



Standard di base per il volo di TEAM 4 cavi

Istruzioni per nuovi piloti

Come divertirsi insieme

Current document controllers:
Wil Ammerlaan, Roelof van der Tak (writer)

Current Coach and technical review:
Marc van der Graaf, John Barresi

Versione tradotta in italiano:
Sara Rizzetto per STACK ITALIA

Version control

Version	Change date / writer	Description
0.001 English	January 2013 / Roelof	Draft translation based upon published Dutch version
0.002	January 2013	Review Marc & changes, text style pictures changed, kites hovering
1.000	2013 February	Review John Barresi
1.000	Gennaio 2022	Traduzione Sara Rizzetto

Sommario

Introduzione	4
Composizione del team.....	4
Obiettivo principale	4
Altri obiettivi specifici	4
Quando e dove allenarsi?	5
Capacità di base necessarie.....	6
Aquilone	7
Cavi	7
Maniglie.....	7
Setup	8
Abbigliamento	8
Spiegazione sull'uso dei simboli	9
Regole base	10
Numerazione.....	10
Il Team Leader (<i>Caller</i>).....	10
Odd & Even (<i>dispari pari</i>).....	11
Figure nel cielo	11
Griglie	12
Problemi	12
Formato dei comandi.....	13
nn% in the air	13
Go (<i>comando di esecuzione</i>)	14
Right (<i>destra</i>).....	14
Face right	15
Left (<i>sinistra</i>)	15
Face Left.....	16
Up	16
Face up	17
Down	17
Face Down	18
Turn up	19
Turn Down	19
180 (<i>one eighty</i>).....	20
Slide (<i>scivolata</i>).....	21
Follow	22
Tip: → Speed and spacing	22
Stop.....	23
In line	23
Landing	24
Istruzioni per l'allenamento	25
Istruzioni per un team con molti piloti	26
Form of the standard	27
Attachments.....	27

Introduzione

Il volo solitario con gli aquiloni a quattro cavi può essere molto divertente, ma c'è di meglio: il volo in team!!! Come è già stato scritto nell'introduzione di "Revolution Mega-Fly Figures" di Mike Kory: "L'aspetto meraviglioso del volo con i Revolution è che puoi iniziare a volare fianco a fianco con degli sconosciuti che diventano subito amici con cui divertirsi". Se sei un novizio del volo in team e non ti sono familiari i comandi e le figure, ma vuoi entrare in questo favoloso mondo, questo testo può essere un piccolo passo per aiutarti a diventare pilota migliore e per iniziare a sperimentare il volo in un megateam come è descritto sul sito della Revolution.

Non è necessario che tu sia già un membro di un team, se incontri sul campo altri piloti di Revolution con la tua stessa passione, puoi unirti a loro per volare e divertirti provando nuove figure ed emozioni.

Questo testo fornisce un aiuto per imparare a volare in compagnia...

... solo per divertimento!

Just for Fun / Jst-4-Fn

Composizione del team

Come già affermato nell'introduzione non è necessario essere già membri di un team, tutti i piloti che leggeranno e si eserciteranno seguendo le indicazioni di questo manuale, in poco tempo, saranno in grado volare insieme ad altri appassionati.

Obiettivo principale

L'obiettivo principale deve essere quello di divertirsi imparando a volare sincronizzati in team. Le diverse capacità individuali di volo non devono creare degli ostacoli. Tutti i piloti di Revolution di qualsiasi livello sono i benvenuti e possono partecipare alla costruzione di un team.

Altri obiettivi specifici

- Definire un semplice standard per il volo multiplo, stabilendo un linguaggio unico, riconosciuto da tutti, per comandi, figure e regole.
- Migliorare le proprie capacità individuali di volo.
- Raggiungere le necessarie capacità di base e la conoscenza delle tecniche di volo in team.
- E soprattutto... divertirsi.

Quando e dove allenarsi?

Ovunque e ogni volta che si incontra un altro pilota di Revolution. Tutti i piloti esperti sono disponibili e in grado di rispondere alle domande dei nuovi piloti: questa è la REV-FAMILY.

Capacità di base necessarie

Devi conoscere e avere qualche esperienza dei sei movimenti essenziali e delle manovre basate su questi movimenti, come descritto nella Homepage della Revolution:

www.revkites.com/learn-to-fly/revolution-techniques

1. Movimenti di base:

- Volo in avanti (*forward*) in tutte le direzioni.
- Rotazioni a destra e a sinistra, veloci o gradualmente.
- Stop e mantenimento della posizione in tutte le direzioni e posizioni.
- Volo indietro (*reverse*) in tutte le direzioni.
- Controllo della velocità nei movimenti avanti e indietro.
- Controllo della velocità in scivolata (*slide*) volo laterale.

2. Velocità e spazio:

- Velocità: devi essere in grado di volare in modo uniforme, soprattutto lento, mantenendo la stessa velocità.
- Spazio: devi essere in grado di mantenere una distanza costante dall'aquilone che ti precede.

Importante è prendere confidenza con un volo molto "frenato", come viene suggerito nel paragrafo di regolazione (*setup*) delle maniglie.

Aquilone

Non ci sono indicazioni particolari sul tipo di aquilone utilizzare. Sarebbe meglio che tutti i piloti usassero la stessa tipologia di vela e di modello, ad esempio tutti i piloti potrebbero usare una vela STD (*standard*) oppure VTD (*vented*).

Le stecche non sono molto importanti. Dovrebbero però essere di peso non troppo diverso per garantire una capacità di volo il più possibile analoga. Occorre tener presente che è necessario settare il proprio aquilone in modo da poter volare alla stessa velocità degli altri piloti, mantenendo contemporaneamente una spaziatura adeguata.

Cavi

Sono preferibili cavi lisci LPG, Shanti, Climax o altri cavi professionali. La lunghezza deve essere di 36.5 metri (120 ft) che si è affermata come la misura standard internazionale per il volo in team.

Maniglie

È solo questione di gusti: lunghe o corte. È molto importante però avere la possibilità di regolare l'attacco dei cavi per volare con l'aquilone molto "frenato".

Se realizzi i cavetti delle maniglie come indicato in figura potrai regolare l'aquilone (setup) per tutte le velocità del vento, collegando i cavi ai diversi nodi, e volare perfettamente nel team.

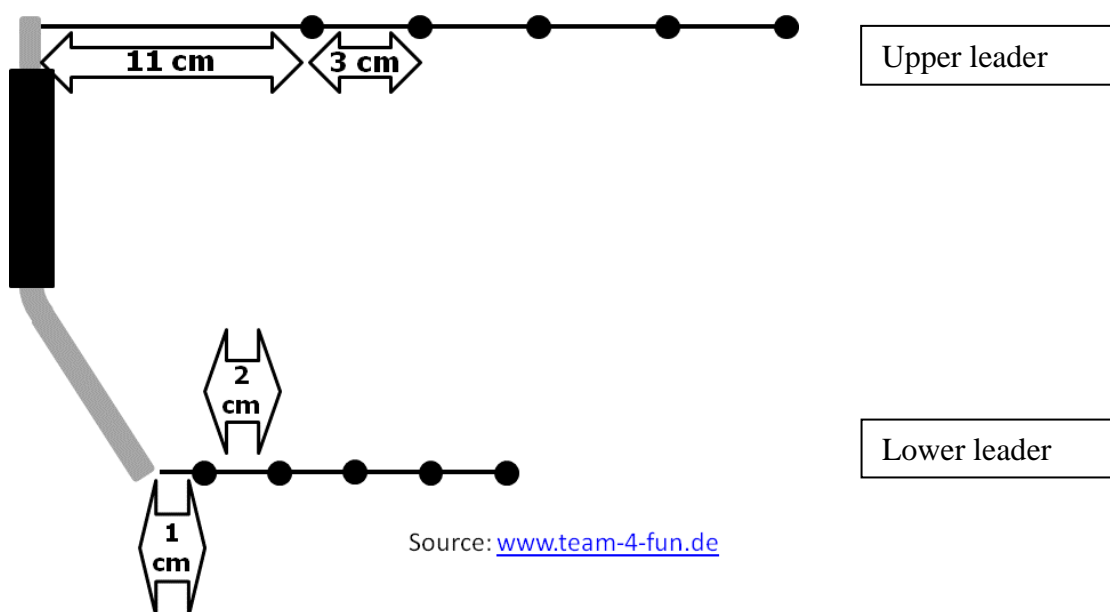


Figura 1

Setup

Occorre cercare di volare con l'aquilone frenato il più possibile, per farlo si possono seguire queste indicazioni.

Iniziare con i cavi superiori fissati al nodo più distante dalla maniglia (nodo più a destra in alto nella figura 1), e i cavi inferiori fissati al nodo più vicino alla maniglia (nodo più a sinistra in basso nella figura 1).

Quindi far decollare l'aquilone. Riesci a farlo alzare? Sì! Allora anche se è meno "facile" di quando voli normalmente, usalo così. Se invece non ti è possibile far decollare l'aquilone occorre spostare la regolazione dei cavi inferiori di un nodo verso destra e riprovare finché con questi spostamenti riesci a decollare.

È difficile dare indicazioni più precise in quanto il setup dipende dalla lunghezza delle briglie, delle maniglie, e dei cavetti superiori (*upper leader*) e dei cavetti inferiori (*lower leader*). Comunque se non riuscissi a decollare neppure con i cavi inferiori collegati all'ultimo nodo a destra del lower leader puoi cominciare a spostare l'attacco dei cavi superiori di un nodo a sinistra e riprovare. È molto raro, potrebbe significare che i 4 cavi da 36,5 metri non sono di lunghezza uguale.

Questo setup potrebbe sembrarti strano, forse le tue vecchie regolazioni ti permettevano di volare più facilmente. Tieni presente che stai iniziando a volare in Team e che hai bisogno dell'assoluto controllo della velocità e della posizione del tuo aquilone. L'aquilone non deve muoversi da solo, con le maniglie in posizione neutra, deve rimanere immobile senza sforzo del pilota. Questo set up ti permetterà di avere il massimo controllo della velocità e di mantenere l'aquilone fermo. Prova per un po' di tempo a volare con questa regolazione per abituarti e vedrai che ti sembrerà molto più adatta al volo in team.

Abbigliamento

Nessun consiglio particolare, cerca solo di sentirti a tuo agio con un abbigliamento comodo.

Sono utili una giacca a vento impermeabile, delle buone scarpe o stivali antipioggia. Se fa molto freddo, vestiti a strati e indossa dei guanti. Mettiti un cappello o una visiera e un buon paio di occhiali scuri in caso di sole abbagliante. In estate non dimenticarti una protezione solare, e in caso di caldo afoso, bevi molta acqua.

Spiegazione sull'uso dei simboli

I comandi standard sono in inglese. Possono anche essere in altre lingue, ma, se ci sono piloti di diverse nazioni, è bene che i comandi siano dati in inglese. In questo modo è possibile volare in un team internazionale riducendo al minimo le incomprensioni. È una facilitazione notevole e un bellissimo modo per ampliare i tuoi contatti e migliorare le tue conoscenze con piloti stranieri.

Nei simboli grafici, quando è necessario, è indicato se l'aquilone è fermo o se è in movimento. Se è in movimento la direzione precedente il comando è indicata con una freccia più chiara, la nuova direzione con una freccia scura.

La parola "**FACE**" (*parte superiore*) indica per semplicità il Leading Edge (*bordo d'attacco*) dell'aquilone.

Drawing Symbols

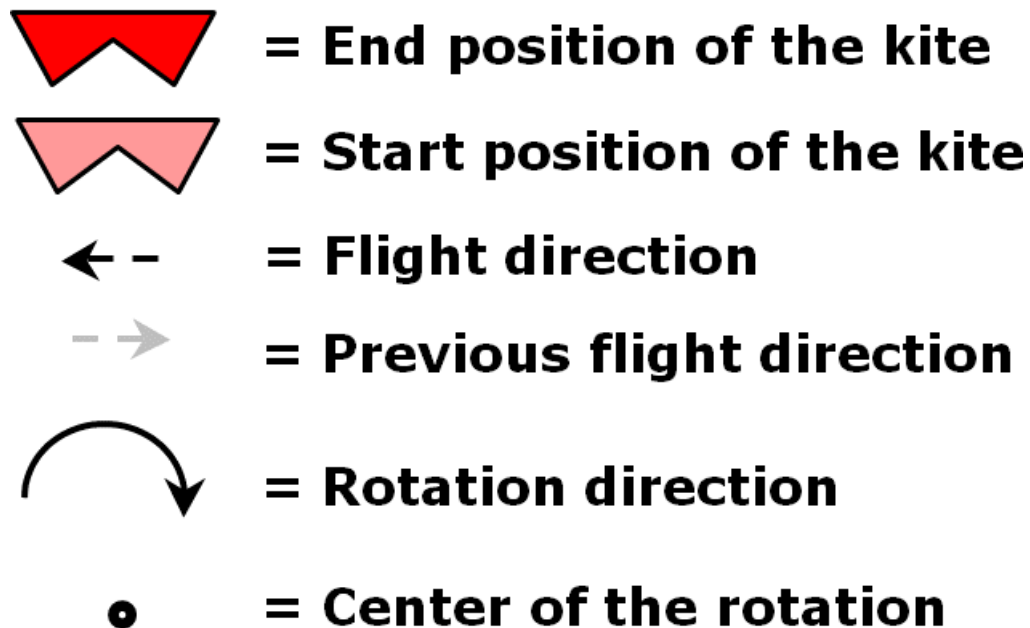


Figura 2

I colori e i simboli sono gli stessi utilizzati nel "*Mega Fly Rev Manual*". Ogni posizione nel team ha un colore ed un numero che sono usati nelle illustrazioni (come è spiegato nel successivo paragrafo "Numerazione").

Regole base

Numerazione

Guardando il team alle spalle dei piloti, la numerazione parte da destra col numero 1 seguito dal 2, dal 3 ... ecc.

I colori degli aquiloni sono associati: al numero 1 il rosso, al 2 l'arancione, al 3 il giallo... ecc.

Numbers in the team

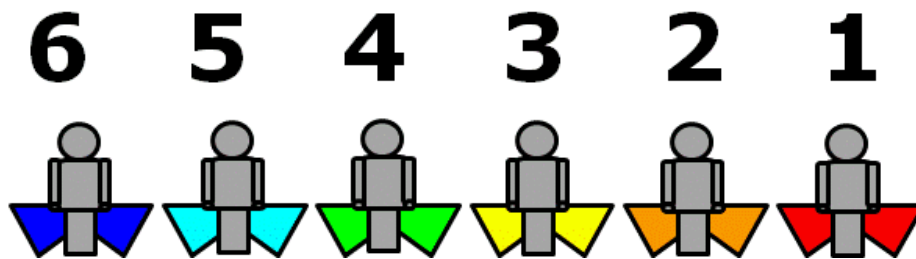


Figura 3

Il Team Leader (*Caller*)

Il Team Leader è il pilota numero 1 (il primo a destra), "colui che chiama" (*Caller*) le figure o i movimenti e impartisce il successivo comando di *esecuzione* "Go". È quindi il pilota che ha maggiori responsabilità. Può capitare una situazione in cui il Team Leader vola con un insieme di piloti alcuni esperti e altri meno esperti. Questi ultimi sono inevitabilmente un po' più lenti nell'eseguire i comandi, perciò il Team Leader deve tener conto del livello di esperienza dei vari componenti del team. In questi casi, è opportuno iniziare sul campo con comandi molto semplici o fare simulazioni con gli sticks per memorizzare le figure e le sequenze di movimenti. È anche molto importante lasciare, tra la chiamata della figura o del movimento e il comando di esecuzione "Go", qualche secondo per consentire ad un pilota, che non ha inteso, di richiedere "Say What?" (*Cosa?*), in questo caso il Team Leader interromperà l'esecuzione della routine per fornire i chiarimenti necessari.

THE CALLER = NUMBER 1

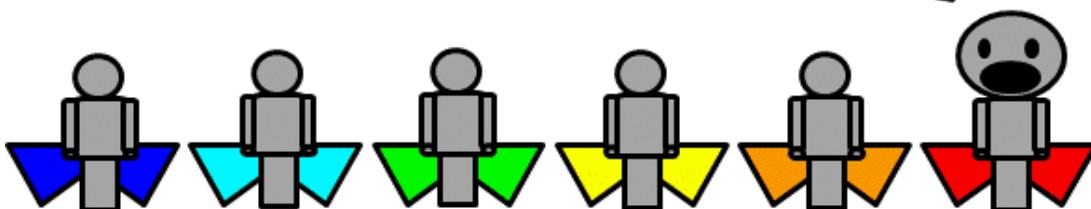


Figura 4

Odd & Even (*dispari pari*)

La tua posizione nella Team Line corrisponde anche al tuo numero. Ricordati il tuo numero, il Team Leader per identificare i piloti che dovranno muoversi, può chiamare i comandi utilizzando questo numero o specificando **ODD** (per indicare tutti i numeri dispari) e **EVEN** (per indicare tutti i numeri pari). Ad esempio: **Face left, even,..Go**

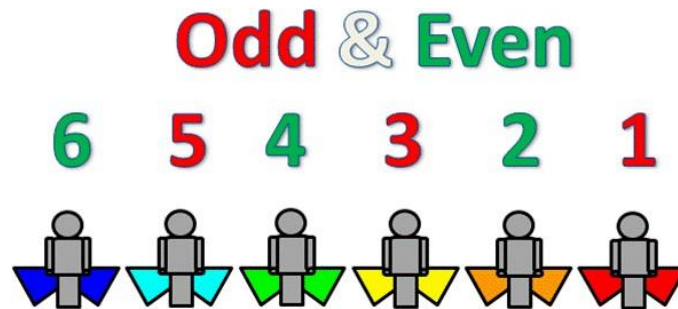
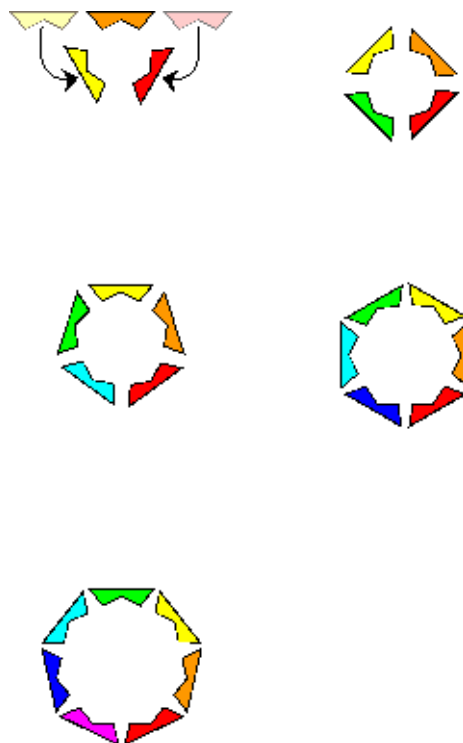


Figura 5

Figure nel cielo

Le posizioni sono le stesse riportate nel "Revolution mega-fly Figures manual"

BALL



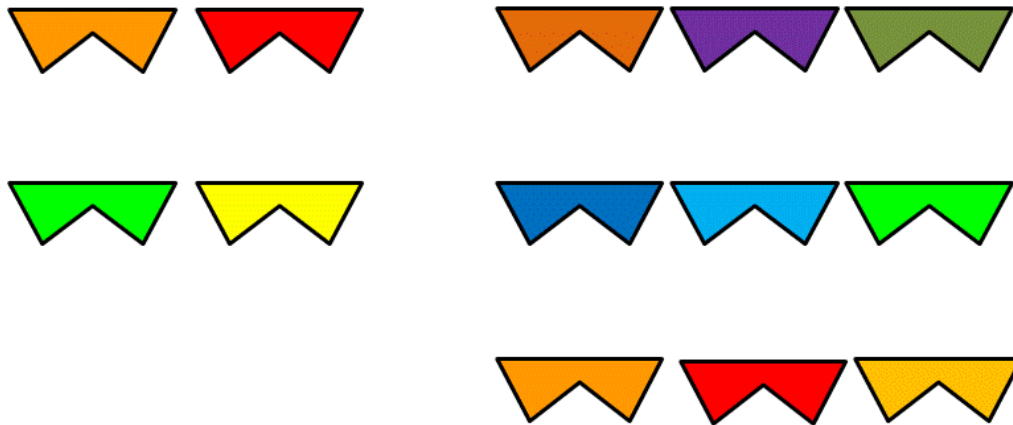
Fonte [Revolution Mega-Fly Figures v1d.pdf](#)

(version 1.4)

Figura 6

Griglie

GRID POSITIONS



KITES HOVERING

Figura 7

Problemi

Nel caso un pilota perda il controllo dell'aquilone, il Team Leader deve "neutralizzare" il volo nel modo più adeguato alla situazione (stop in aria o atterraggio forzato) per dare al pilota la possibilità di recuperare l'aquilone e il tempo per rimettersi nella posizione corretta.

Un'altra opzione per il Team Leader è chiamare **FIRE DRILL** (*esercitazione anti-incendio*). In questo caso i piloti scelgono autonomamente una posizione sicura in aria o a terra. I piloti più esperti possono posizionarsi alla massima altezza possibile (100% della finestra del vento) e aspettare ulteriori comandi.

Nel caso un pilota non capisca un comando deve chiamare **SAY WHAT?** (*cosa hai detto*). Il Team Leader non darà un **GO** in caso di **SAY WHAT** ma interromperà il volo per fornire chiarimenti.

Nell'evenienza che si formino dei complicati nodi tra i cavi, non preoccupatevi, state tranquilli ed iniziate a disfarli con molta calma. Non vi arrabbiate, succede a tutti, prima o poi.

Comandi di base

Formato dei comandi

Il Team Leader chiama:

- Il movimento che deve essere fatto o la figura
 - Ad esempio **"Face left"**
- Eventualmente con ulteriori precisazioni:
 - Ad esempio **"ODD Face right"**
- Attende un momento
 - Per verificare se qualche pilota chiede **"Say What?"**
- E quindi, se nessuno parla dà il comando di esecuzione **"GO"**

Esempio:

- Comando senza precisazione:

FACE LEFT, ...GO
(= *LE a sinistra, ...go*)

- Comando con precisazione:

FACE LEFT, ODD FACE RIGHT, ...GO
(= *LE a sinistra, piloti dispari LE a destra, ...go*)

nn% in the air

È l'indicazione della quota da raggiungere all'interno della finestra del vento
esempio (50% altezza)

% in the air

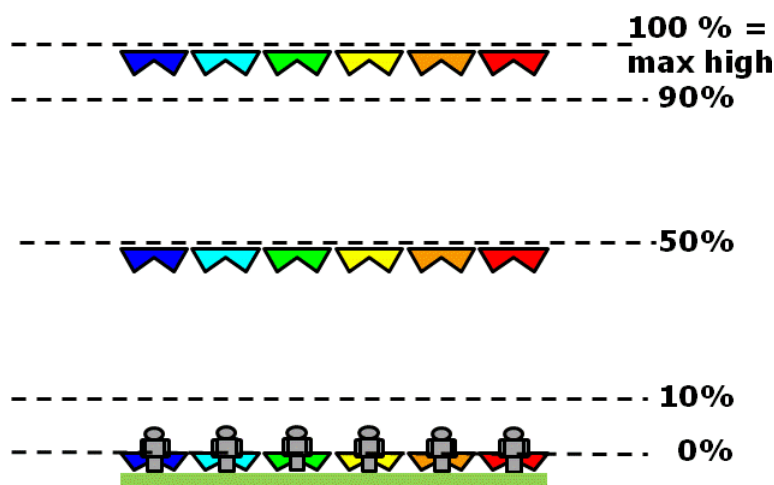


Figura 8

Go (*comando di esecuzione*)

In Europa, il comando di esecuzione più utilizzato è **GO**, in UK e negli USA è possibile sentir usare anche **NOW**. In seguito al GO/NOW tutti i membri del team devono eseguire il comando chiamato in precedenza dal Team Leader.

Fate attenzione ai comandi e alle istruzioni date solo a specifici membri del team

Esempio: **"Face Right, number 1 and 3,...GO"**

Questo comando significa che solo i piloti 1 e 3 devono eseguire il movimento, gli altri piloti rimangono fermi nelle loro posizioni iniziali.

Right (*destra*)

Gli aquiloni si muovono tutti insieme e compiono simultaneamente una rotazione di 90° a destra attorno al centro, per poi continuare a volare nella nuova direzione

RIGHT...GO

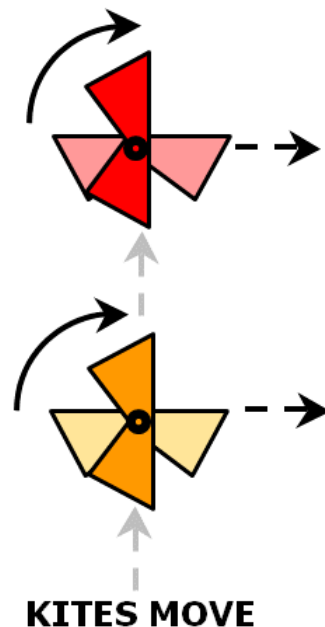
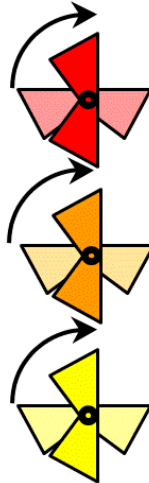


Figure 9

Face right

Gli aquiloni compiono una rotazione in senso orario di 90° attorno al centro rimanendo poi fermi (*hovering*).

FACE RIGHT...GO



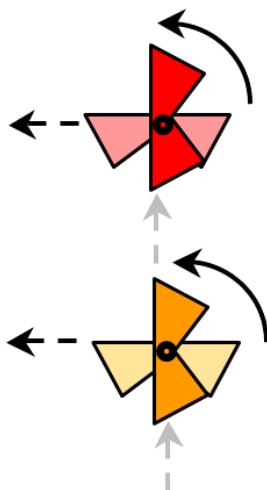
KITES HOVERING

Figura 10

Left (*sinistra*)

Gli aquiloni si muovono tutti insieme e compiono simultaneamente una rotazione di 90° a sinistra attorno al centro, per poi continuare a volare nella nuova direzione.

LEFT...GO



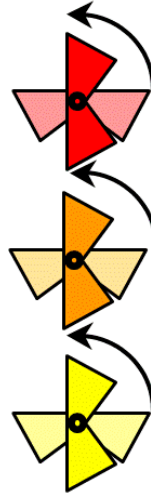
KITES MOVE

Figura 11

Face Left

Gli aquiloni compiono una rotazione in senso antiorario di 90° attorno al centro rimanendo poi fermi (*hovering*).

FACE LEFT...GO



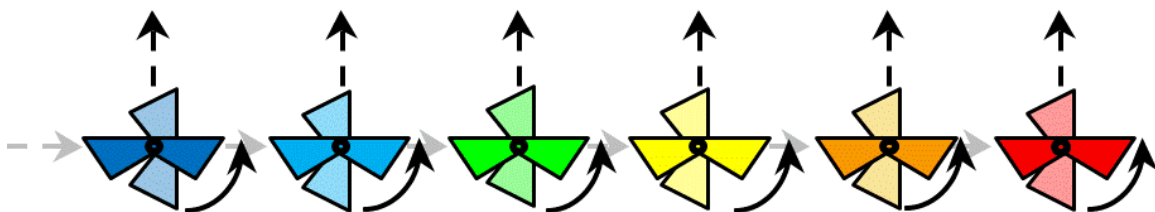
KITES HOVERING

Figura 12

Up

Gli aquiloni si muovono tutti insieme e simultaneamente compiono una rotazione di 90° verso l'alto attorno al centro, per poi continuare a volare nella nuova direzione

UP...GO



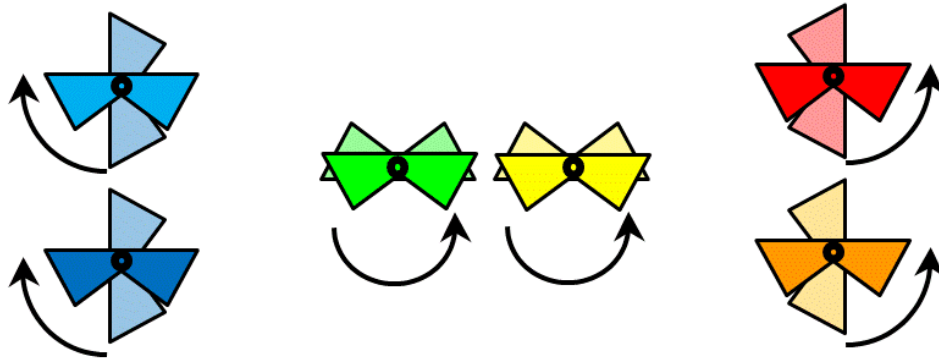
KITES MOVE

Figura 13

Face up

Gli aquiloni fermi compiono una rotazione verso l'alto, attorno al centro, di 90° o 180° , rimanendo poi fermi. La loro posizione di partenza nella finestra del vento determina la direzione della rotazione.

FACE UP...GO ALL POSITIONS



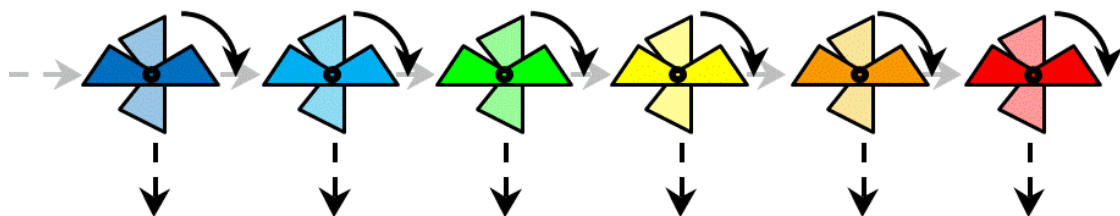
KITES HOVERING

Figura 14

Down

Gli aquiloni si muovono tutti insieme e simultaneamente compiono una rotazione di 90° verso il basso attorno al centro, per poi continuare a volare nella nuova direzione.

DOWN...GO



KITES MOVE

Figura 15

Face Down

Gli aquiloni fermi compiono una rotazione verso il basso di 90° o 180° attorno al centro rimanendo poi fermi. La loro posizione di partenza nella finestra del vento determina la direzione della rotazione.

FACE DOWN...GO ALL POSITIONS

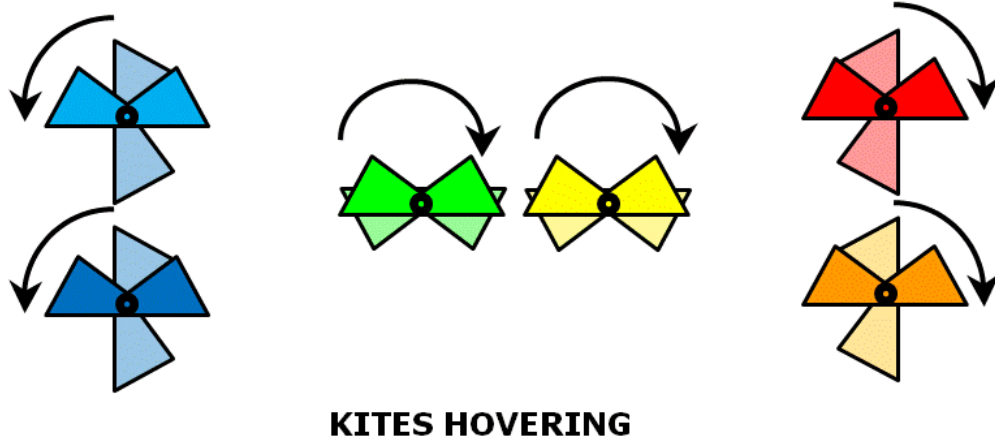


Figura 16

Turn up

La rotazione viene fatta di mezzo giro sulla punta d'ala verso l'alto, partendo da un volo in linea orizzontale. Dopo la rotazione si continua a volare nella nuova direzione.

Questo comando può essere dato anche partendo da un volo in linea verticale. Se gli aquiloni sono fermi al momento della chiamata fanno una rotazione verso l'alto finendo una posizione più in alto in direzione opposta e rimangono fermi.

TURN UP...GO

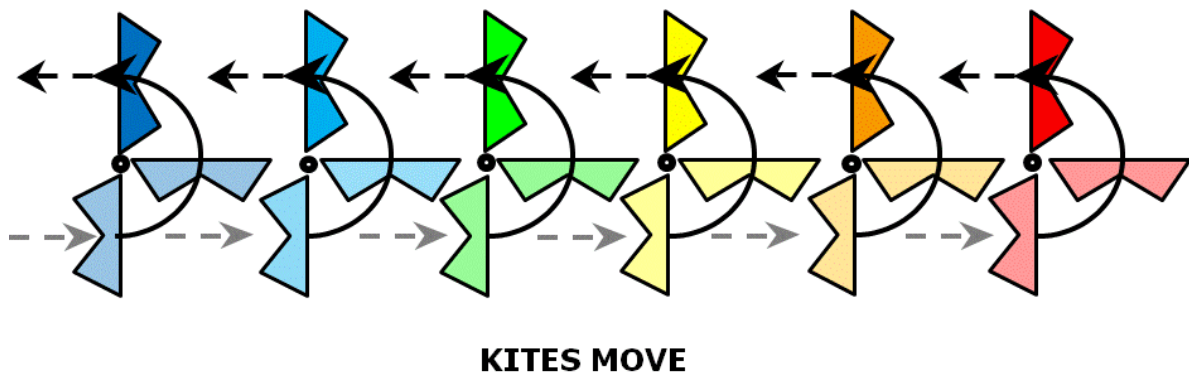


Figura 17

Turn Down

Stesse indicazioni come per il "tour up", ma gli aquiloni eseguono una mezza rotazione verso il basso.

TURN DOWN...GO

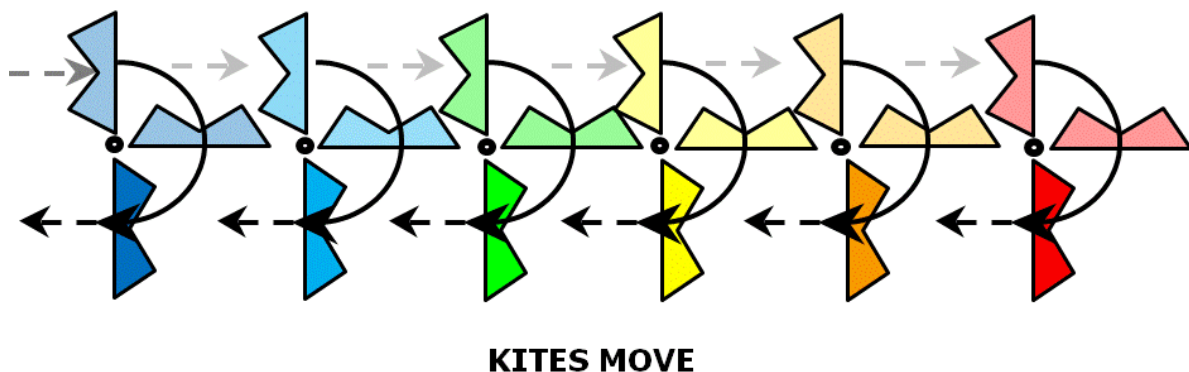


Figura 18

180 (one eighty)

Gli aquiloni devono compiere un mezzo giro attorno al centro e continuare nella nuova direzione.

Prestare particolare attenzione alla direzione della rotazione, questa è determinata dalla posizione di partenza nella finestra del vento (vedi figura).

Se gli aquiloni si trovano al centro della finestra il Team Leader precisa il senso di rotazione, esempio: "180 clockwise / 180 clock" (senso orario) oppure "180 counter clockwise / 180 anti clock" (senso antiorario).

180 (on the edges)...GO

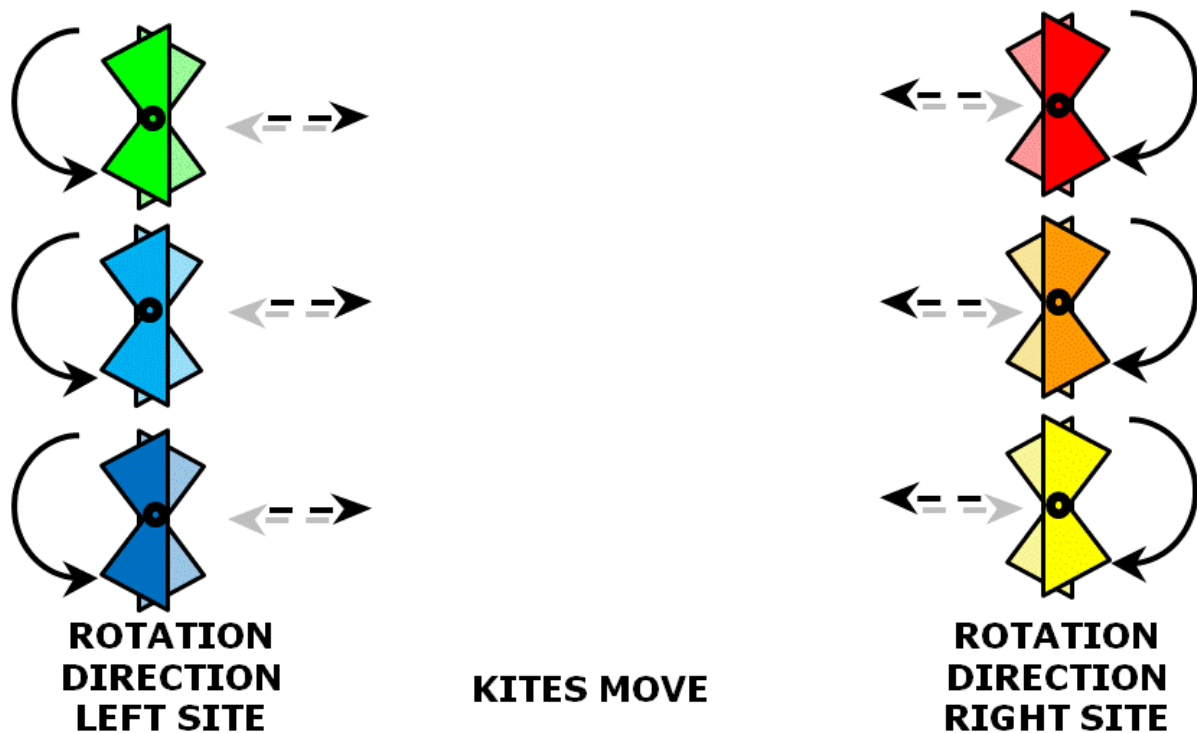


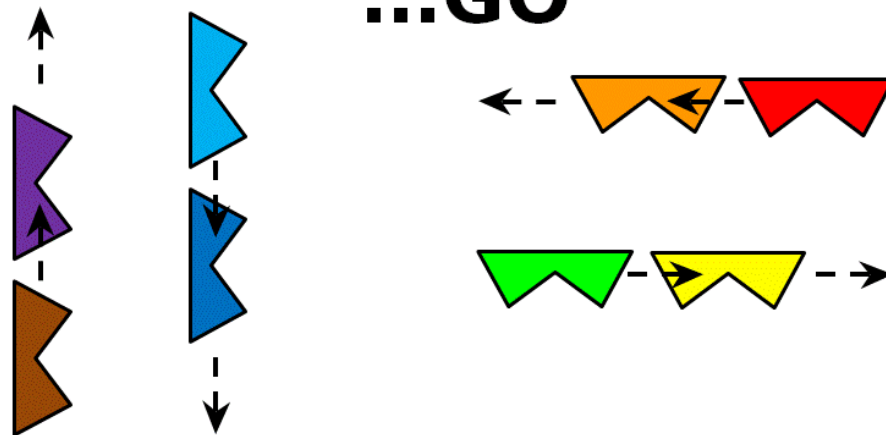
Figura 19

Slide (*scivolata*)

Questo comando indica diversi movimenti partendo da fermi, a seconda della posizione dell'aquilone. Può essere eseguito anche con l'aquilone in posizione invertita.

SLIDE UP/DOWN/LEFT/ RIGHT

...GO



KITES START FROM HOVERING

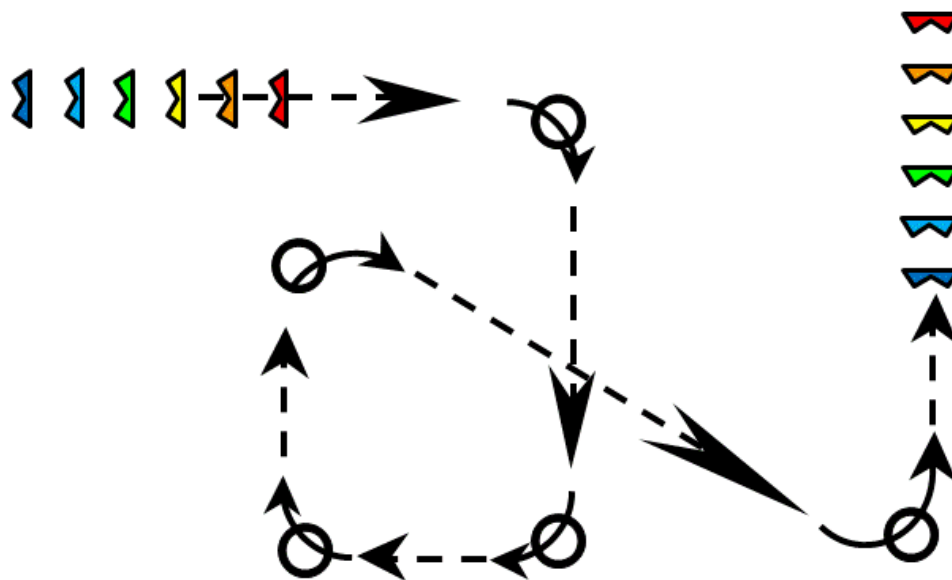
Figura 20

Follow

Il primo aquilone stabilisce la velocità e la direzione della traiettoria. Gli altri seguono esattamente il percorso del primo. Attenzione e non tagliare le curve, ruotare in modo appropriato attorno al centro o sulla punta d'ala, come fa il primo aquilone.

Notare che il primo aquilone non è necessariamente quello del Team Leader. Ad esempio, se, nella figura seguente, prima di partire si esegue un "180" il numero 6 è in testa e stabilisce velocità e direzione.

FOLLOW...GO



Turns : all kites turn over the same spot, rotation point center of the kite

Figura 21

Tip: → Speed and spacing

Nell'inseguimento occorre prestare maggiore attenzione al controllo della velocità e degli spazi. Il primo aquilone dovrebbe volare lentamente e dovrebbe assicurarsi che gli altri riescano a seguirlo mantenendo uguali distanze tra loro. È una figura per la quale si conferma la necessità di avere gli aquiloni molto "frenati" come suggerito nel paragrafo di regolazione delle maniglie.

Stop

È un comando semplice, tutti gli aquiloni si fermano simultaneamente alla seconda chiamata di STOP. Il Team Leader deve tenere presente quale è il comando successivo. Dopo la chiamata, aspetta un po' di tempo prima di dare lo stop effettivo.

STOP = STOP

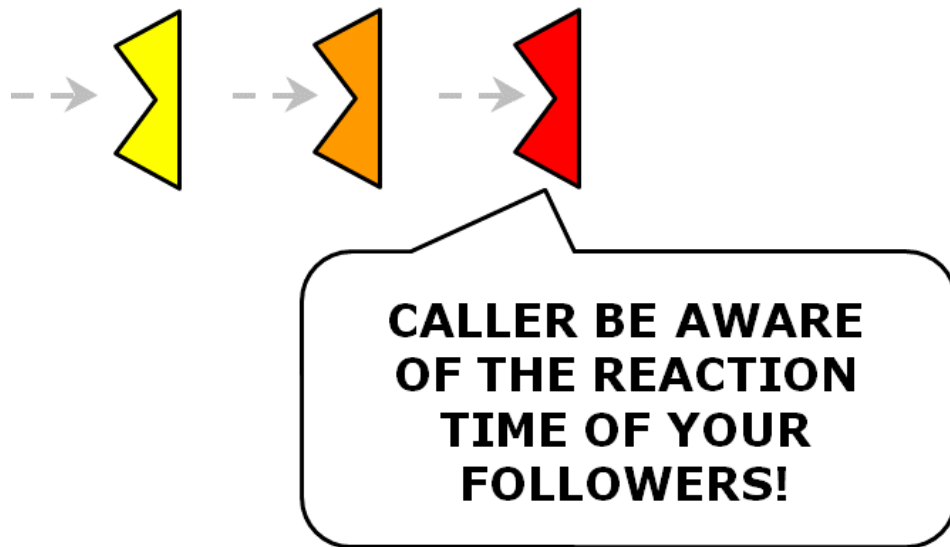


Figura 22

In line

Ad esempio: tornare "in line" dopo la "Ball".

IN LINE...GO

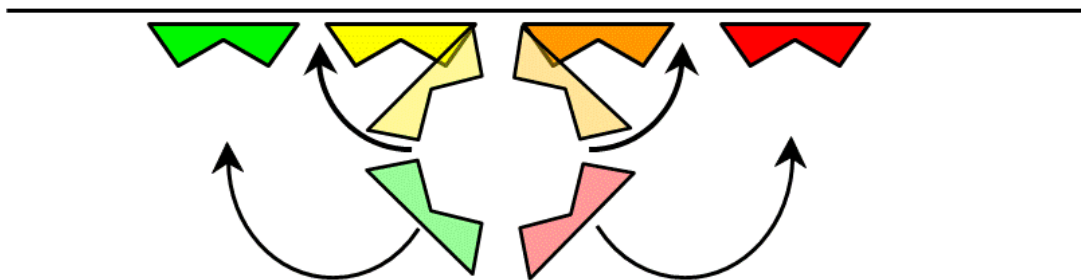


Figura 23

Landing

Il Team Leader specifica come effettuare l'atterraggio.
Per esempio: "Into Landing, tip landing ...GO"

INTO LANDING, ..., ...GO

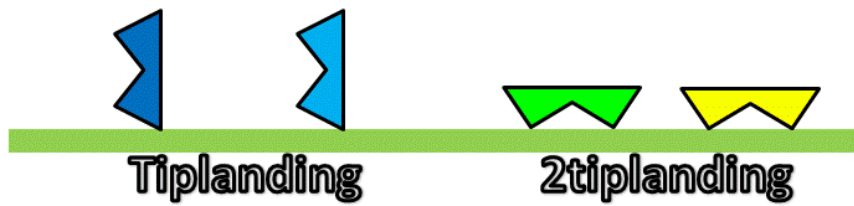


Figura 24

Istruzioni per l'allenamento

Cosa puoi fare per allenarti nel volo in team?

- Studia questo manuale. Per qualsiasi domanda contatta gli autori via email all'indirizzo revolutionvliegen@hotmail.nl o i traduttori.
- Anche se stai volando da solo prova le figure come se stessi volando in team. Ad esempio non tagliare gli angoli in RIGHT, LEFT, UP, DOWN, ed esercitati con rotazioni attorno al centro dell'aquilone.
- Esercitati nelle rotazioni sulla punta d'ala per i comandi TURN UP / DOWN.
- Esercitati a volare traiettorie dritte, verticali e orizzontali, a velocità quanto più possibile costante.
- Se inizi a volare insieme ad altri piloti, partite da figure molto semplici. Cominciate con un tranquillo inseguimento a bassa velocità mantenendo il più possibile costanti le velocità e le distanze tra gli aquiloni.
- Se volate in molti, usate spesso il comando "STOP" per spiegare la successiva figura o il successivo comando e per risolvere eventuali dubbi.

Semplice inizio per un gruppo di piloti con poca esperienza:

In line

Starting:

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

In Line

FOLLOW, ...GO

Fly in the centre of the wind window a vertical with face up

STOP

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

TO THE EDGES...GO

STOP

180... GO

GO...STOP IN THE MIDDLE

TO THE EDGES...GO

STOP

180...GO

GO...STOP IN THE MIDDLE

FACE UP ...GO

FOLLOW...GO

Create a horizontal line above the field

STOP

FACE DOWN ...GO

INTO LANDING, face down,...GO

Istruzioni per un team con molti piloti

- Come prima azione occorre definire chi sarà il Team Leader che volerà in posizione 1. Di solito è il pilota con maggiore esperienza di volo in team, non necessariamente il miglior pilota individuale, il team è come un'orchestra, non è detto che chi sa suonare meglio di tutti sia in grado di dirigerla e fare andare a tempo i musicisti.
- Il Team Leader deve conoscere bene gli altri piloti, capire quale è il loro livello di volo e cercare di mantenere per tutta la prestazione un livello che tutti siano in grado di sostenere.
- Deve controllare in anticipo che i cavi siano tutti di uguali lunghezze.
- Deve assicurarsi che tutti abbiano avuto in anticipo la descrizione della routine di base per poterla studiare ed eventualmente provare con gli sticks.
- Deve spiegare in dettaglio, prima di iniziare, cosa si propone di fare.
- Deve spiegare anche che, se un pilota non capisce un comando durante un allenamento, non è un problema, basta che il pilota dica "SAY WHAT?" e la routine verrà fermata per le dovute spiegazioni.
- Volare in team è molto divertente, rilassatevi e godetevi la compagnia.

Form of the standard

*PDF handout for print and publication on websites,
Centrally available is a Word document with PowerPoint pictures;
The source of this standard is stored on multiple locations as contingency
against loss;
Simple layout;
Kiss (Keep It Simple Stupid) principle, no animations;
There is one writer, is not a fixed person but a person well motivated and
with available spare time;
Current author's last name in the chapter "version control";
Group of reviewers for the technique and the use of language;
This standard is the worldwide free of copyright;
Changes are made by the writer;
Each year is determined how often a new release of the document is
issued;
The author uses a neutral hotmail address for contact purposes:*

revolutionvliegen@hotmail.nl

Attachments

*There are no attachments. However, a number of separate documents are
created with figures which, although not part of this standard, can be
flown using the calls in this standard.*

*At this time (November 2012) is available:
-Examples of creative ways to start a team*

*At this time (November 2012) in available:
-Basic team routine
o For training purposes it makes sense to have a standard routine
available. This routine, built with the calls in this standard should be
simple but attractive e to fly and watch...*