmetrici della stessa forma. Il primo è eseguito in volo frontale. Il secondo è eseguito in volo in retromarcia. Il terzo è nuovamente percorso in volo frontale. Tutti gli atterraggi devono essere puliti e morbidi.



MI 20 - Lift

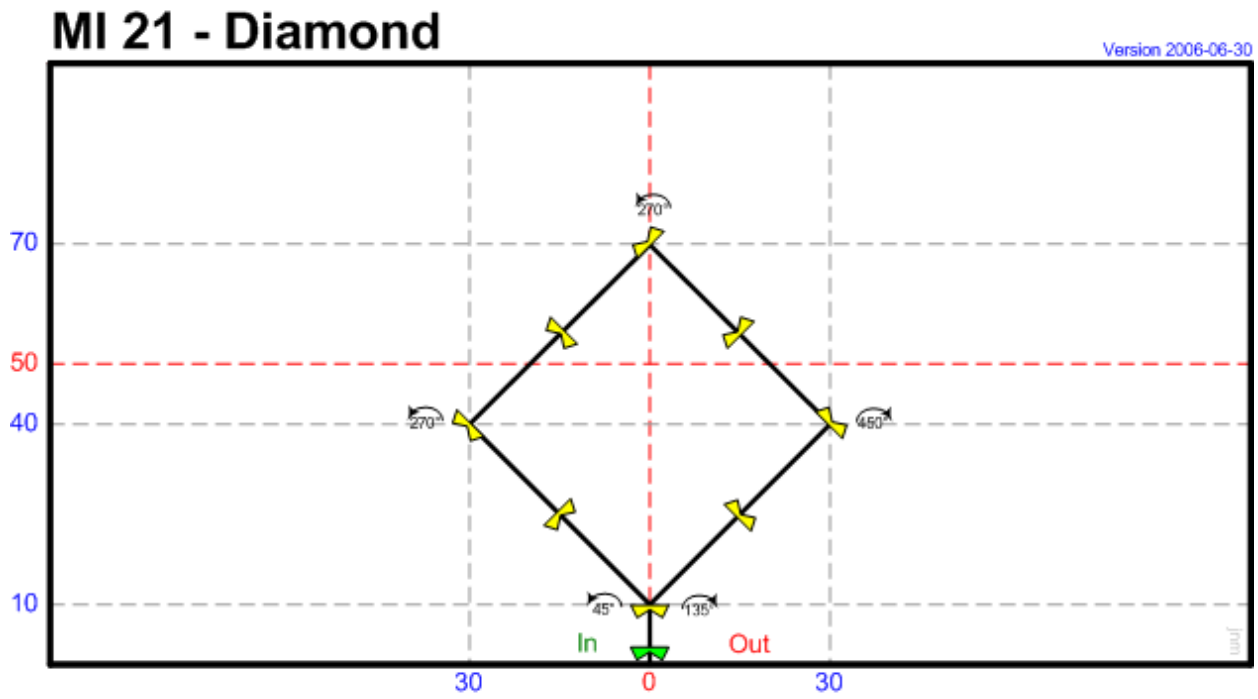
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Della linea verticale
- Del volo in retromarcia
- Del controllo della velocità

Descrizione:

L'IN è ubicato al centro della finestra e al suolo poggiato sul proprio bordo alare. L'aquilone deve dirigersi in retromarcia verso l'alto fino al 90% in altezza della finestra e a velocità costante, per poi fermarsi. A questo punto l'aquilone deve scendere in volo frontale alla stessa velocità di prima, per fermarsi al 5% della finestra verticale in galleggiamento, dove deve essere dichiarato l' OUT.



MI 21 - Diamond

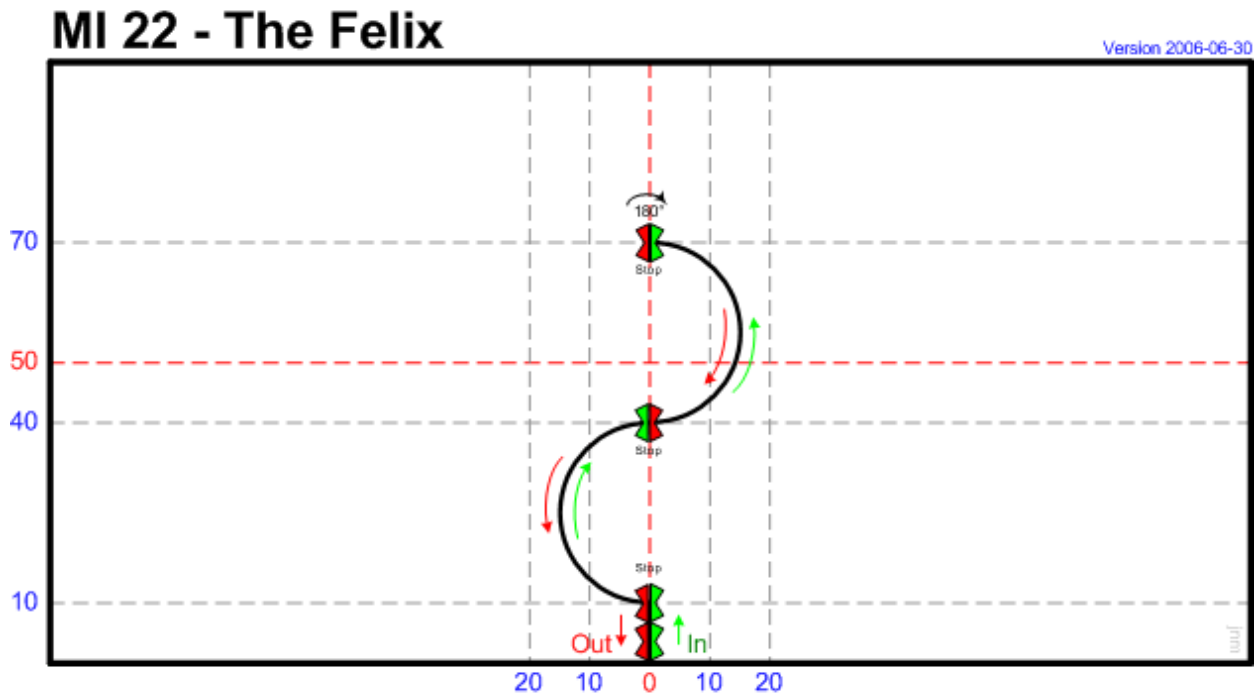
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle rotazioni
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Delle linee
- Del controllo della velocità

Descrizione:

La prima rotazione e di 45° in senso antiorario.
La seconda rotazione e di 270° in senso antiorario.
La terza rotazione e di 270° in senso antiorario.
La quarta rotazione e di 450° in senso orario.
La quinta rotazione e di 135° in senso orario.



MI 22 – The Felix

Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Del controllo della velocità
- Del posizionamento relativo delle singole component
- Delle rotazioni
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

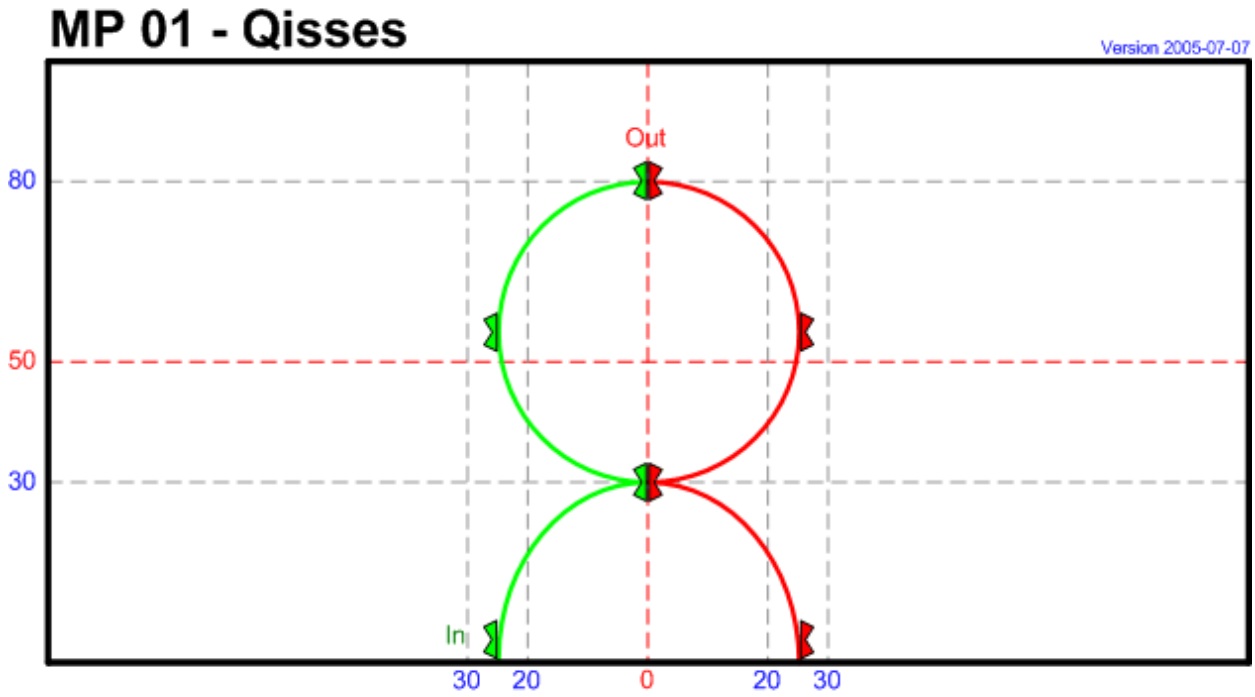
Descrizione:

Gli archi sono percorsi in volo frontale.

L' IN è ubicato al centro della griglia di precisione al suolo. L'aquilone deve volare verticalmente al 10% e poi fermarsi. A questo punto l'aquilone deve percorrere un arco verso l'alto, verticale e a sinistra, fino al 40% e poi fermarsi. L'aquilone poi deve percorrere un altro arco verso l'alto, verticale e a destra, fino al 70% e poi fermarsi. A questo punto l'aquilone deve ruotare di 180° in senso orario e ritracciare nuovamente il percorso appena fatto, fermandosi nuovamente a 40% e continuando fino al 10%. A questo punto l'aquilone deve scendere in scivolata verticale e atterrare al centro della griglia e sulla propria punta destra. OUT

I. Multi-line Pair Compulsory Figures

- **MP 01 - Qisses** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 03 - Quadouble-S** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 04 - Two Down** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 05 - Sticky Wicket** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 06 - Peaks** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 07 - Circles and Slides** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 08 - Double Diamonds** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 09 - Lollypops** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 10 - Parallel Boxes** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 11 - Triangle Split** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 12 - Split Square** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MP 13** - **Pair Pivots** - 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*



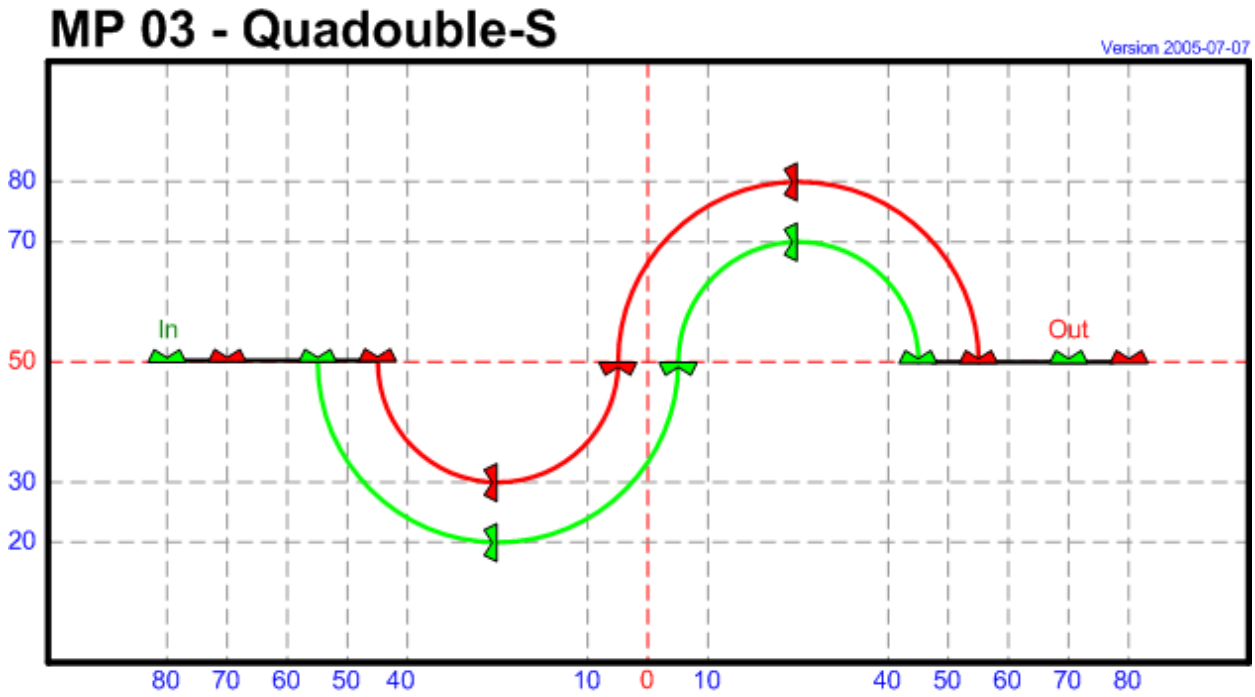
MP 01 – Qisses

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle spaziature

Descrizione:



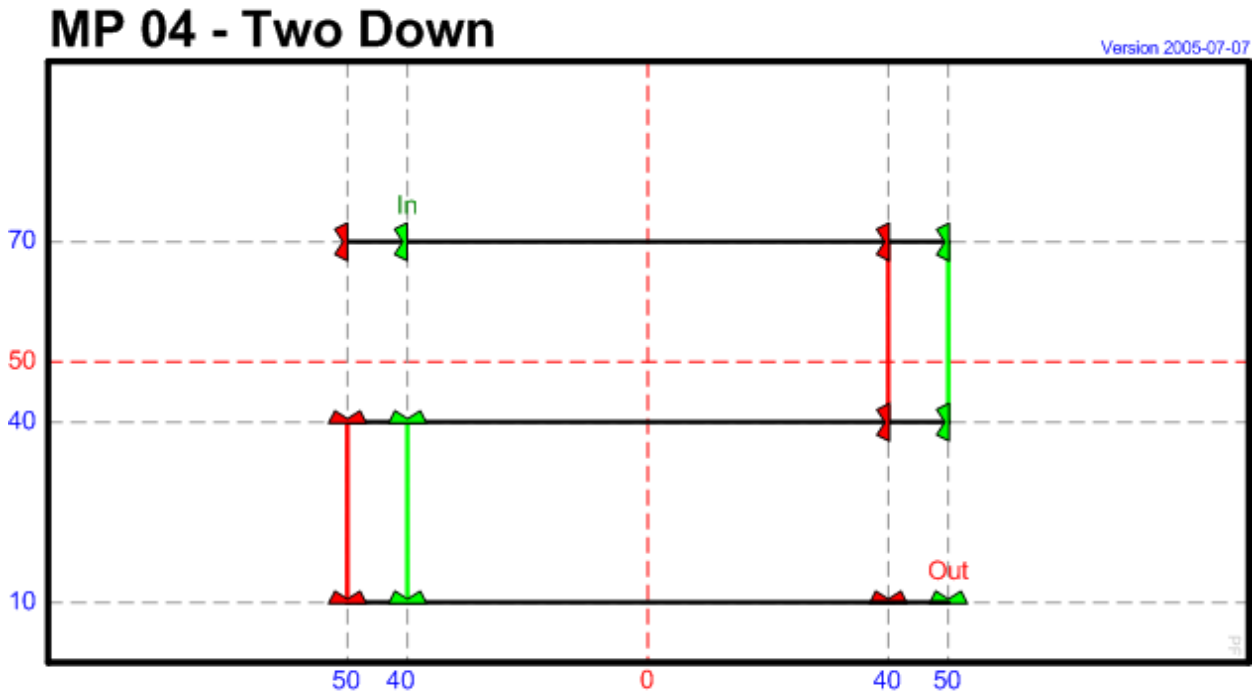
MP 03 – Quadouble-S

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Delle spaziature
- Della scivolata (slide) invertita
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del controllo della velocità

Descrizione:



MP 04 – Two Down

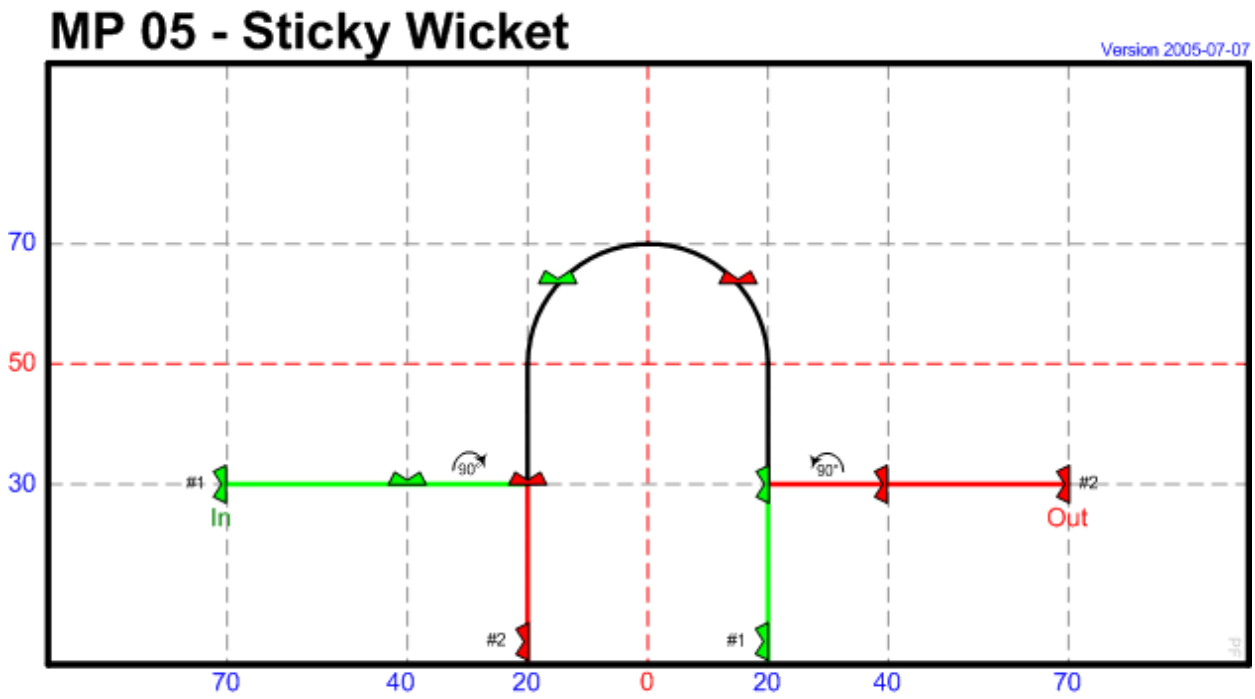
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Delle spaziature
- Della posizione all'interno della griglia di precision
- Delle linee diritte
- Del centro di rotazione dell'aquilone

Descrizione:

La rotazione è di 90° in senso orario.



MP 05 – Sticky Wicket

Versione 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Dell'arco
- Delle spaziature
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee parallele

Descrizione:

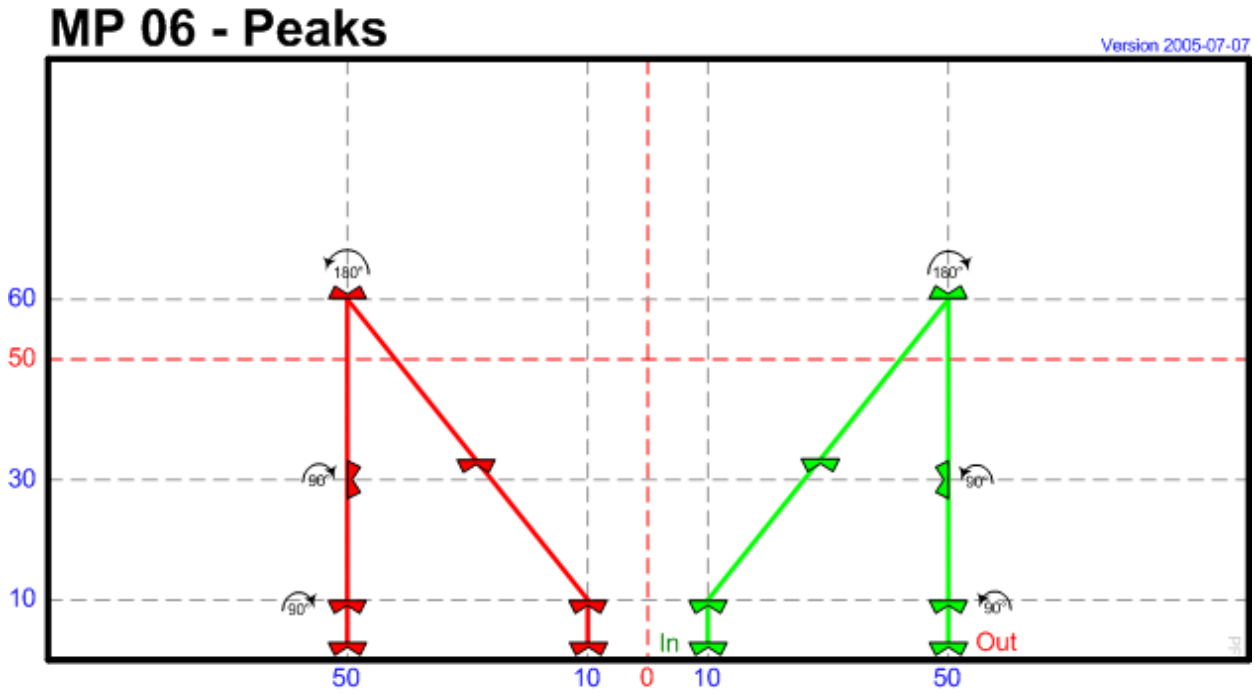
Gli aquiloni #1 e #2 devono ruotare di 90° in senso orario simultaneamente rispettivamente a <40 e <20.

Gli aquiloni #1 e #2 devono ruotare di 90° in senso antiorario simultaneamente rispettivamente a >20 e >40.

L'aquilone #1 deve percorrere da <40 a <20 in slide invertito.

L'aquilone #2 deve percorrere da >20 a <40 in slide invertito.

NB: Consultare la sezione III-C "Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni", a pagina 8



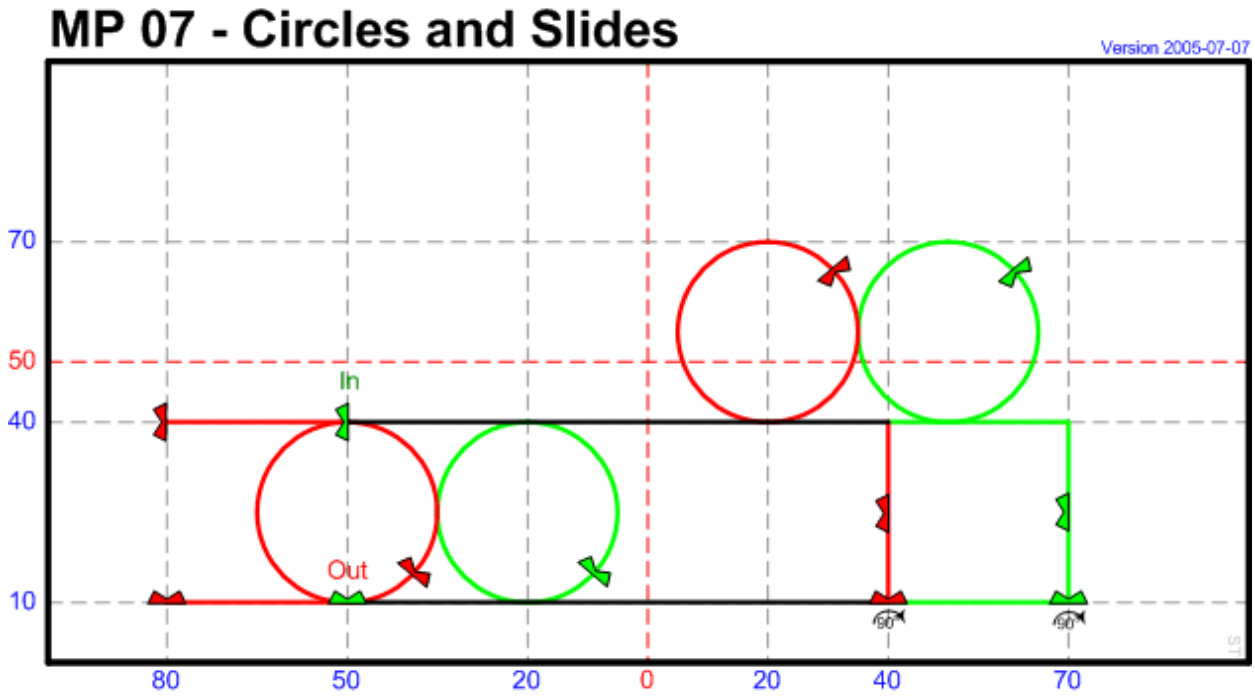
MP 06 – Peaks

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del volo diagonal
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Dei decolli
- Degli atterraggi da eseguire sulle punte
- Del centro di rotazione dell'aquilone

Descrizione:



MP 07 – Circles and Slides

Versione 2005-07-07

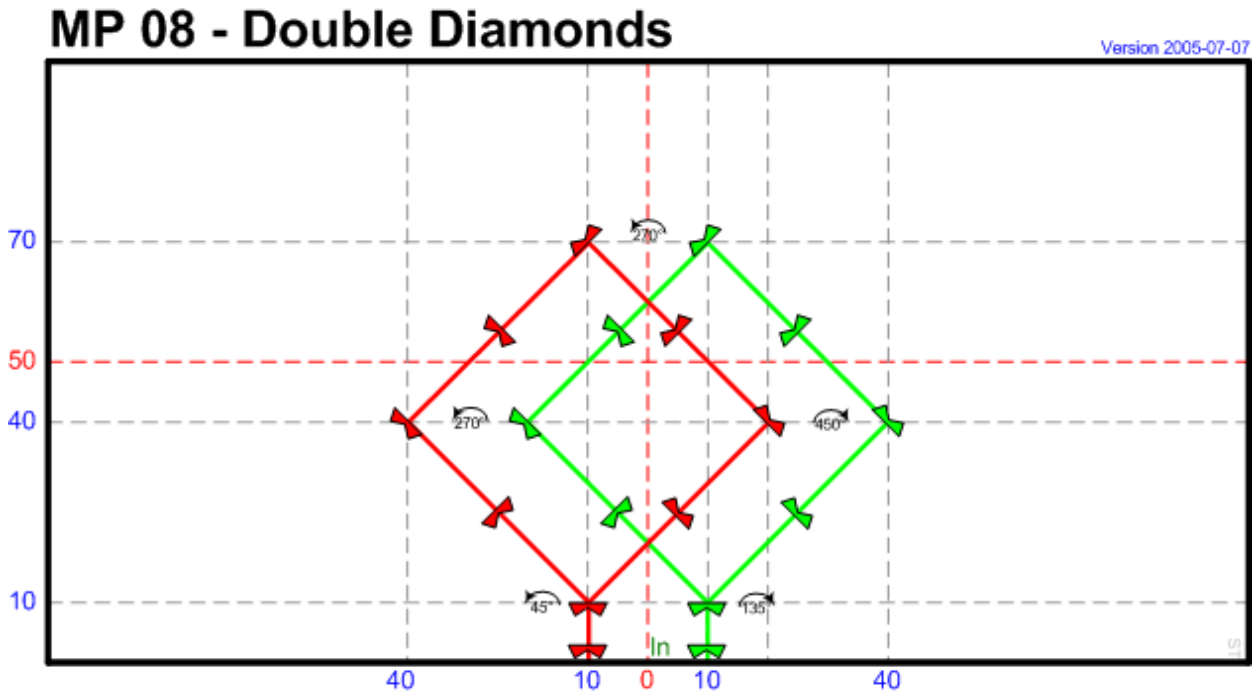
I giudici terranno conto in particolare

- Dei cerchi
- Della scivolata (slide) invertita
- Delle linee parallele
- Delle spaziature

Descrizione:

Entrambi i gruppi di cerchi sono percorsi in volo frontale.

I cerchi sulla sinistra sono i primi ad essere percorsi e sono orientati verso il basso.



MP 08 – Double Diamonds *Versione 2005-07-07*

I giudici terranno conto in particolare:

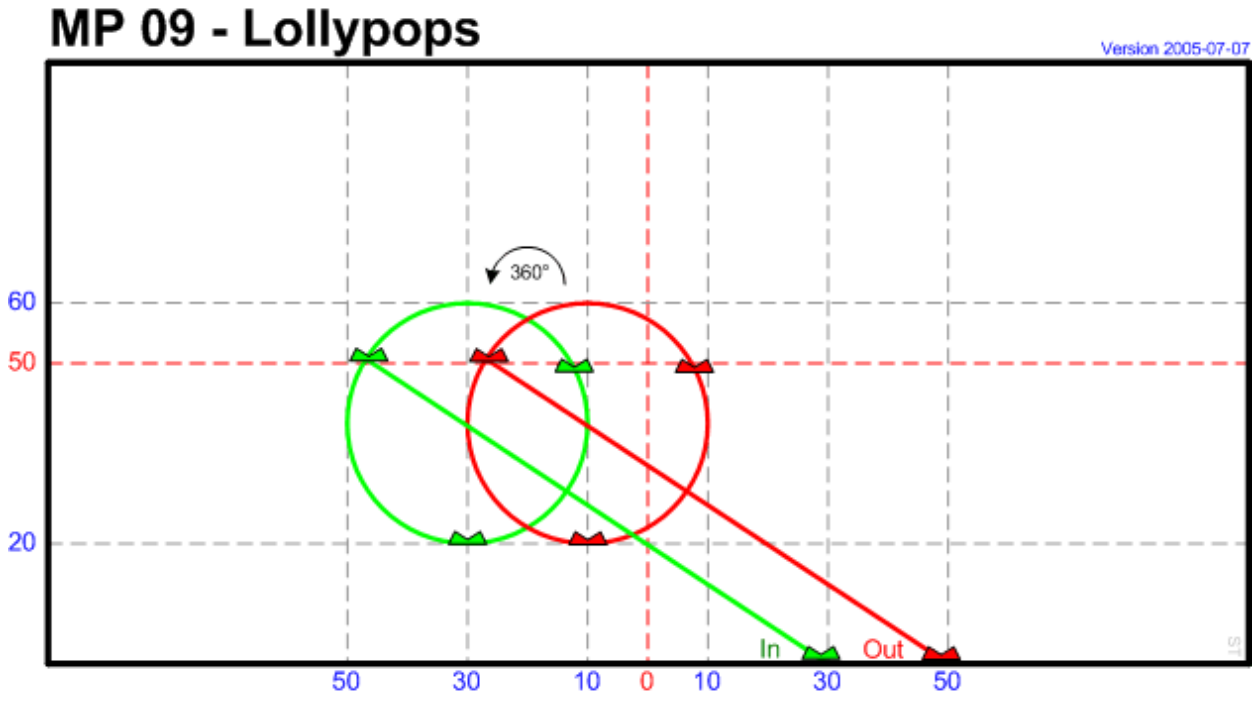
- Delle spaziature
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Delle linee parallele
- Delle linee diritte
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:

Entrambi gli aquiloni devono eseguire un angolo a 45°a sinistra a ^10 dopo il decollo.

Entrambi gli aquiloni devono eseguire un angolo a 135°a destra a ^10 prima dell'atterraggio.

NB: Consultare la sezione III-C "Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni", a pagina 8



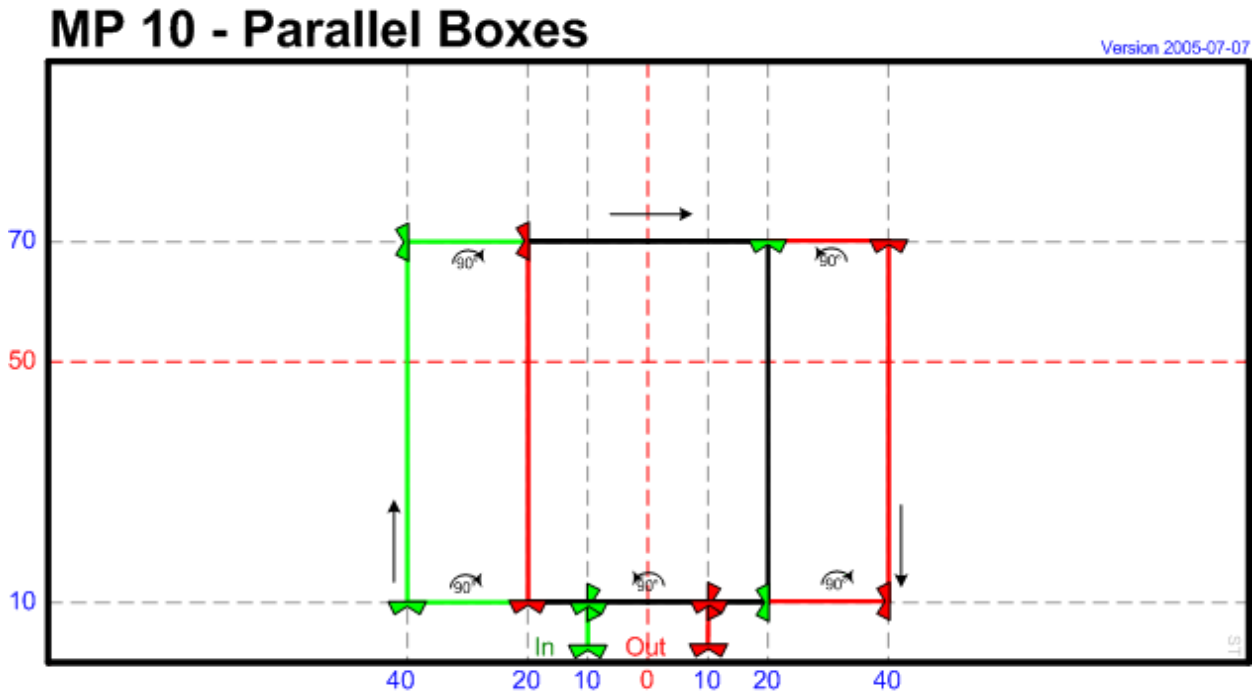
MP 09 – Lollypops

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del volo diagonale
- Dei cerchi
- Del volo invertito
- Delle linee parallele
- Delle spaziature
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:



MP 10 – Parallel Boxes

Versione 2005-07-07

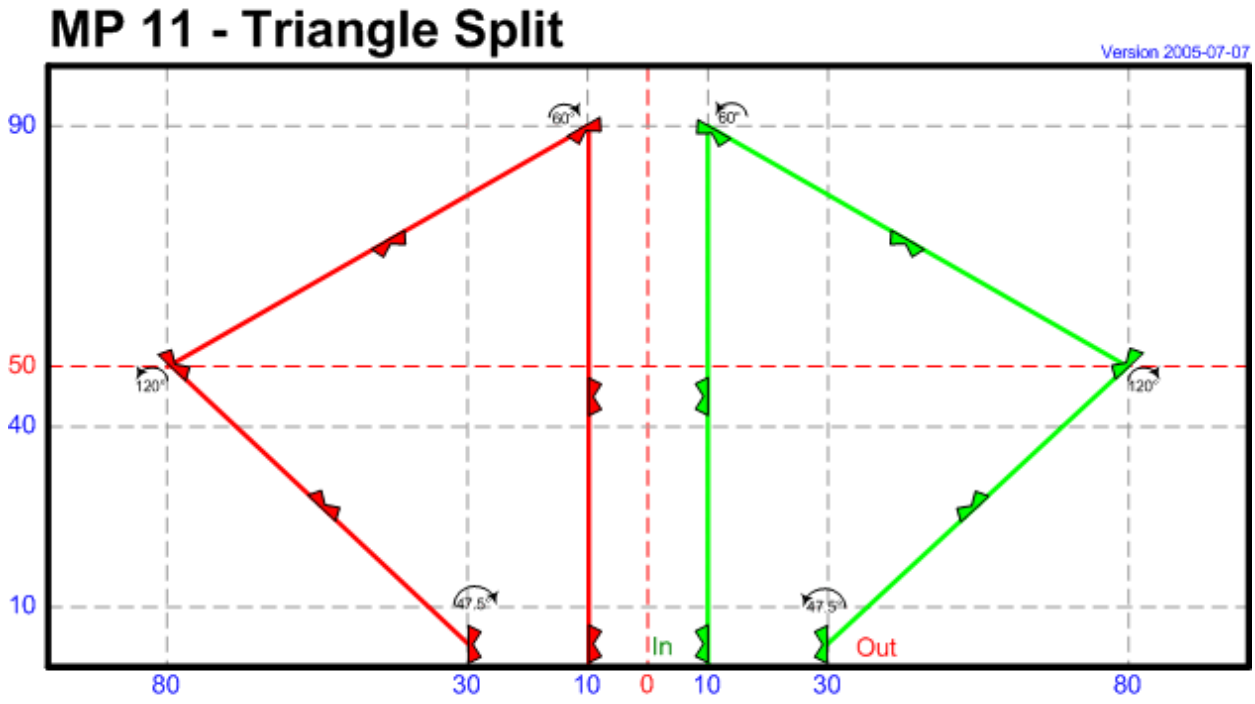
I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee diritte
- Del controllo della velocità
- Delle linee parallele
- Delle spaziature
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del centro di rotazione dell'aquilone

Descrizione:

Dopo il decollo e prima dell'atterraggio, entrambi gli aquiloni devono ruotare di 90° a sinistra a ^10.

NB: Consultare la sezione III-C "Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni", a pagina 8



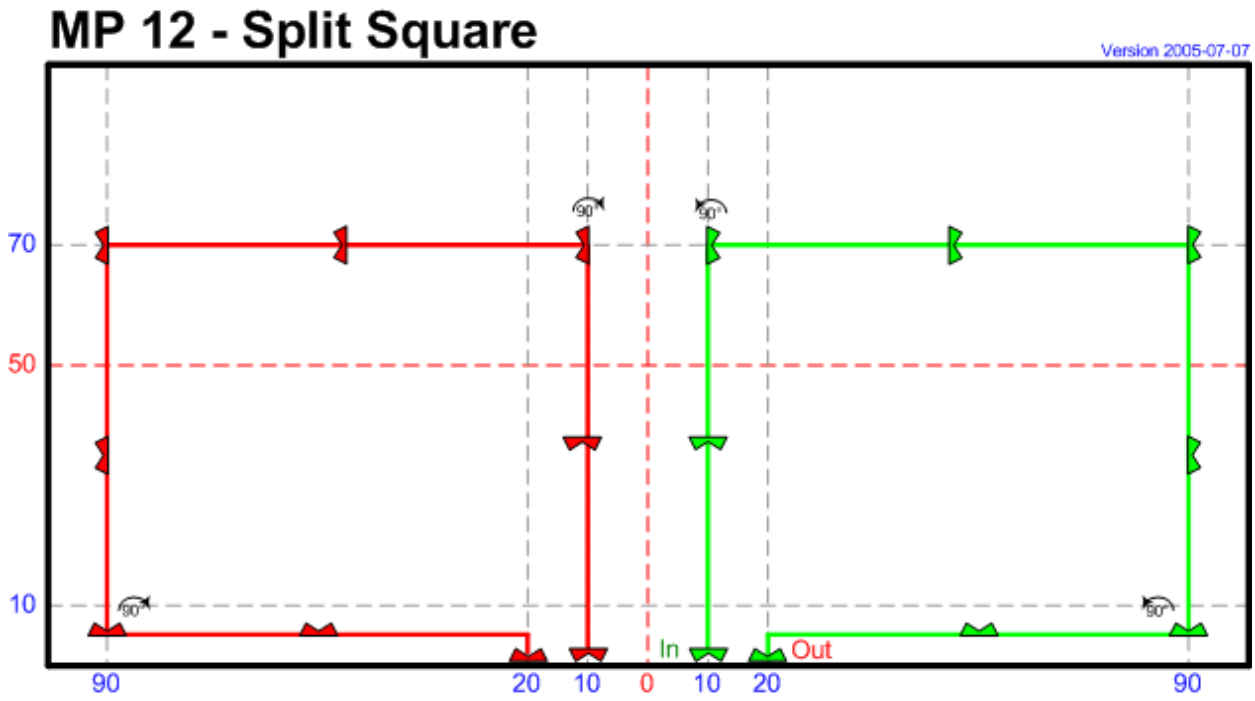
MP 11 – Triangle Split

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del tempismo
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Del volo in retromarcia
- Della scivolata (slide) vertical

Descrizione:



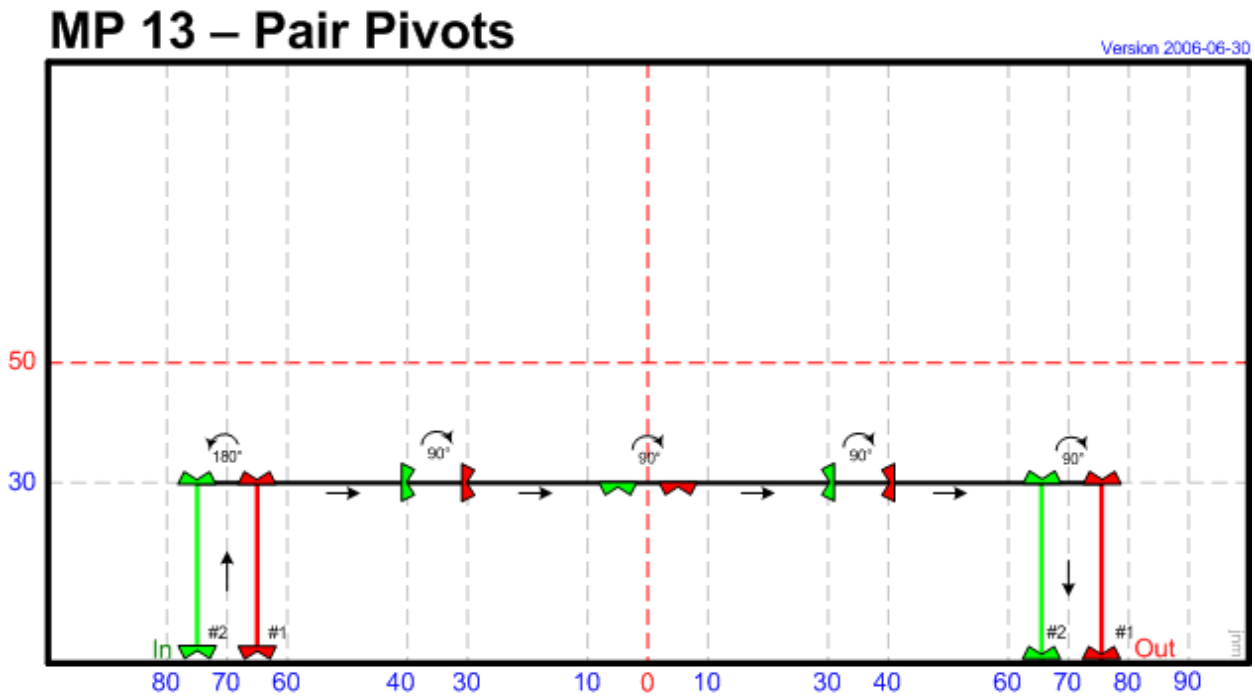
MP 12 – Split Square

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle linee diritte
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Della scivolata (slide) invertita
- Della scivolata (slide) verticale
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Della posizione all'interno della griglia di precisione

Descrizione:



MP 13 - Pair Pivots

Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle rotazioni
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Del volo in retromarcia
- Della scivolata (slide) orizzontale
- Degli atterraggi

Descrizione:

Gli aquiloni devono volare paralleli verso l'alto fino al 30% verticale, fermarsi e ruotare di 180° in senso antiorario.

Devono poi proseguire in scivolata laterale fino a 40% e 30% rispettivamente, poi fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.

A questo punto devono proseguire in retromarcia fino a fermarsi intorno al centro finestra (<5 e >5 rispettivamente) dove dovranno ruotare di 90° in senso orario.

Successivamente gli aquiloni devono proseguire in scivolata (slide) in orizzontale verso destra fino al 30% e 40% rispettivamente, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.

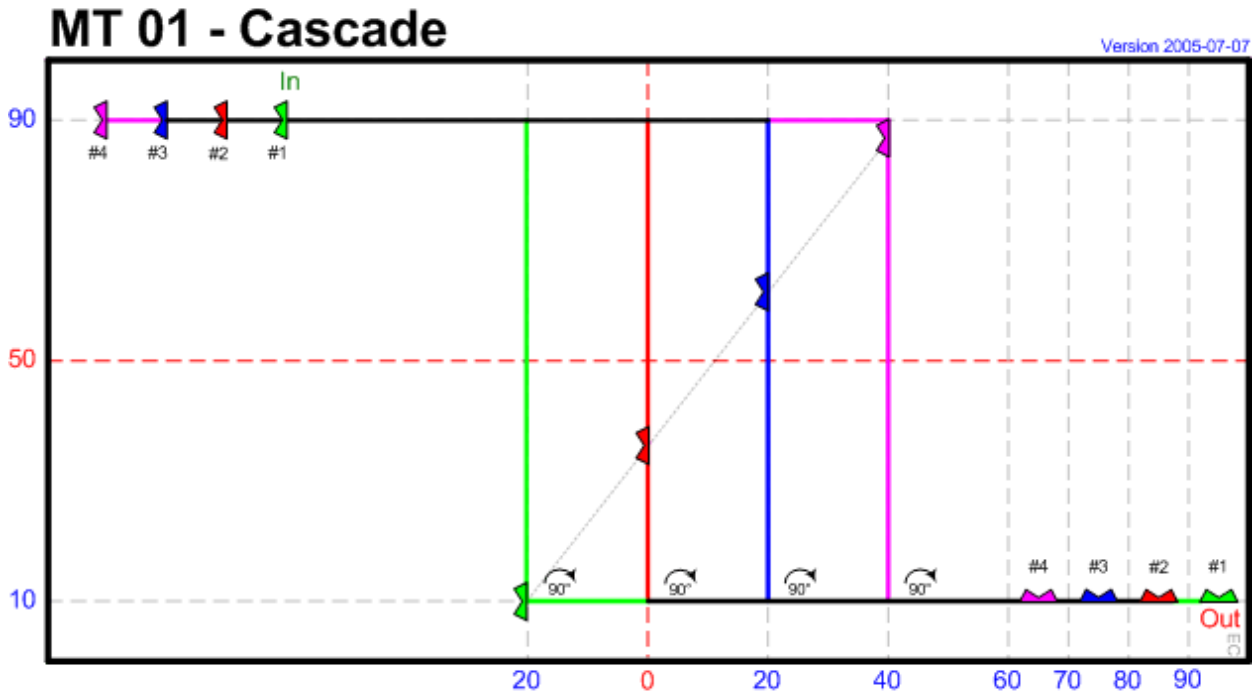
Gli aquiloni devono poi proseguire in volo frontale fino a >65 e >75, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.

Infine devono scendere paralleli in volo frontale, atterrando simultaneamente sul bordo alare.

NB: Consultare la sezione III-C "Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni", a pagina 8

J. Multi-line Team Compulsory Figures

- **MT 01 - Cascade** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 02 - Follow, Slide, Roll** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 03 - Vertical Thread and Rotate** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 04 - Rainbow Slide** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 05 - Two Down** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 06 - Steps and Turns** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 07 - Arch du Carousel** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 08 - Team Pivots** - 2006-06-30 - *testo 2009-08-06*
- **MT 09 - The Basket** - 2005-07-07 - *testo 2009-08-06*
- **MT 11 - Solaris** - 2005-07-29 - *testo 2009-08-06*



MT 01 – Cascade

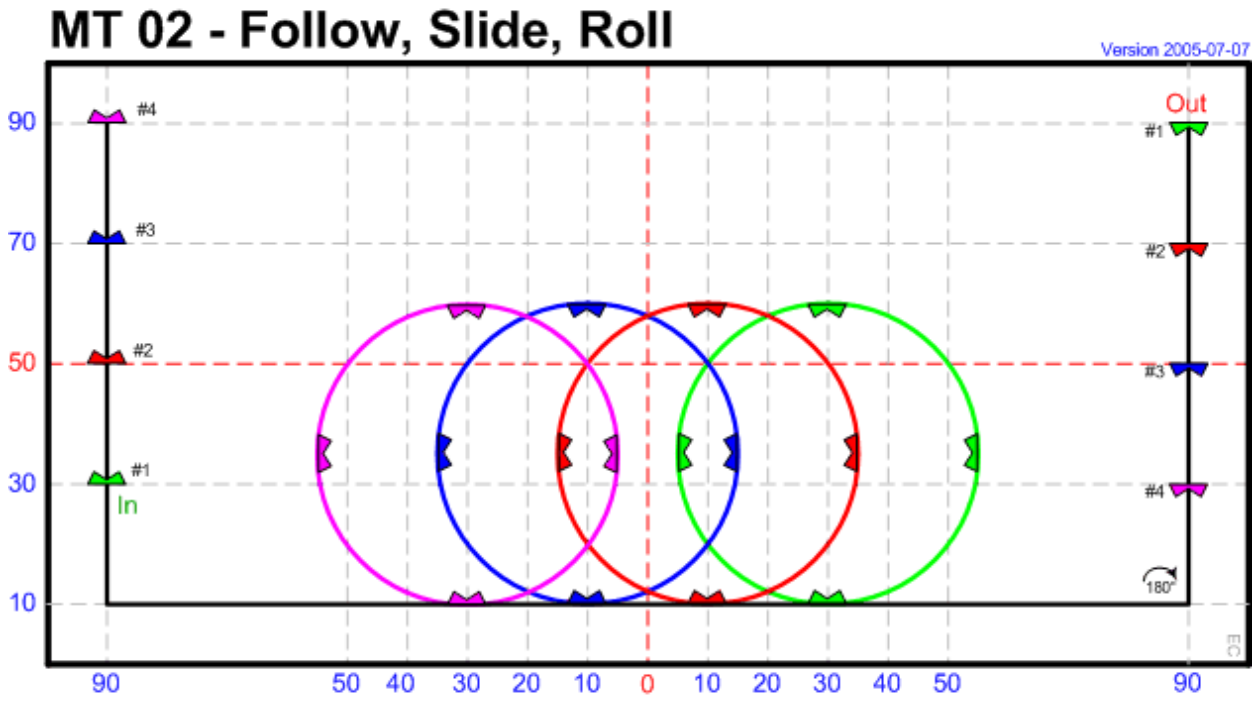
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle spaziature
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee diritte
- Del centro di rotazione dell'aquilone

Descrizione:

Al termine di ciascuno slide discendente, ciascun aquilone deve ruotare di 90° in senso orario e proseguire a destra in scivolata (slide) laterale invertita verso destra.
L'aquilone #1 passa sotto gli aquiloni #2, #3, e #4 durante la sua scivolata a destra.
L'aquilone #2 passa sotto gli aquiloni #3, e #4 durante la sua scivolata a destra.
L'aquilone #3 passa sotto l'aquilone #4 durante la sua scivolata a destra.



MT 02 – Follow, Slide, Roll

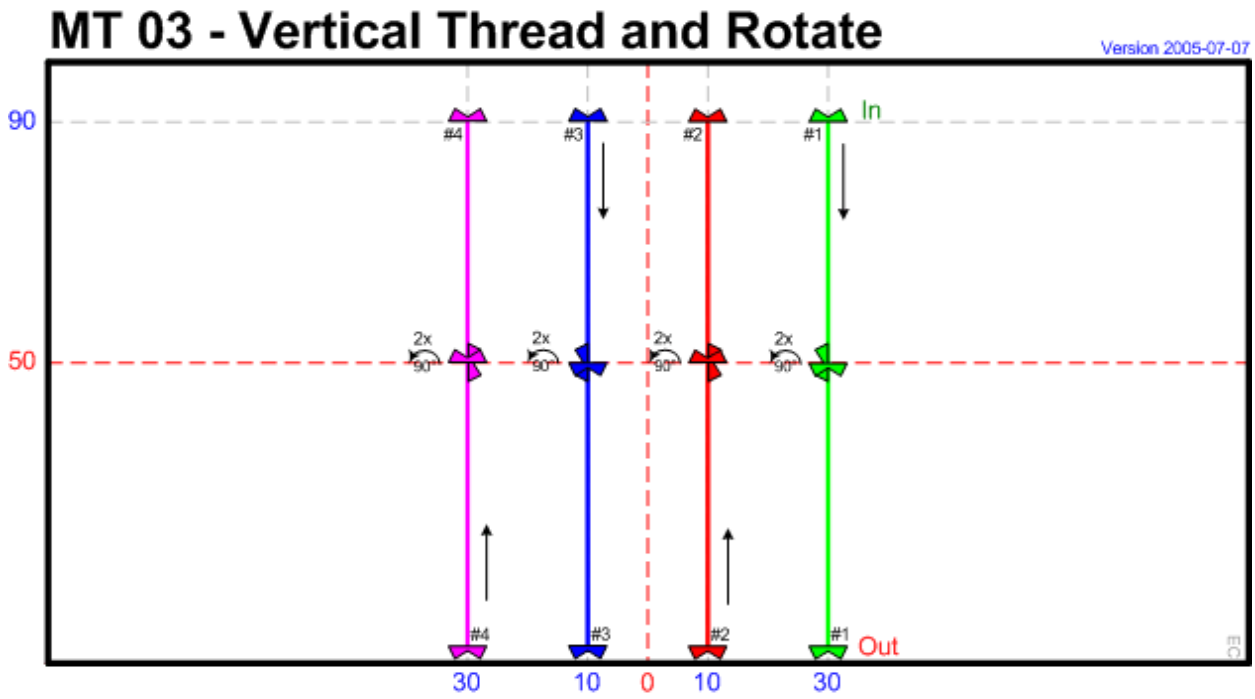
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Dei cerchi
- Delle spaziature
- Delle linee diritte
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Della scivolata (slide) invertita
- Del centro di rotazione degli aquiloni

Descrizione:

I cerchi devono essere eseguiti con il naso dell'aquilone sempre puntato all'esterno durante la loro esecuzione.

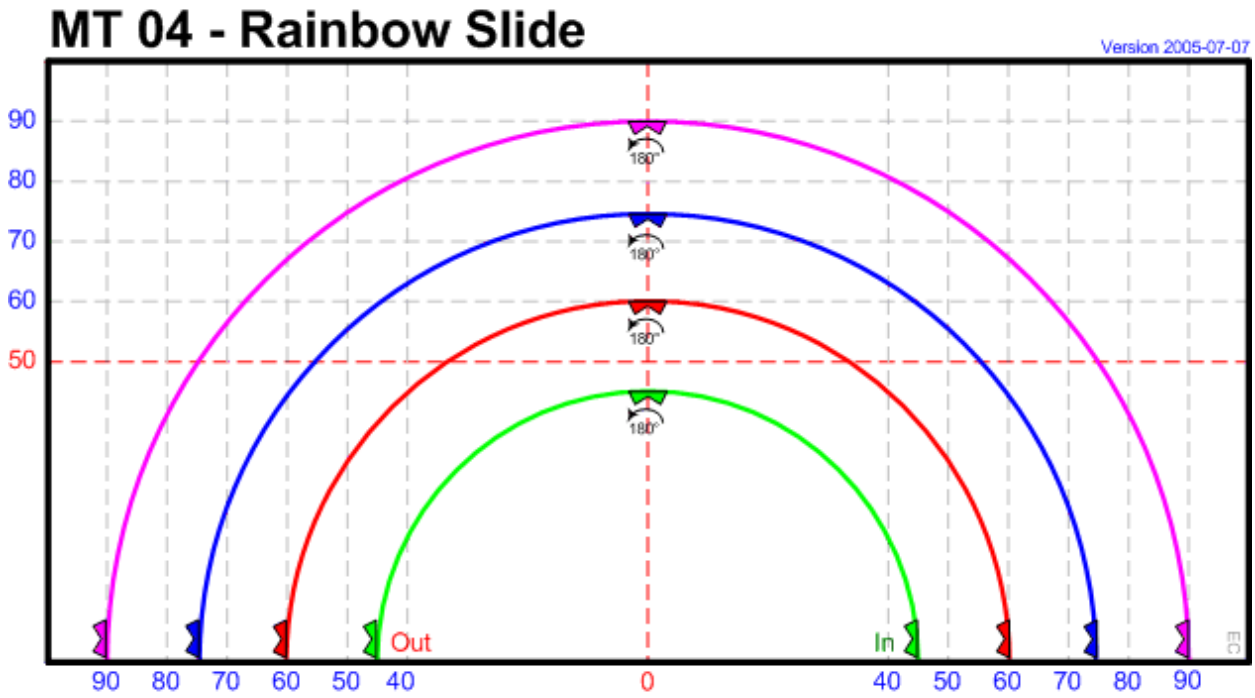


MT 03 – Vertical Thread and Rotate *Versione 2005-07-07*

I giudici terranno conto in particolare:
- Delle linee diritte
- Del centro di rotazione degli aquiloni
- Delle spaziature
- Del posizionamento relativo delle singole componenti

Descrizione:
Le rotazioni antiorarie centrate a ^50 sono composte da due rotazioni separate a 90° con pausa prima e dopo ciascuna.

NB: Consultare la sezione III-C “Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni”, a pagina 8



MT 04 – Rainbow Slide

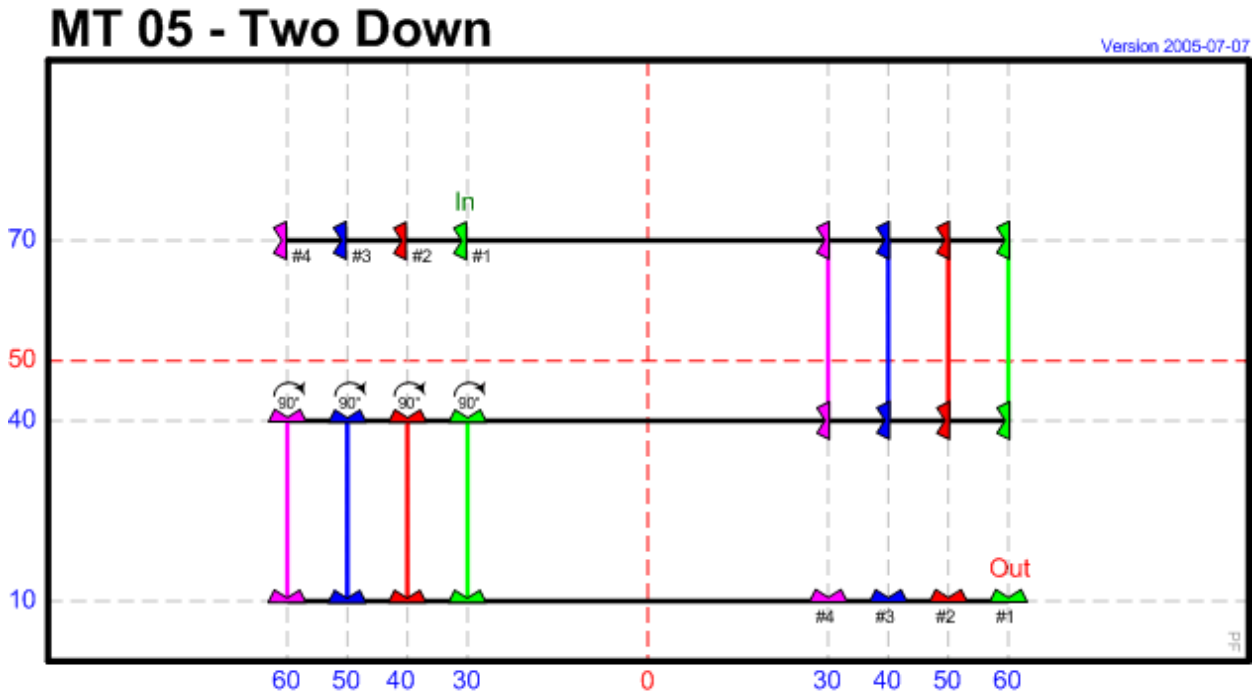
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Delle spaziature
- Del controllo della velocità
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del centro di rotazione degli aquiloni

Descrizione:

Il decollo avviene con l'aquilone in equilibrio su una punta (wingtip stand)
Le rotazioni antiorarie di 180° devono essere eseguite all'unisono e devono concludersi con uno stop.



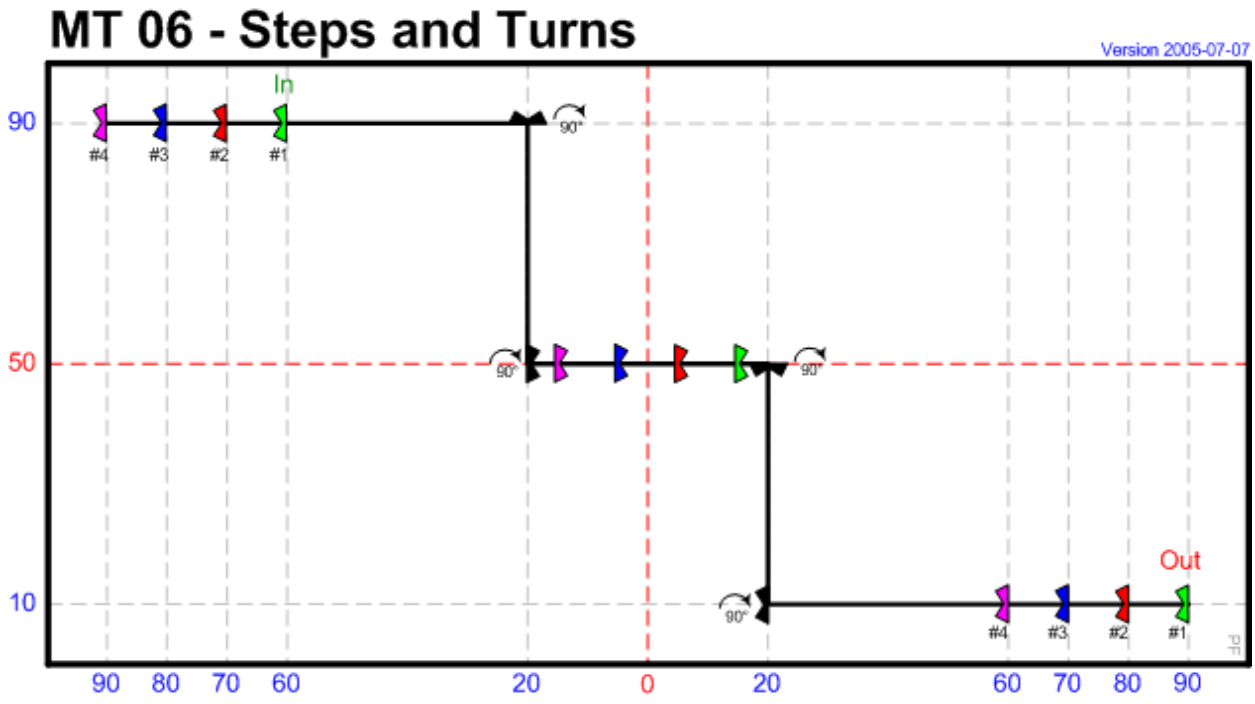
MT 05 – Two Down

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Delle spaziature
- Della scivolata (slide) verticale
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Delle linee diritte

Descrizione:



MT 06 – Steps and Turns

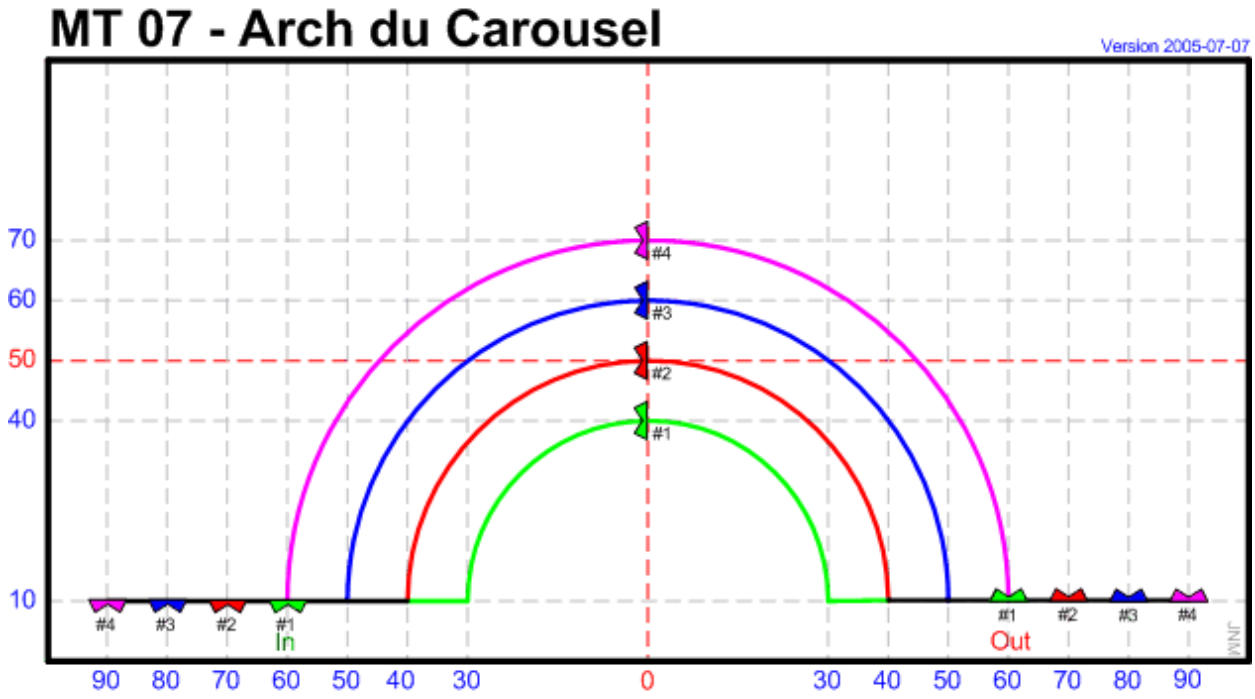
Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del volo in retromarcia

Descrizione:

Gli aquiloni devono ruotare di 90° in senso orario ad ogni angolo della figura.



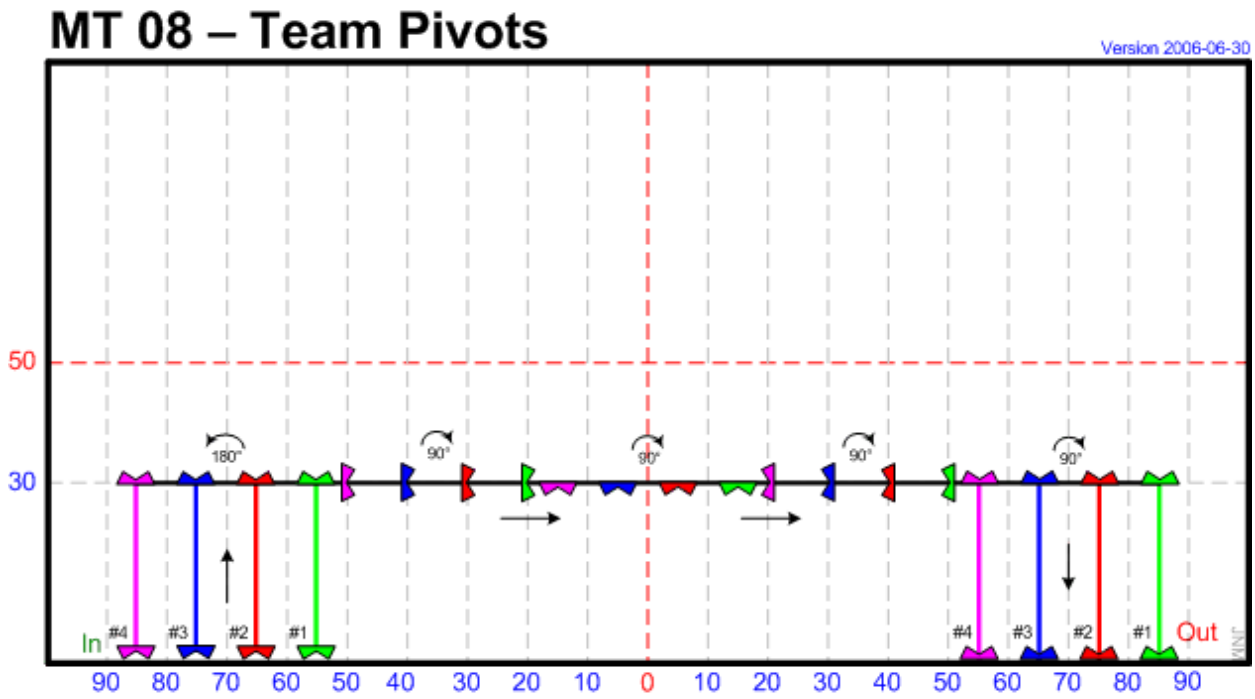
MT 07 – Arch du Carousel

Versione 2005-07-07

I giudici terranno conto in particolare:

- Degli archi
- Del controllo della velocità
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del tempismo

Descrizione:



MT 08 - Team Pivots

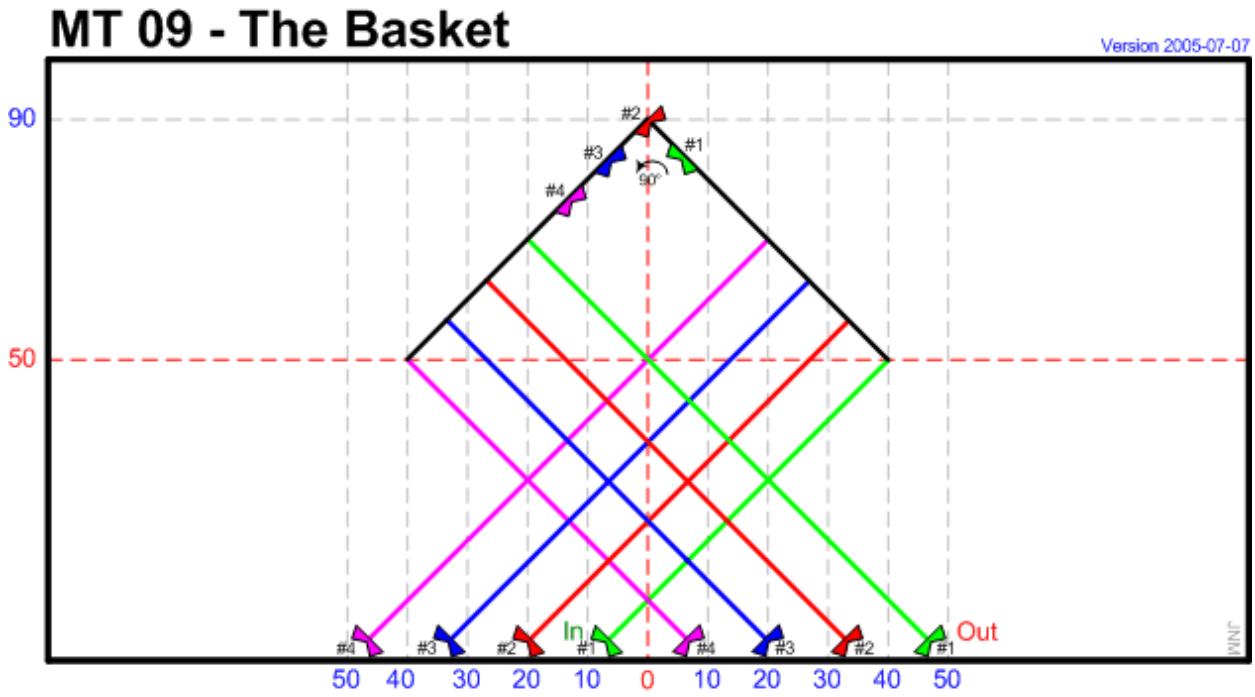
Versione 2006-06-30

I giudici terranno conto in particolare:

- Del centro di rotazione dell'aquilone
- Delle linee diritte
- Della posizione all'interno della griglia di precisione
- Del posizionamento relativo delle singole componenti
- Del controllo della velocità
- Del volo in retromarcia
- Della scivolata (slide) orizzontale
- Degli atterraggi

Descrizione:

Tutte le rotazioni degli aquiloni devono essere eseguite simultaneamente.
Gli aquiloni devono salire fino al 30% vertcale, fermarsi e ruotare di 180° in senso antiorario.
A questo punto gli aquiloni devono scivolare (slide) orizzontalmente verso estra di 35 unità con il naso rivolto verso il basso, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.
Devono poi proseguire di 35 unità verso destra in retromarcia, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario (gli aquiloni dovrebbero trovarsi uniformemente disposti intorno al centro finestra)
A questo punto devono proseguire in scivolata (slide) orizzontale percorrendo 35 unità, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.
Gli aquiloni devono dunque proseguire in volo frontale percorrendo 35 unità, fermarsi e ruotare di 90° in senso orario.
Infine gli aquiloni devono scendere paralleli in volo frontale, atterrando simultaneamente sul bordo alare.



MT 09 – The Basket

Versione 2005-07-07

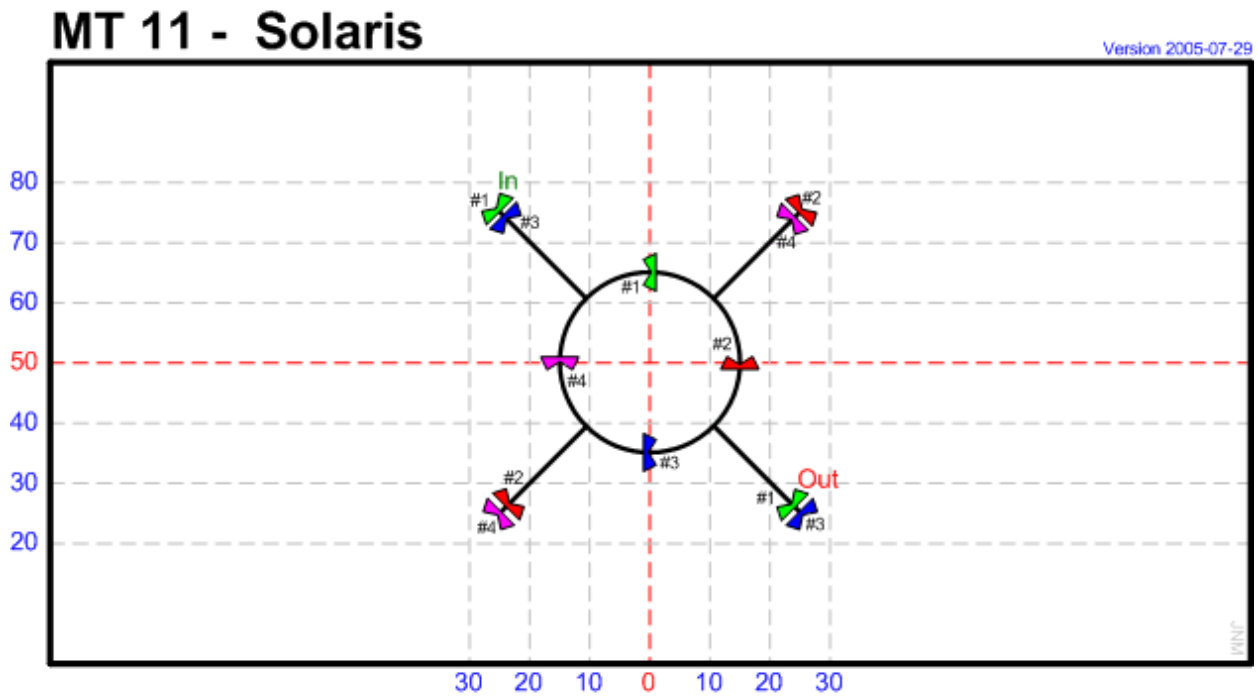
I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Delle spaziature
- Del tempismo
- Degli angoli retti
- Delle linee parallele

Descrizione:

Tutti gli aquiloni devono decollare nello stesso momento con il naso rivolto a 45° verso destra.
Gli aquiloni devono raggiungere la parte superiore della figura nello stesso istante.
Gli aquiloni devono proseguire in scivolata (slide) diagonale verso l'alto fino a <0> ^90 e poi verso il basso.
Gli aquiloni devono atterrare nello stesso istante con i nasi puntati a 45° verso sinistra.

NB: Consultare la sezione III-C "Notazioni abbreviate usate nelle descrizioni", a pagina 8



MT 11 - Solaris

Version 2005-08-01

I giudici terranno conto in particolare:

- Del controllo della velocità
- Del tempismo
- Del cerchio

Descrizione:

A prescindere da quanti aquiloni eseguono la figura:

- Ciascun aquilone che esegue la figura ha il proprio “OUT” ubicato sull’”IN” dell’aquilone successivo in senso orario.

- I segmenti presenti tra l’IN e l’esecuzione del cerchio devono essere distanziati uniformemente tra loro.

Nel caso siano presenti un numero dispari di aquiloni, l’aquilone #1 deve entrare a 0° (dall’alto)

All Japan Sport Kite Association

American Kitefliers Association

Sport Team and Competitive Kiting