

Revolution Mega-Fly Figures

Introduzione	1
Come funziona un volo MEGA-TEAM.....	2
To The Edges	3
Follow	4
Pez.....	5
Radar	6
Pinwheel.....	7
Ball.....	8
Burst	9
Fly Through Burst	10
Twister.....	11
Dosey-Do	12
Benefits	13
Compound Benefits.....	14
Short Blender	15
Blender.....	16
Tip Pivots.....	17
1 by 2 by 3.....	18
Da che parte devo girare	19

Revolution Mega-Fly Figures

Introduzione

La cosa meravigliosa del far volare un aquilone Revolution è che si può volare spalla a spalla con gli sconosciuti e presto si ride con degli amici.

Lo scopo di questo testo è quello di rendere più facile, per due o più piloti di aquiloni a quattro cavi, il divertirsi in un volo di team o mega-team improvvisato. Tutto ciò di cui si ha bisogno sono le informazioni contenute in questo manuale e i cavi della stessa lunghezza; la lunghezza standard è di 120ft, che permette di avere abbastanza spazio per poter compiere, tutti insieme, alcune manovre simultaneamente nel cielo.

In Internet si possono trovare differenti video di team di quattro cavi di tutto il mondo. Molte delle stesse figure sono volate in tutto il mondo. In questo documento, sono state raccolte alcune delle figure più comuni, accompagnate da un testo e diagrammi per spiegare come vengono eseguite. Presente anche un sistema per decidere da che parte girare durante le rotazioni di 180° per evitare gli avvolgimenti dei cavi.

Ogni figura è titolata con il nome più comunemente usato. Questo darà a tutti gli aquilonisti un vocabolario standard e renderà più facile per noi discutere questi movimenti e crearne di nuovi.

Diffondi il verbo!

Tutti i piloti di aquiloni a quattro cavi dovrebbero portare questo manuale e un set di cavi da 120' nella loro sacca. Poi, quando ci incontreremo in un parco, su una spiaggia o durante un festival, avremo tutto il necessario per volare in mega-team tutti insieme.

La pace sia nel mondo, un aquilonista alla volta.

Grazie a John Barresi di iQuad per aver corretto la prima bozza di questo manuale.

Online Resources

Alcuni materiali per il volo quattro cavi si possono trovare qui:

Revolution Forum: <http://www.revkites.com/forum/>

Quad Heads on Kitelife: <http://kitelife.com/forum/index.php?showforum=13>

Suggerimenti?

Se vuoi contribuire a questo documento

<http://www.revkites.com/forum/index.php?showforum=14>

E puoi contattarmi qui: mikekory@revkites.com

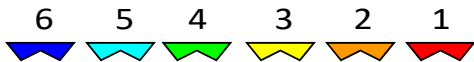
Come funziona un volo MEGA-TEAM

Un volo in mega-team funziona così: il primo pilota, nella posizione numero #1, chiama la figura da eseguire e successivamente da il **"GO!"**. Gli altri piloti devono aspettare il **"GO!"** prima di volare nella nuova posizione. Per esempio, il team leader potrebbe chiamare **"Horizontal Line, go!... Pinwheel 90° Clockwise, go!... Evens Face Left, go!... To The Edges, go!... 180 and Return, go! ..."**

Il team leader può anche decider di chiamare **"STOP"** ogni volta tra un movimento e l'altro

Numerazione

Dal punto di vista di chi vola, guardando gli aquiloni, i piloti/vele sono numerati da destra a sinistra, così



Il team-leader può anche chiamare una figura solo per i numeri dispari/pari **"odd/even numbers"** o indicare il numero specifico che la deve eseguire, es. **"kites 1 through 3"** (=“aquiloni dal 1 a 3”)

Horizontal e Vertical Lines (= “Linea orizzontale e verticale”)

Il team leader può chiamare **"Horizontal line at 50%"** (“linea orizzontale a 50%”) o **"70%"**. Questa è l’indicazione di quanto in alto si debba andare. Il 100% sarebbe il più alto possibile (zenit).

A meno che non venga detto diversamente, le linee orizzontali sono formate con la LE rivolti verso l'alto, come nel diagramma sopra. Le linee verticali possono però essere chiamate con la LE in qualsiasi direzione.

To The Edges (= "verso il bordo")

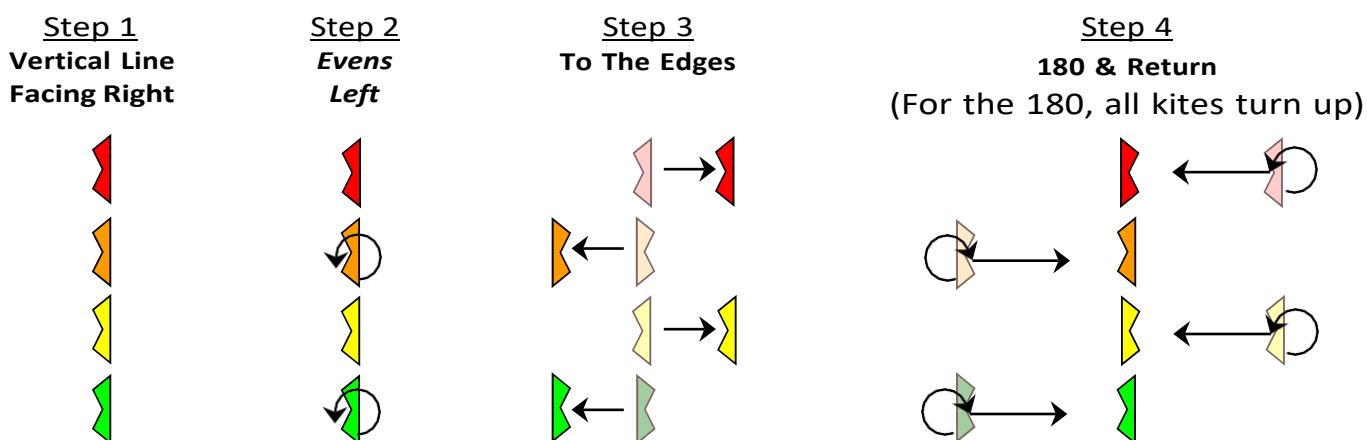
Partire da una linea verticale, con le LE alternati rivolti in direzioni opposte.

Volare quindi fino al bordo della finestra del vento e fermarsi. Il team-leader può decider di chiamare o meno lo **stop**. Per tornare in **vertical line**, sarà necessario eseguire una rotazione di 180°, il team-leader chiamerà quindi "**180° Return, go!**"

Tutti gli aquiloni fanno una rotazione di 180 e poi volano verso il centro della finestra, tornando in **vertical line**.

Il team-leader può chiamare "**Threading Through**" o "**Passing Through**" (= "passare oltre"), nel caso in cui gli aquiloni ritornano al centro della finestra e, senza stop, proseguono sul lato opposto,

oppure "**Passing Through With a Pause**" (= "passare oltre con una pausa"), nel caso in cui gli aquiloni tornano alla linea verticale e fanno una pausa prima di continuare dall'altra parte.



Follow (=“*inseguimento*”)

Basta seguire il percorso tracciato dall'aquilone #1. Di solito vengono eseguite variazioni sulla figura dell' 8/infinito, ma il team-leader può anche essere più fantasioso. Bisogna cercare di mantenere una velocità costante e una distanza uniforme tra gli aquiloni. E' importante seguire il percorso del team-leader e la corretta posizione dei punti di rotazione/curve, prestando attenzione a non tagliare gli angoli.

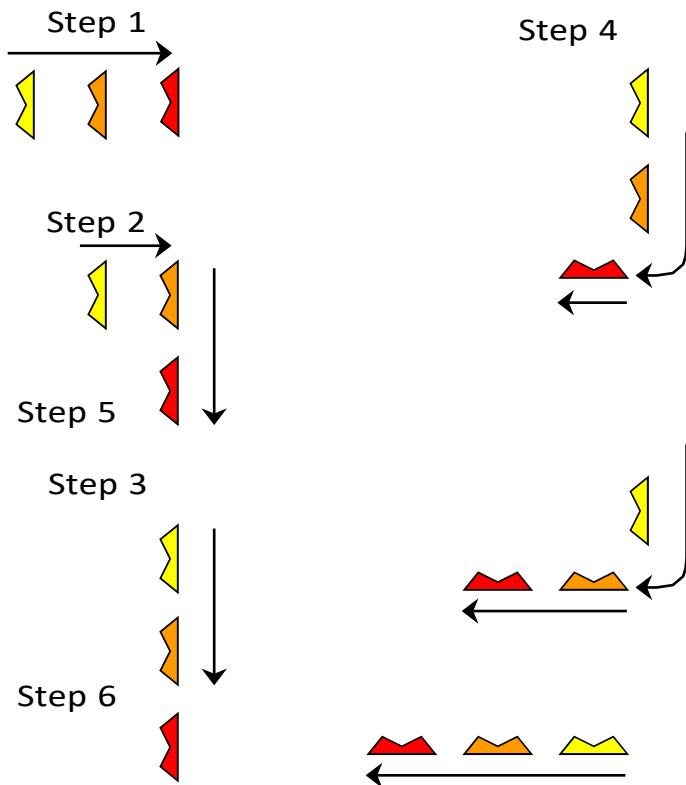
Il diagramma **Pez** più avanti in questo documento è un buon esempio di **follow**.

Se il primo aquilone raggiunge l'ultimo per un breve periodo di tempo, si viene a creare un bell'effetto visivo. Tuttavia, se questo accade per troppo tempo, la torsione dei cavi di 8 aquiloni (considerando anche i 4 cavi per ogni singolo aquilone) potrebbe creare eccessivo attrito e potreste trovarvi ad avere otto aquiloni aggrovigliati a terra!

Pez

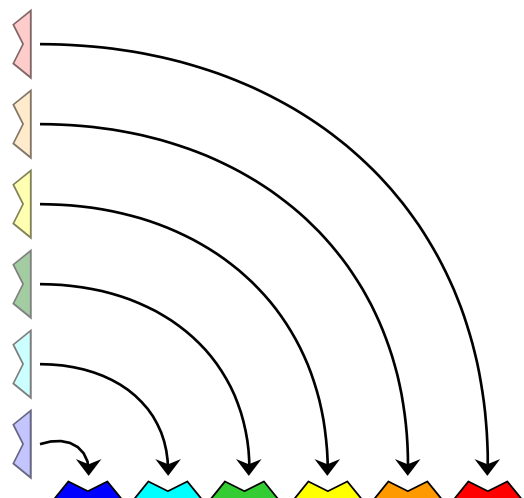
Questo è un ottimo esempio di "**follow**" (= "inseguimento").

Tutti gli aquiloni volano in avanti ad inseguire #1, successivamente il primo aquilone si ferma e scende in **slide verticale**. Gli altri aquiloni lo seguono, ognuno fermandosi e iniziando lo **slide** verso il basso nello stesso punto in cui lo ha eseguito il primo aquilone. Gli aquiloni terminano poi la figura con uno **slide orizzontale in reverse**.



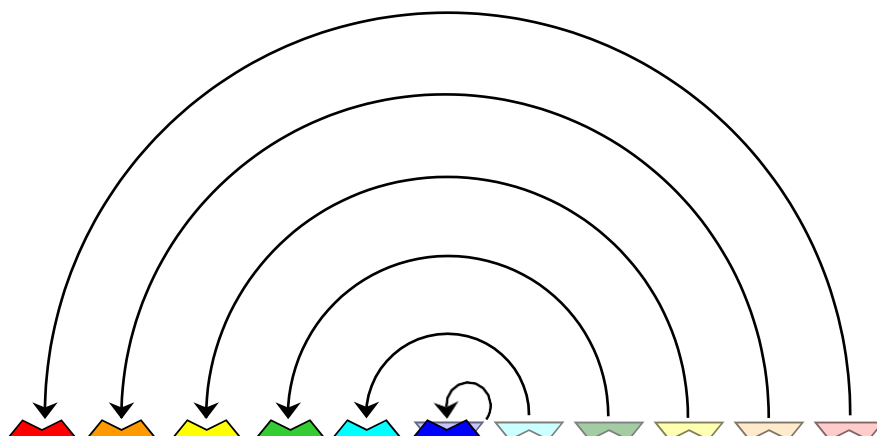
Radar 90°, "off the bottom" (="radar 90°, fino alla fine")

Tutti gli aquiloni volano in avanti, ruotando intorno all'aquilone più basso che funge idealmente da perno.



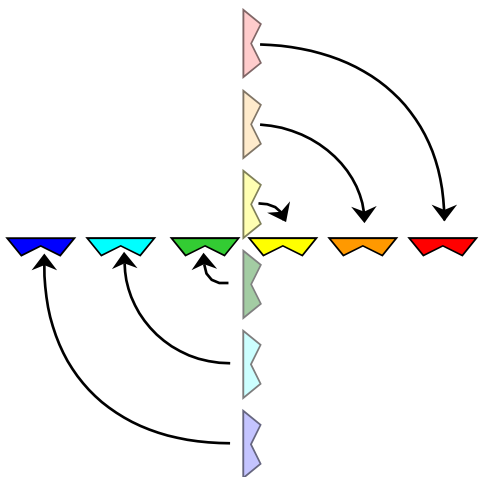
Radar 180°, "off the left" (="radar 90°, tutto a sinistra")

Tutti gli aquiloni volano in avanti, ruotando intorno all'aquilone più a sinistra che funge idealmente da perno.

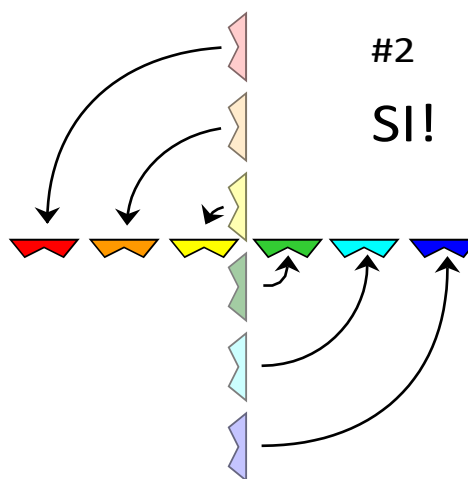
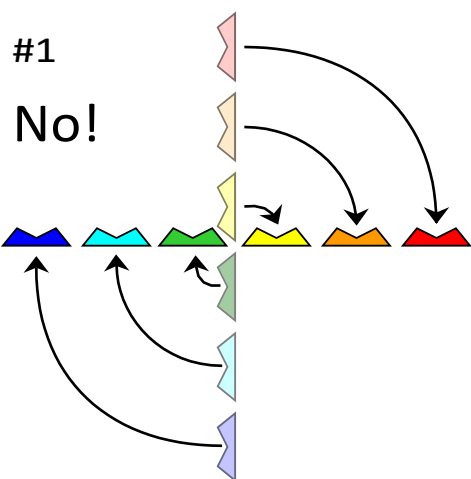


Pinwheel 90°, Clockwise (=“girandola 90°, senso orario”)

Metà degli aquiloni volano in avanti (quelli in basso) e metà volano in reverse (quelli in alto). Può essere eseguito in senso orario (**clockwise**) o antiorario (**counter-clockwise**). In inglese britannico, il senso antiorario è chiamato **anti-clockwise**.



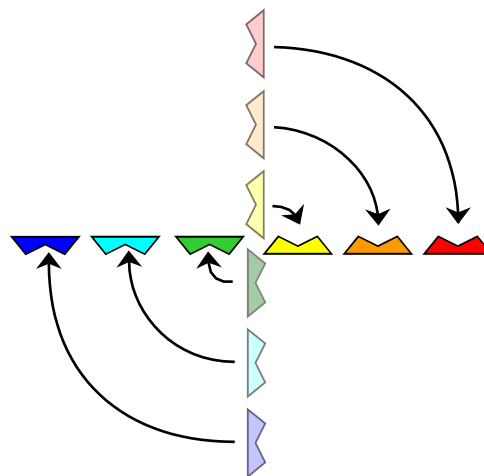
Nota: Nel diagramma #1 qui sotto, gli aquiloni che volano in reverse stanno anche volando verso l'alto. Partendo con gli aquiloni inizialmente rivolti a destra, è meglio chiamare **counter-clockwise pinwheel** (#2 sotto), ricordando che più difficile volare in **reverse** contro la gravità



Propeller (=“elica”)

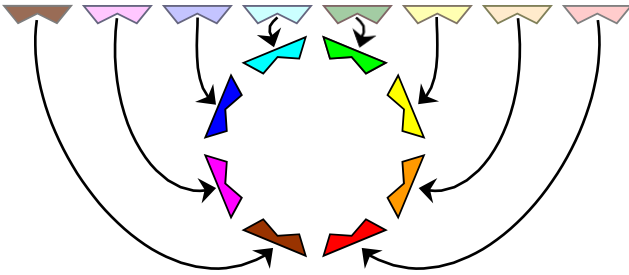
(variazione di Pinwheel)

Viene anche chiamata "**Prop.**" Tutti gli aquiloni Volano in avanti descrivendo una circonferenza Per eseguire una **clockwise Prop**, si inizia con i tre aquiloni superiori con la LE rivolta a destra, e quelli inferiori a sinistra.

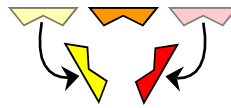


Ball (= "palla")

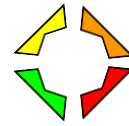
8 aquiloni



3 aquiloni



4 aquiloni



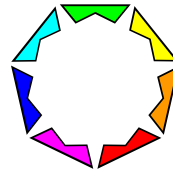
5 aquiloni



6 aquiloni



7 aquiloni

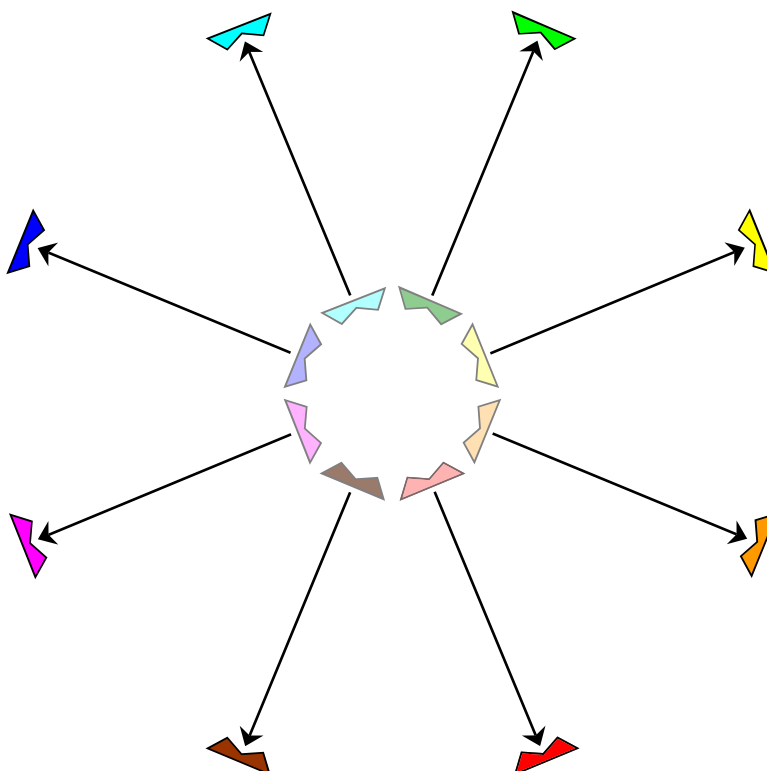


Burst (= “esplosione”)

Può essere eseguita lentamente "slow burst" (=“esplosione lenta”) o rapidamente “fast burst” (=“esplosione veloce”).

Per tornare alla figura iniziale (la **ball**), si ritorna in formazione in *reverse*

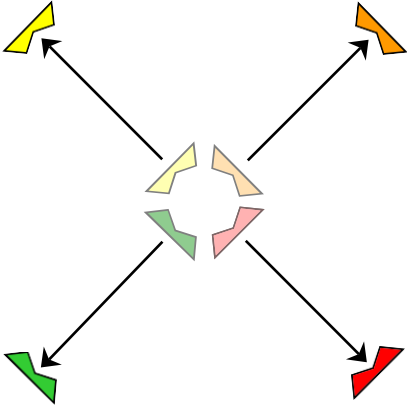
Gli aquiloni che salgono in *reverse* dal basso, avranno una difficoltà maggiore e saranno in grado di volare più lentamente, quindi gli aquiloni verso l’alto dovrebbero rallentare e cercare di regolare la loro velocità adattandosi all’andatura di quelli inferiori.



Fly Through Burst

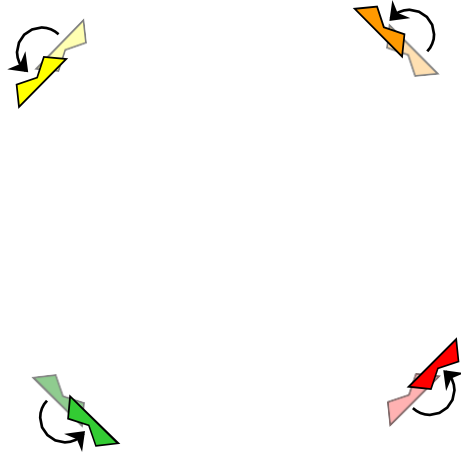
Step 1.

Si inizia da "burst"



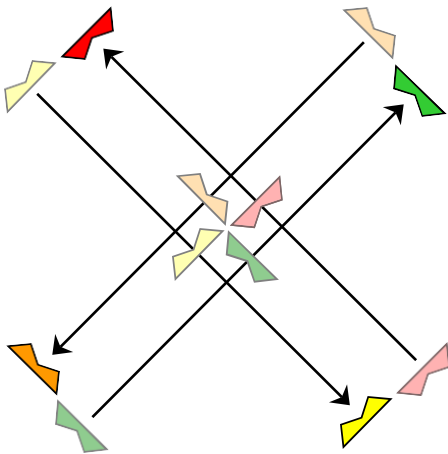
Step 2.

Tutti gli aquiloni compiono, senza stop, una rotazione di 180° in senso antiorario, verso l'esterno



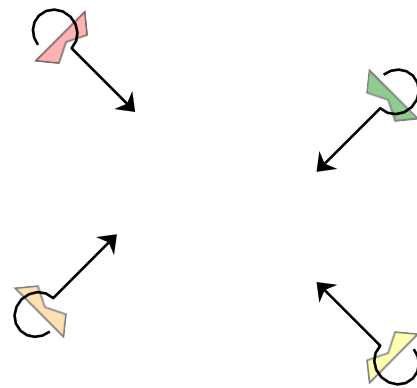
Step 3.

Gli aquiloni continuano a volare in linea retta verso la LE. Il team leader può chiamare uno stop nel centro della figura.



Step 4.

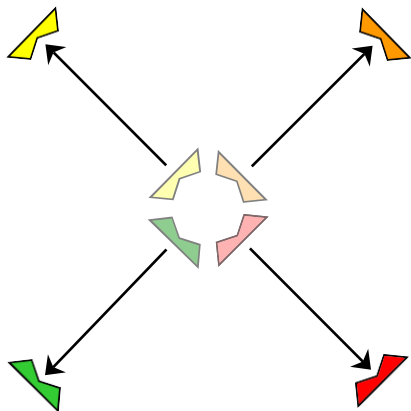
Tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° in senso orario per poi tornare verso il centro della figura. Sarà necessario ruotare leggermente per tornare in formazione (**ball**)



Twister

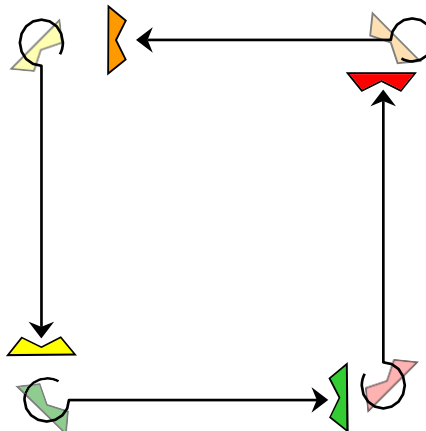
Step 1.

Si inizia da "burst"



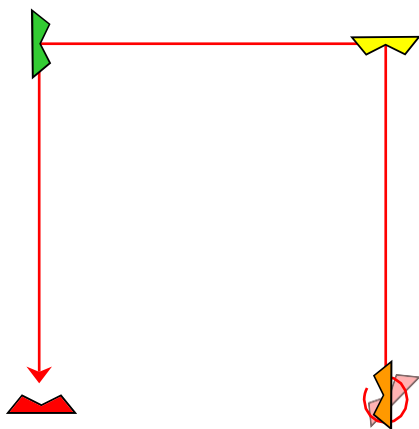
Step 2.

Tutti gli aquiloni ruotano in senso antiorario e volano, senza stop ai vertici, formando un quadrato di una posizione,



Step 2, continuo.

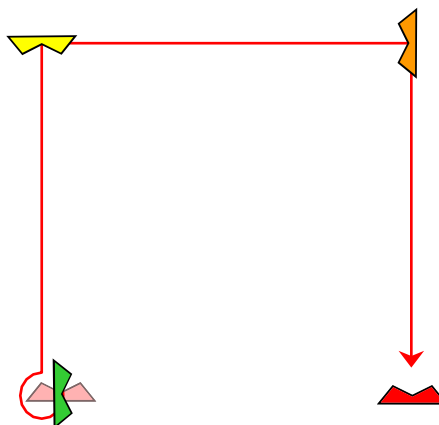
Senza fermarsi si continua a "girare" volando nei tre angoli, fino ad arrivare a questa posizione. Per una semplicità nel diagramma, viene mostrato solo il percorso dell'aquilone rosso (#1)



Step 3.

Tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° e tornano, ripetendo la traiettoria (formando un quadrato), al punto di partenza

Anche in questo caso, viene mostrata solo la traiettoria dell'aquilone rosso.



Dosey-Do

Per poter eseguire questa figura, gli aquiloni devono essere in numero pari.

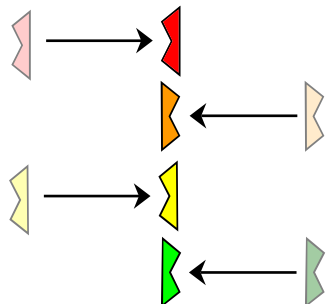
Gli aquiloni con numerazione dispari iniziano dal bordo sinistro della finestra del vento, quelli pari sul lato destro.

N.B: I cavi degli aquiloni dispari si incroceranno quindi sopra quelli degli aquiloni pari

Step 1.

Fly to the center.

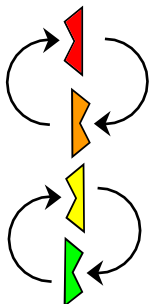
(tutti gli aquiloni volano verso il centro)



Step 2.

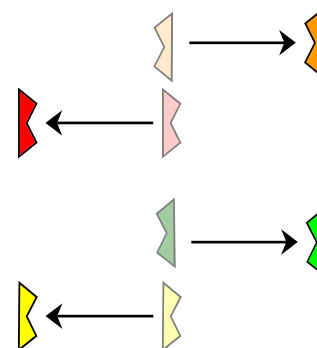
Pairs change

(Le coppie si scambiano e continuano senza stop)



Step 3.

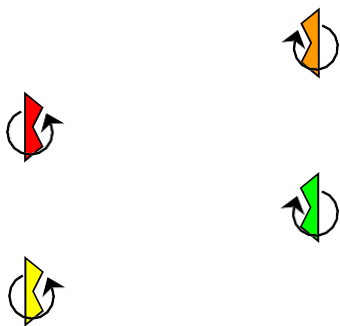
Fly to edges.



Step 4.

180s down.

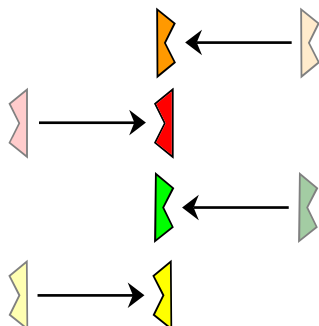
(rotazione di 180 verso il basso)



Step 5.

Fly to the center.

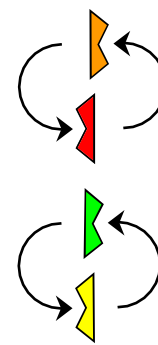
(Tutti gli aquiloni volano verso il centro)



Step 6.

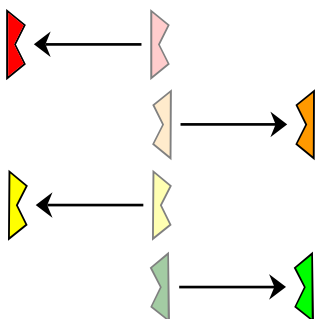
Pairs change

(Le coppie si scambiano e continuano senza stop)



Step 7.

Fly to edges.

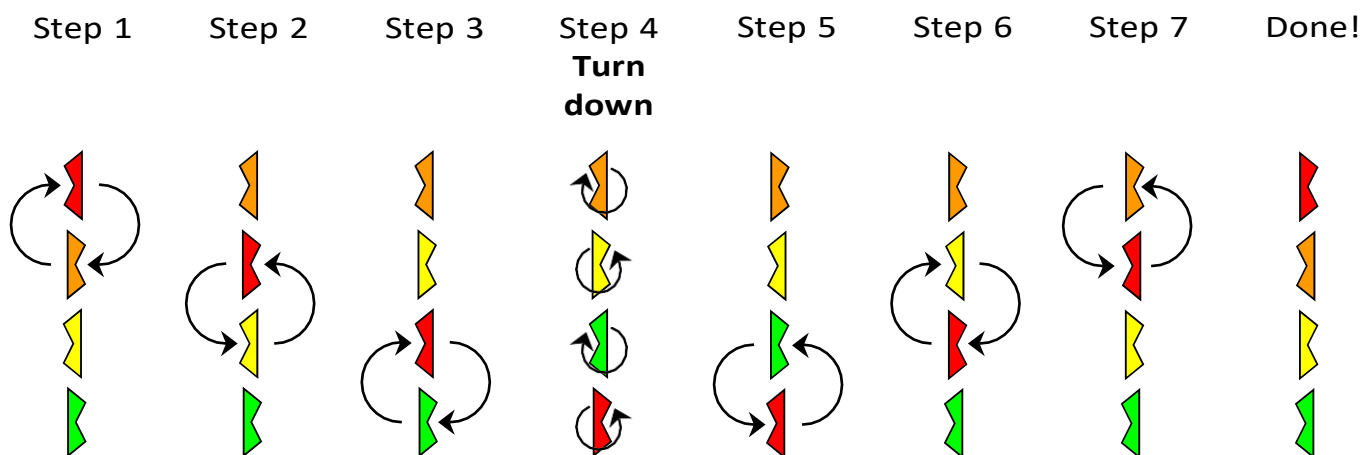


Benefits

Questa figura può essere eseguita con un qualsiasi numero di aquiloni. L'aquilone più in alto "scende" ruotando verso il basso e scambiandosi con il successivo ("**change / cascade**"). Questo fino a quando si trova nella posizione inferiore della colonna.

Una volta trovatosi nella posizione più in basso, tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° (verso il basso) e l'aquilone rosso #1 torna nella posizione superiore scambiandosi nuovamente con il superiore. Tutti i movimenti sono da compiersi in avanti e in punta d'ala.

Tutti gli aquiloni ruotano verso il basso per il 180 al punto 4, tranne quando si vola con un numero dispari di aquiloni. In questo caso, tutti gli aquiloni girano verso il basso tranne l'aquilone #1 (aquilone rosso) che dovrebbe girare verso l'alto

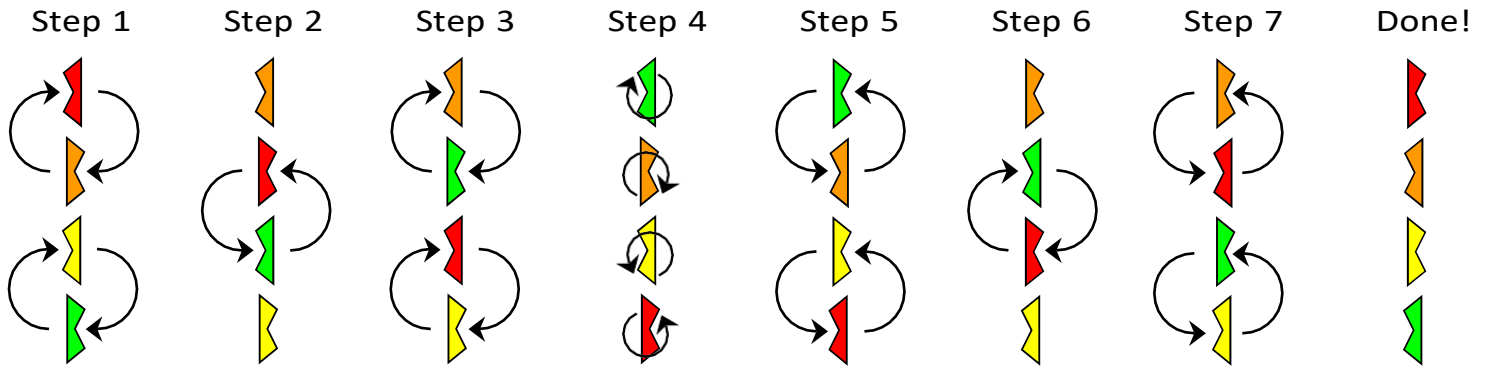


Compound Benefits

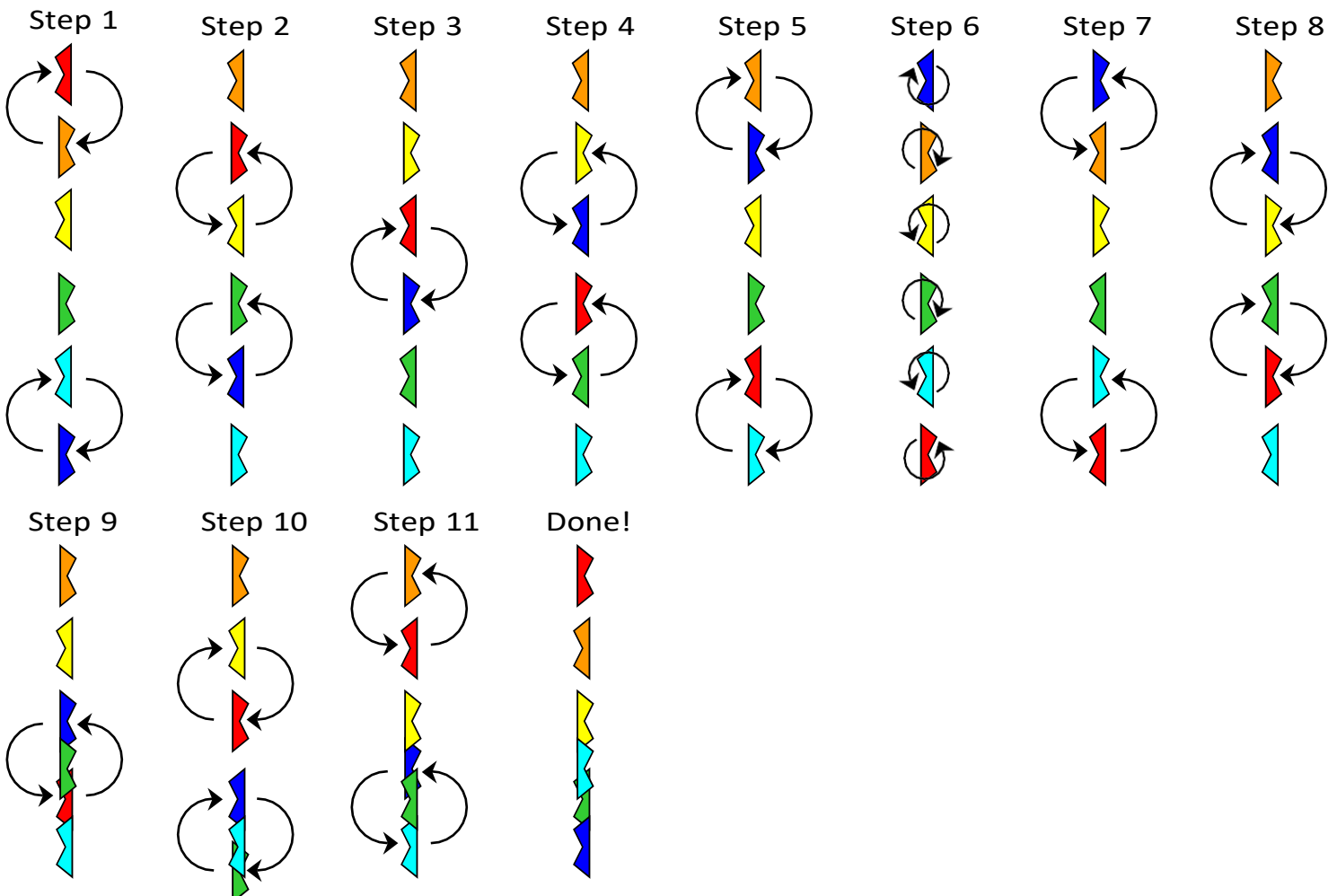
In questa figura, l'aquilone superiore (aquilone #1) si comporta proprio come nel **Benefits** classico scendendo verso il basso, per poi risalire. Allo stesso tempo, l'aquilone inferiore sale verso l'alto per poi scendere.

Per le rotazioni di 180, gli aquiloni esterni ruotano verso il basso, mentre quelli centrali verso l'alto.

4 Aquiloni



6 Aquiloni



Short Blender (= "piccolo frullatore")

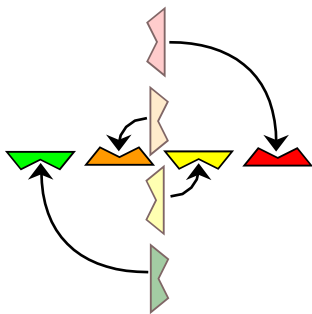
Tutti gli aquiloni volano in avanti
Non ci sono voli in reverse.

Start



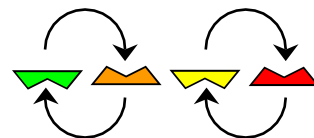
Step 1

Volo in avanti fino alla linea orizzontale



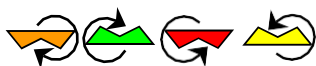
Step 2

Scambio con l'aquilone vicino



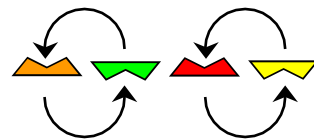
Step 3

Aquiloni a destra: 180° antiorario
Aquiloni a sinistra: 180° orario



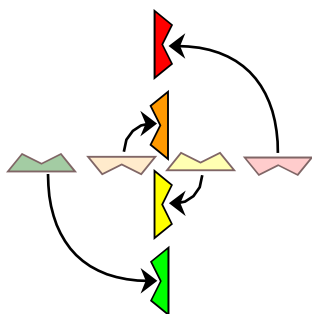
Step 4

Scambio con l'aquilone vicino



Step 5

Volo in avanti fino alla linea verticale



Blender (= "frullatore")

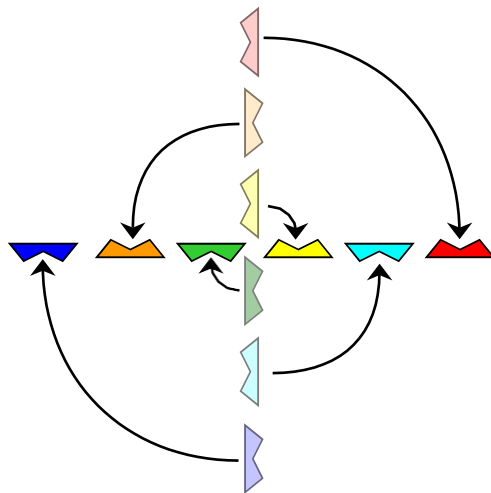
Tutti gli aquiloni volano in avanti: non ci sono voli in reverse.

Start



Step 1

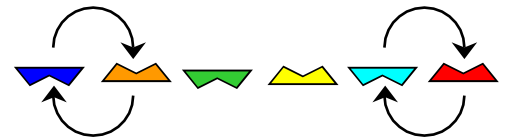
Volo in avanti fino alla linea orizzontale



Step 2

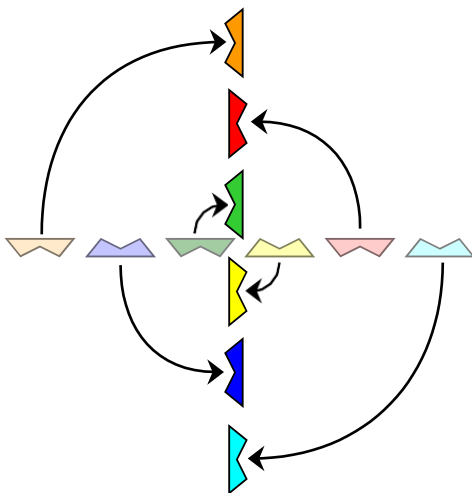
Scambio con l'aquilone vicino.

Con 6 aquiloni, I due centrali NON si scambiano e restano in posizione. Nella versione con 4 e 8 aquiloni, tutti si scambiano



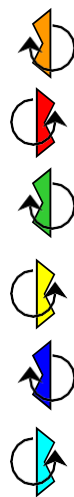
Step 3

Volo in avanti fino alla linea verticale



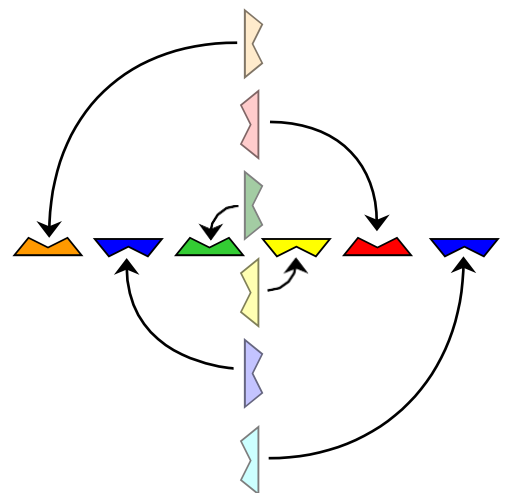
Step 4

Tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° verso il basso



Step 5

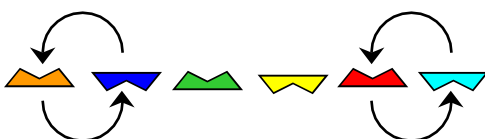
Volo in avanti fino alla linea orizzontale



Step 6

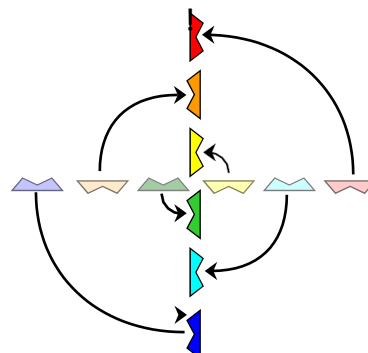
Scambio con l'aquilone vicino.

Con 6 aquiloni, I due centrali NON si scambiano e restano in posizione. Nella versione con 4 e 8 aquiloni, tutti si scambiano



Step 7

Volo in avanti fino alla linea verticale



Tip Pivots Up / Tip Pivots Down (= "punta d'ala su/giu")

Questa figura può essere fatta con gli aquiloni che ruotano (su tip) verso l'alto a salire o verso il basso a scendere. Qui sotto è illustrata solamente la versione "up" (verso l'alto)

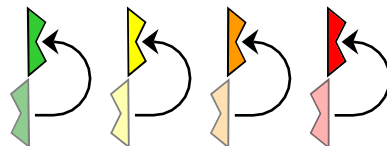
Step 1.

Si inizia con tutti gli aquiloni in linea orizzontale e la LE rivolta verso un bordo della finestra.



Step 2.

Tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° in punta d'ala. Questo può essere ripetuto più volte.



Variation

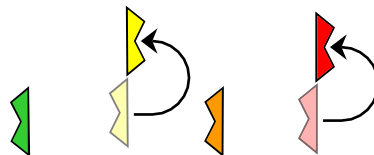
Step 1.

Si inizia con tutti gli aquiloni in linea orizzontale e la LE rivolta verso un bordo della finestra.



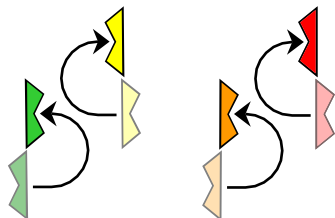
Step 2.

Il Team-leader chiama "odds only" (= "solo dispari")



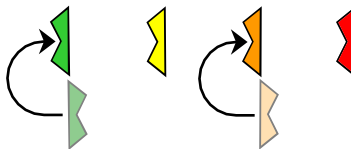
Step 2.

Tutti gli aquiloni compiono una rotazione di 180° in punta d'ala. Questo può essere ripetuto più volte.



Step 3.

Il Team-leader chiama "bottoms only" (= "solo gli inferiori"). Solo la fila degli aquiloni inferiore ruota verso l'alto per ricongiungersi con tutti gli altri in linea orizzontale.

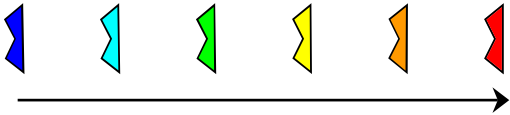


1 by 2 by 3

Questa figura si può fare con 6 aquiloni

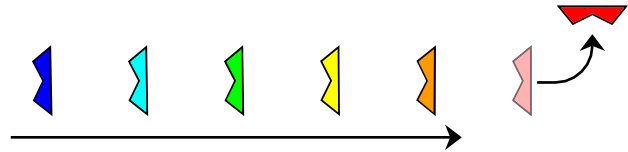
Step 1.

Si inizia con tutti gli aquiloni in linea orizzontale che volano verso un bordo della finestra.



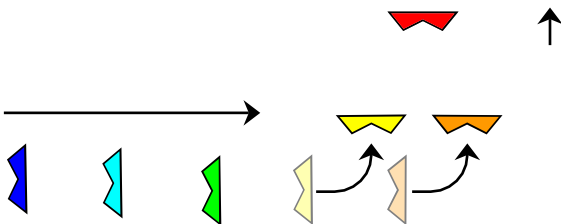
Step 2.

Un solo aquilone gira verso l'alto (n#1)



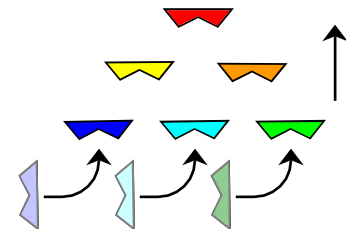
Step 3.

Il #1 continua a volare verso l'alto, mentre i successivi due ruotano in su. (aquiloni n #2 & #3)



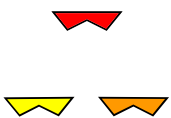
Step 4.

#1, #2, #3 continuano a volare verso l'alto, mentre i successivi tre ruotano verso l'alto (kites #4, #5, #6), formando una piramide.



1 by 2

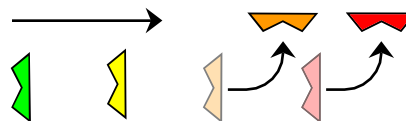
Come sopra, ma senza gli ultimi tre.



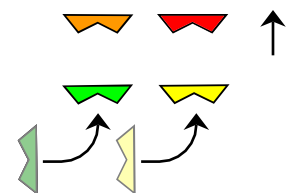
2 by 2

Per 4 aquiloni. Il #1 e il #2 ruotano verso l'alto, successivamente il #3 e il #4, formando un quadrato.

Step 1.

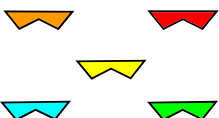


Step 2.



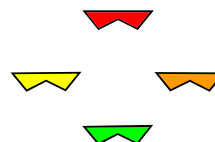
2 by 1 by 2

Per 5 aquiloni. Il #1 e il #2 ruotano verso l'alto, successivamente il #3 e in fine il #4 e #5.



1 by 2 by 1

Per 4 aquiloni. Il #1 ruota verso l'alto, successivamente il #2 e in fine il #3 e #4, formando un diamante.



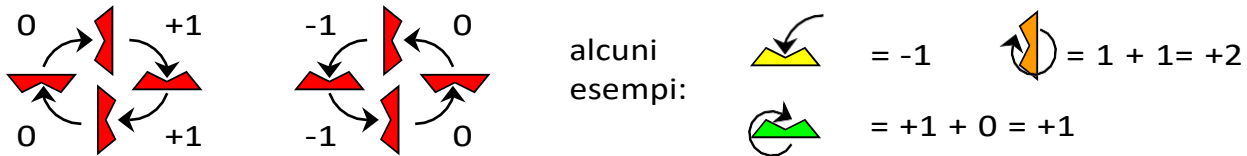
Da che parte devo girare?

Ecco come calcolare quale direzione girare durante i 180° per figure come il **Blender** e i **Benefit**. L'obiettivo è quello di far finire la figura con le linee di ogni aquilone non attorcigliate.

Come è noto la rotazione verso l'alto non mette "giri" sui cavi. La rotazione verso il basso invece aggiunge un "giro". Assegnando un valore numerico ad ogni quarto di giro, possiamo determinare il verso ottimale della rotazione di 180° all'interno della figura:

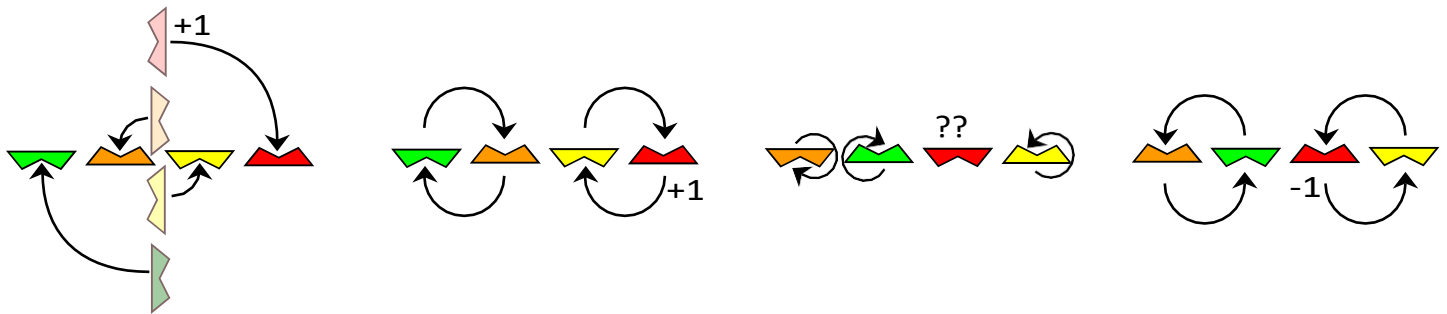
Senso orario verso il basso 90° +1 / Senso antiorario verso il basso 90° -1

Tutte le rotazioni verso l'alto valgono 0. Vedi gli schemi:



Questo sistema non è così complesso come può sembrare inizialmente. Ecco un semplice esempio con **Short Blender** eseguito con 4 aquiloni

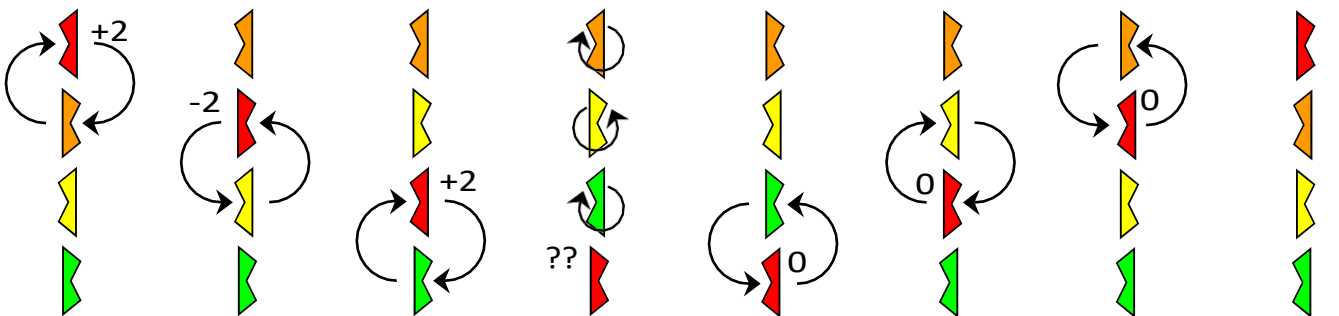
Step 1: Figure out the number for each turn *except the 180*.



Step 2: Sommando i numeri si ottiene +1

Step 3: Bisogna assegnare un valore alla rotazione di 180° in modo da ottenere un totale di 0, ovvero nessuna torsione. Abbiamo bisogno quindi di un -1. Dalla posizione in cui si trova l'aquilone #1 rosso prima del 180°, per poter attribuire valore -1, sarà necessario compiere un 180° in senso antiorario.

Di seguito un altro esempio con **Benefits** eseguito con 4 aquiloni:



Il totale prima della rotazione di 180° è +2, si avrà quindi bisogno di un -2 e quindi compiere la rotazione di 180° in senso antiorario.