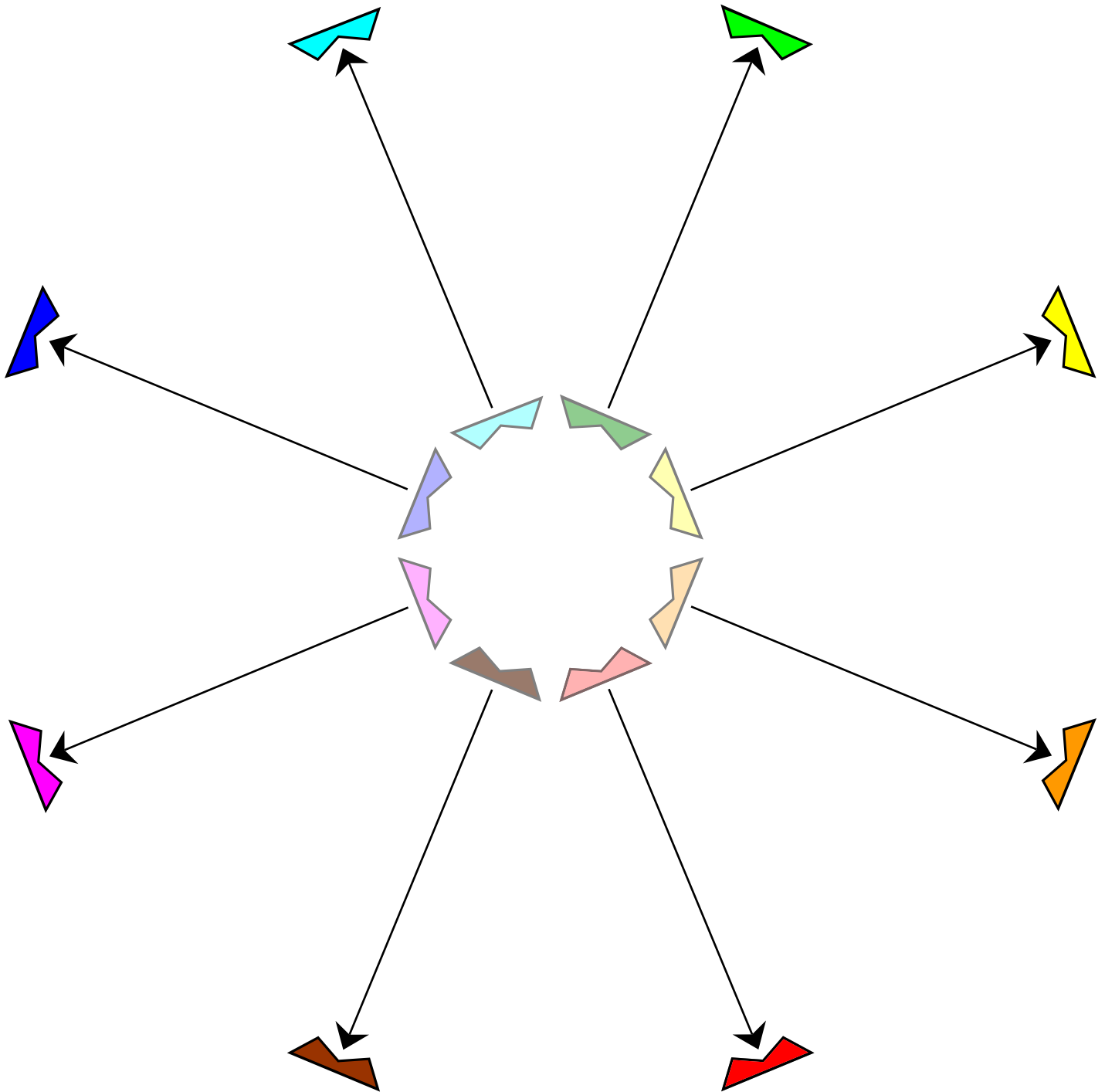


# Revolution

# Mega-Fly Figures



version 1e

# Figures de révolutions en Megateam

Traduction par [QuadKites.org](http://QuadKites.org)

Notes sur la traduction :

L'esprit de l'auteur de ce manuel est de transmettre comment deux ou plusieurs pilotes, qui ne se connaissent pas, peuvent voler ensemble rapidement en utilisant les manœuvres internationales les plus populaires avec des cerfs-volants 4 lignes révolutions. L'intention de l'auteur est aussi d'unifier les pratiques et le vocabulaire pour le vol en équipe et les megateams.

L'ensemble du manuel est traduit en français, à l'exception du nom des manœuvres. Dans la rubrique "Vocabulaire", nous vous proposons des traductions pour la majorité des termes et des noms techniques utilisés.

Nous recommandons d'apprendre le vocabulaire en anglais, au cas où deux ou plusieurs pilotes de nationalités différentes décideraient de voler ensemble.

Vous trouverez sur notre site web [QuadKites.org](http://QuadKites.org) de nombreuses ressources complémentaires pour apprendre le vol en équipe !

Le traducteur n'assume aucune responsabilité pour les erreurs ou les différences dans la traduction par rapport à l'original.

Vous pouvez nous contacter à [info@quadkites.org](mailto:info@quadkites.org) ou sur notre site web : [QuadKites.org](http://QuadKites.org)

# Figures de révolutions en Megateam

Introduction .....	1
Comment fonctionne un Megateam.....	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
Dans quel sens tourner ? .....	19
Vocabulaire .....	20

# Figures de révolutions en Megateam

## Introduction

Ce qu'il y a de merveilleux avec un cerf-volant révolution, c'est que vous pouvez voler au coude-à-coude avec des inconnus et bientôt vous riez avec des amis.

L'objectif de ce document est de permettre à deux ou à plusieurs cerfs-volistes 4 lignes de profiter plus facilement d'un vol improvisé en équipe ou en Megateam. Tout ce dont ils ont besoin, ce sont les informations contenues dans ce manuel et des lignes de même longueur. La norme est d'utiliser des lignes de 120 pieds de longueur (environ 36,6 m), ce qui laisse suffisamment d'espaces pour que plusieurs pilotes puissent manœuvrer simultanément dans le ciel.

Depuis les réseaux sociaux et les forums, vous pouvez regarder des vidéos d'équipes 4 lignes et 2 lignes du monde entier. De nombreuses équipes font les mêmes figures. Dans ce document, j'ai rassemblé quelques-unes de ces figures les plus courantes et créé des textes et des schémas pour les expliquer. J'ai même trouvé un système pour décider dans quel sens tourner pendant les 180° afin d'éviter les tours de ligne.

Chaque figure est intitulée avec le nom le plus couramment utilisé. Cela donnera à tous les cerfs-volistes un vocabulaire standard et nous permettra de discuter plus facilement de ces mouvements et de collaborer pour en créer de nouveaux.

Faites passer le message !

Tous les cerfs-volistes devraient avoir ce manuel et un jeu de lignes de 120 pieds dans leur sac de cerfs-volants. Ainsi, lorsque nous nous retrouvons dans un parc, sur une plage ou d'un festival, nous aurons tout ce qu'il faut pour voler ensemble en formation. La paix dans le monde, un cerf-voliste à la fois.

Merci à John Barresi de la team iQuad pour les corrections de cette première version du manuel.

## Ressources en ligne

Des ressources en ligne pour le vol en 4 lignes sont disponibles ici :

- QuadKites.org : <https://QuadKites.org/>
- Revolution Forum : <https://revkites.net/forum/>
- Quad Heads on Kitelife : <https://kitelife.com/forum/>

## Des suggestions ?

Si vous voulez contribuer à ce document, aller sur le forum KiteLife.

Vous pouvez me contacter sur [mikekory@revkites.com](mailto:mikekory@revkites.com).

# Comment fonctionne un Megateam

Un Megateam fonctionne de la manière suivante : le leader, en position 1, annonce une figure et ensuite crie "Go!". Les autres cerfs-volistes attendent le "Go!" pour démarrer la figure annoncée. Par exemple, un leader pourrait dire "Horizontal Line, go!... Pinwheel 90° Clockwise, Go!... Evens Face Left, Go!... To The edges, go!... 180 and Return, Go!...". (cf. pages suivantes pour les traductions).

Le leader peut aussi annoncer "Stop" à tout moment.

## Numérotation

Du point de vue du pilote, en regardant les cerfs-volants, les pilotes sont numérotés de droite à gauche, comme ceci :



Le leader pourrait annoncer un mouvement uniquement pour les "event numbers" ("nombres pairs") ou "kites 1 through 3" ("cerfs-volants de 1 à 3").

## Lignes horizontales et verticales

Le leader pourrait annoncer "Horizontal at 50%" ("Horizontale à 50 %") or "70%". Il s'agit d'une mesure de la hauteur à atteindre. 100 % est la hauteur maximale pour un cerf-volant. Sauf indication contraire, les lignes horizontales sont formées avec les cerfs-volants orientés vers le haut, comme sur le schéma ci-dessus.

Les lignes verticales doivent être annoncées avec la direction à laquelle les cerfs-volants font face. Par exemple, "Vertical Face Right, Go!" ("Verticale Face à droite, Go !").

# To The Edges

Commencer en une ligne verticale, avec les cerfs-volants orientés alternativement vers des directions opposées.

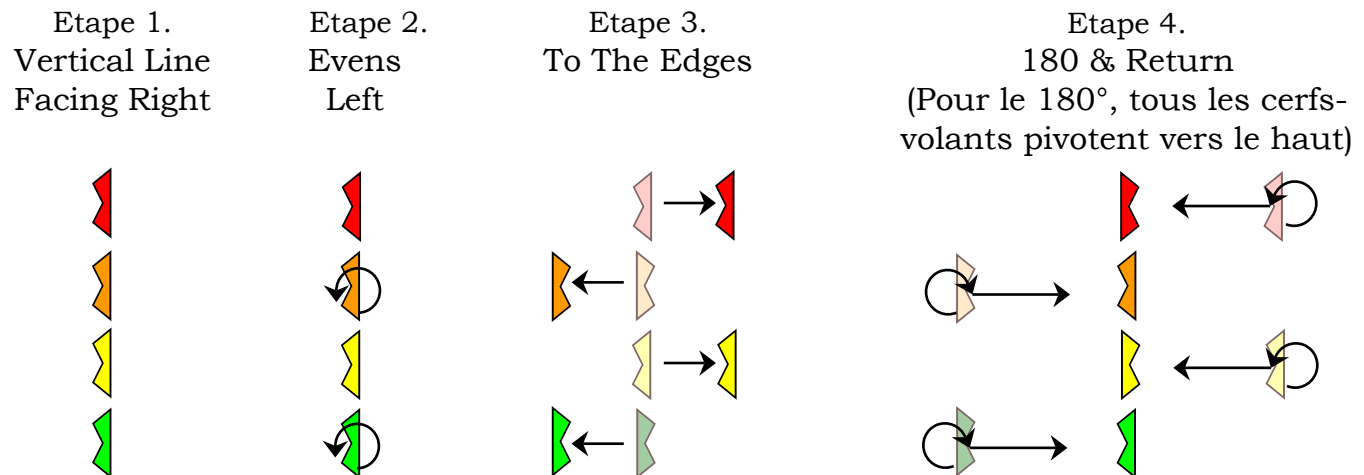
Avancer jusqu'au bord de la fenêtre de vent et s'arrêter. Le leader peut annoncer un stop ou non.

Pour revenir à la ligne verticale, le leader annonce habituellement "180 Return, Go!" (180 Retour, Go!).

Tous les cerfs-volants font un 180° (demi-tour) et ensuite retournent sur la ligne verticale.

Le leader peut annoncer "Threading through" ou "Passing through" (traversée), auquel cas les pilotes font demi-tour et volent jusqu'au bord de fenêtre opposé sans s'arrêter.

Ou "Passing Through with a pause" (traversée avec une pause), dans ce cas les pilotes reviennent à la ligne verticale, font une pause en ligne, puis continuent d'avancer vers l'autre côté.



## Follow

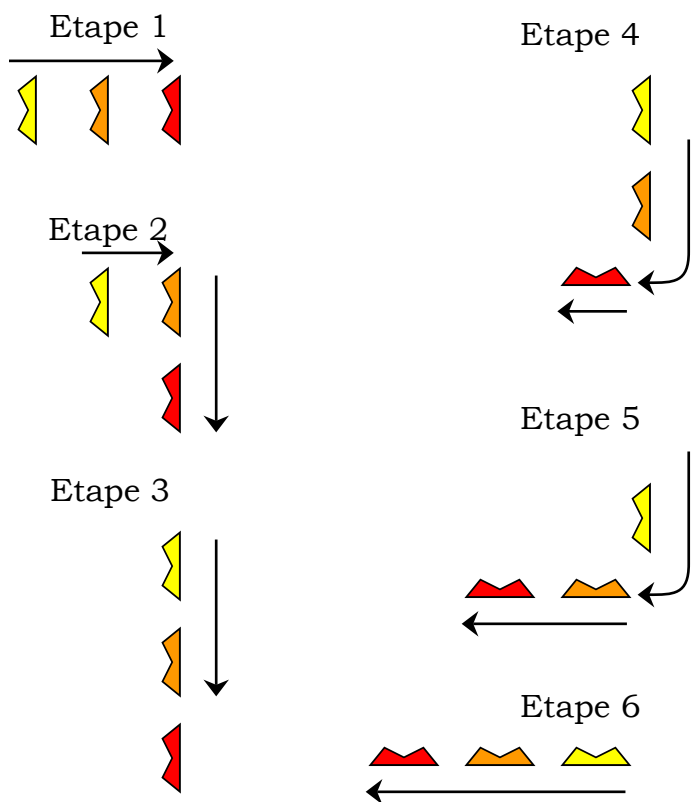
Suivez simplement le cerf-volant n°1 dans le ciel. En général, vous ferez des figures 8 et des variantes, mais le leader peut être plus fantaisiste. Essayez de garder une vitesse constante et même un espace régulier entre les cerfs-volants. Suivi la trajectoire et les virages du leader ; ne coupez pas les coins. Le schéma Pez, décrit plus loin dans ce document, est un bon exemple de "Follow".

Si le cerf-volant du leader rattrape le dernier cerf-volant pendant un court temps, cela crée un bel effet. Néanmoins, si le cerf-volant du leader suit le dernier cerf-volant trop longtemps, les tours de lignes des 8 cerfs-volants (x 4 lignes par cerf-volant) vont bloquer les lignes de tout le monde et vous aurez 8 cerfs-volants au sol avec les lignes emmêlées !

# Pez

Pez est un exemple de manœuvre "follow".

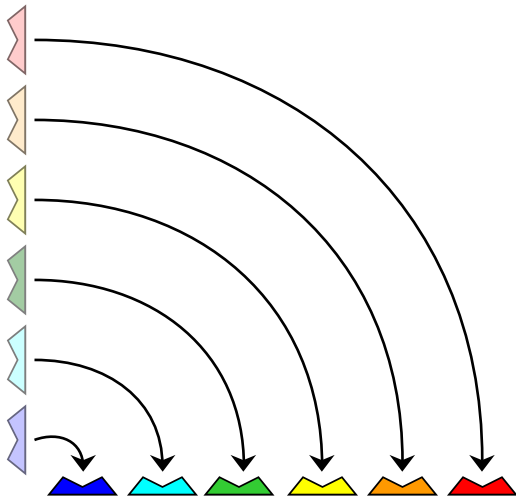
Tous les cerfs-volants volent vers l'avant. Ensuite, le cerf-volant leader s'arrête et glisse vers le bas. Les autres cerfs-volants suivent, chacun s'arrêtant, puis glissant vers le bas au même point que le premier cerf-volant. Les cerfs-volants effectuent ensuite un à un une glissade latérale bord d'attaque en bas pour sortir.





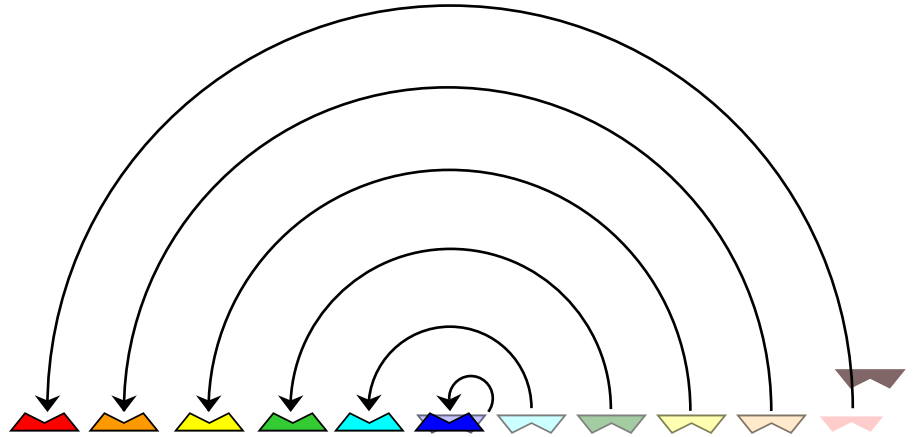
## Radar 90°, "off the bottom"

Tous les cerfs-volants volent vers l'avant, en tournant autour du cerf-volant inférieur.



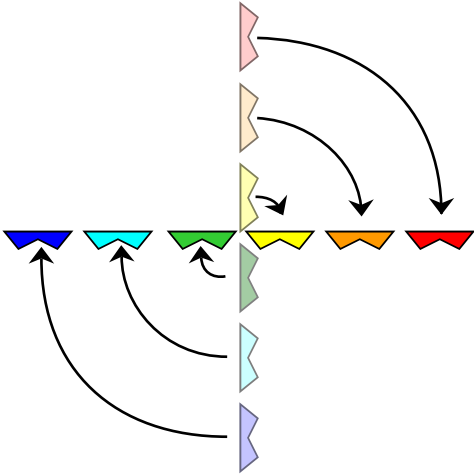
## Radar 180°, "off the left"

Tous les cerfs-volants volent vers l'avant, en tournant autour du cerf-volant le plus à gauche.

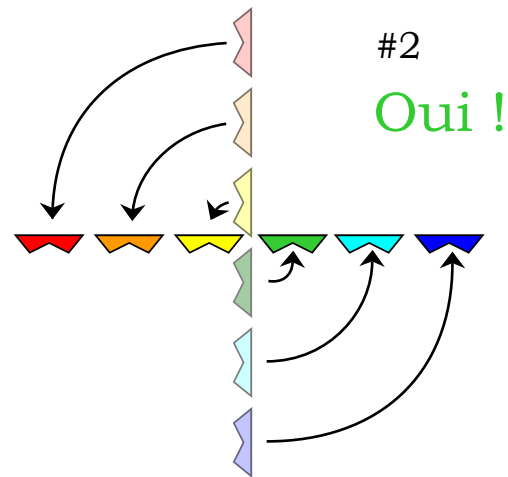
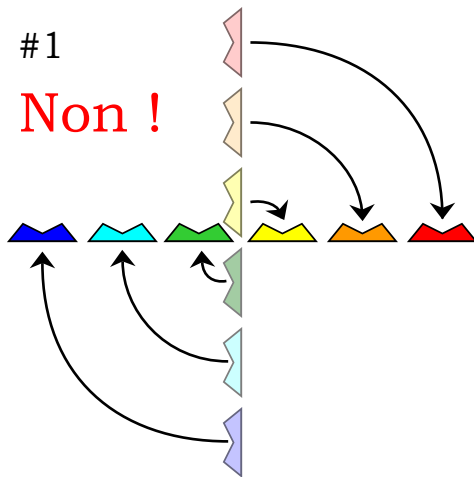


# Pinwheel 90°, Clockwise

La moitié des cerfs-volants volent vers l'avant, l'autre moitié en arrière. Peut être annoncé dans le sens horaire ("clockwise") ou dans le sens anti-horaire ("counter-clockwise"). En anglais britannique, "counter-clockwise" is called "anti-clockwise".

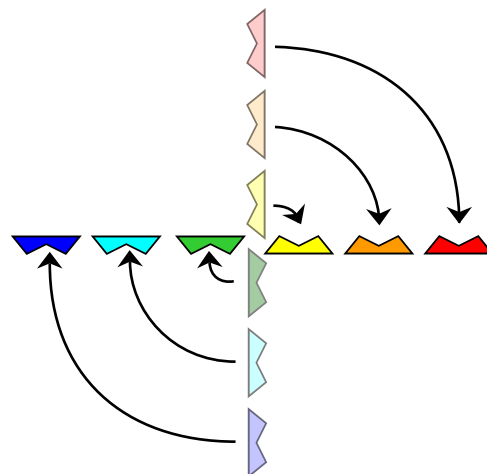


Note: Dans le schéma #1 ci-dessous, les cerfs-volants qui volent en arrière volent également vers le haut. Il est plus difficile de voler en arrière contre la gravité. Par conséquent, si les cerfs-volants sont initialement orientés vers la droite, il est préférable d'annoncer un "counter-clockwise pinwheel" (#2 ci-dessous).



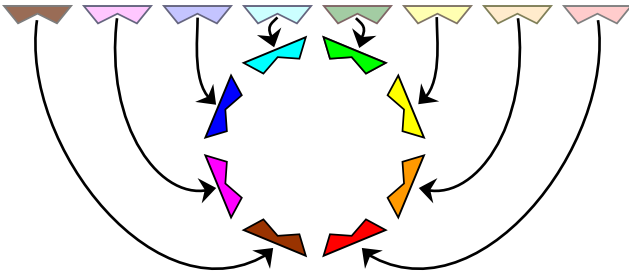
## Propeller (variation de Pinwheel)

Aussi appelé "Prop". Tous les cerfs-volants volent vers l'avant. Pour un "clockwise prop", commencer avec les 3 cerfs-volants du haut face à droite et les 3 du bas face à gauche.

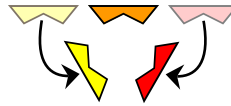


# Ball

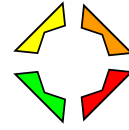
8 cerfs-volants



3 cerfs-volants



4 cerfs-volants



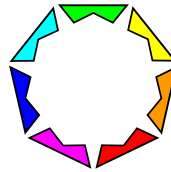
5 cerfs-volants



6 cerfs-volants



7 cerfs-volants

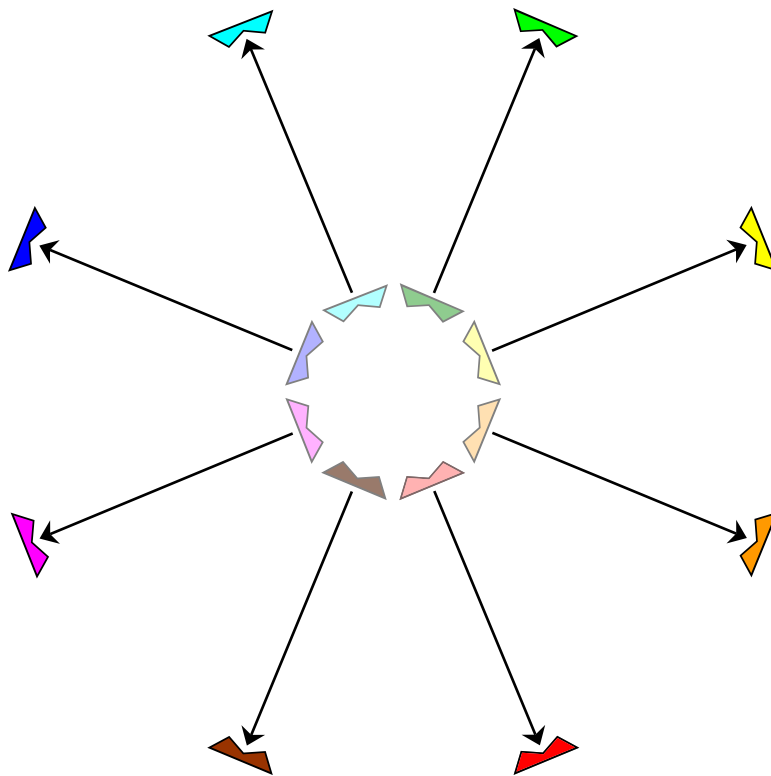


# Burst

Peut être appelé "slow burst" (éclaté lent) ou "fast burst" (éclaté rapide).

Le retour en boule se fait en marche arrière.

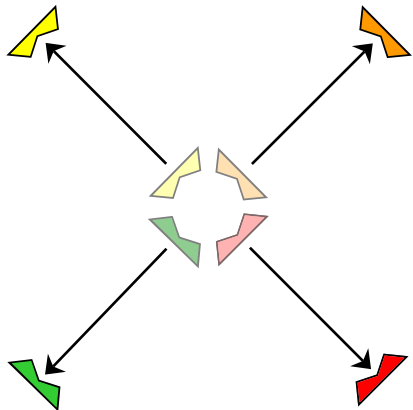
Les cerfs-volants venant du bas ne pourront remonter que lentement, donc les cerfs-volants du haut doivent ralentir et essayer d'adapter leur vitesse à celle des cerfs-volants du bas.



# Fly Through Burst

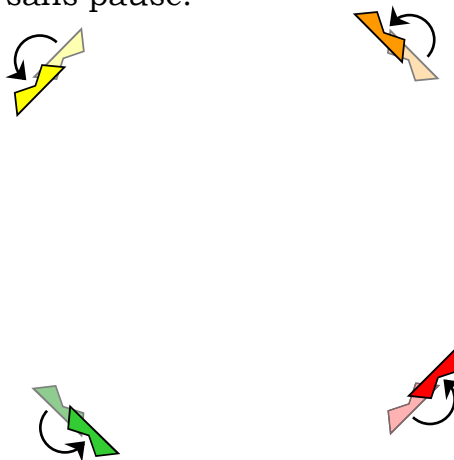
Etape 1.

Commencer avec un "burst".



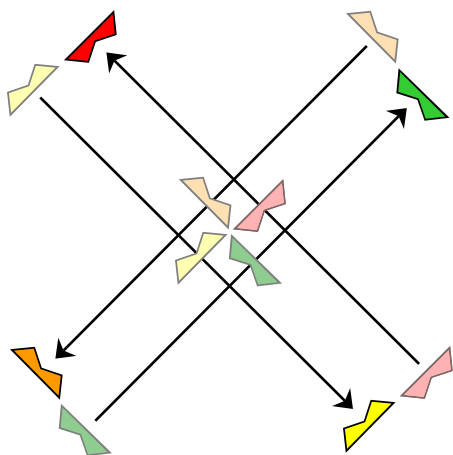
Etape 2.

Tous les cerfs-volants font un 180° anti-horaire, en pivotant légèrement vers l'extérieur. Continuer vers l'étape sans pause.



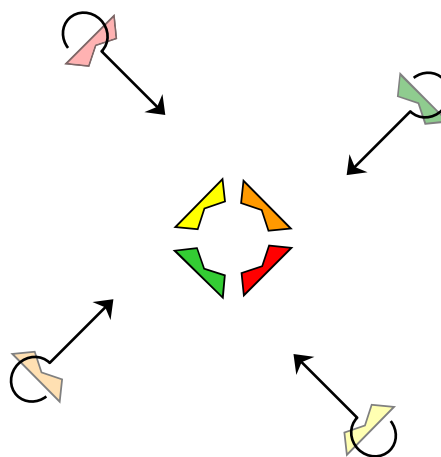
Etape 3.

Voler vers le côté opposé. Le leader peut annoncer une pause au centre.



Etape 4.

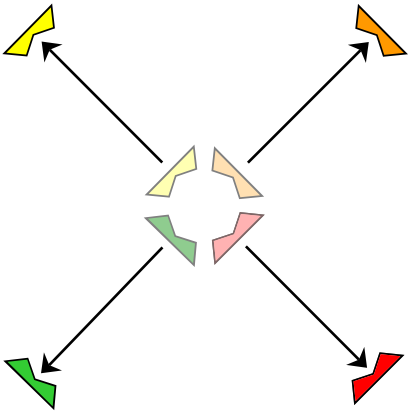
Tous les cerfs-volants font un 180° horaire et retournent au centre. Voler jusqu'au centre pour former une boule.



# Twister

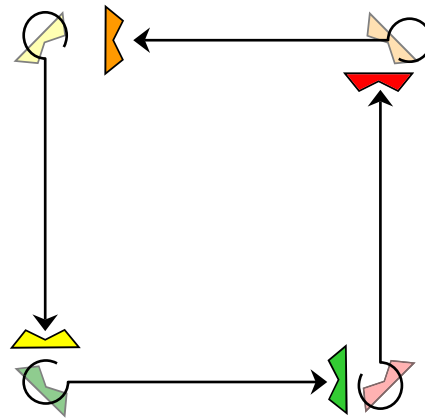
Etape 1.

Commencer avec un "Burst".



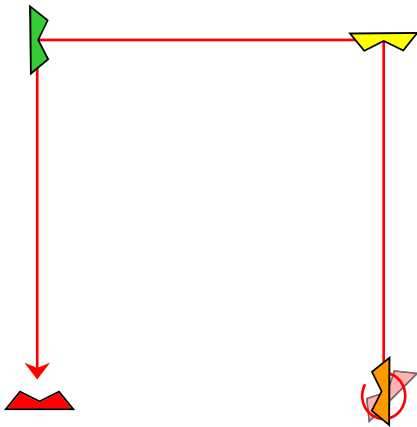
Etape 2.

Tous les cerfs-volants tournent dans le sens anti-horaire et volent jusqu'au coin en un seul mouvement fluide.



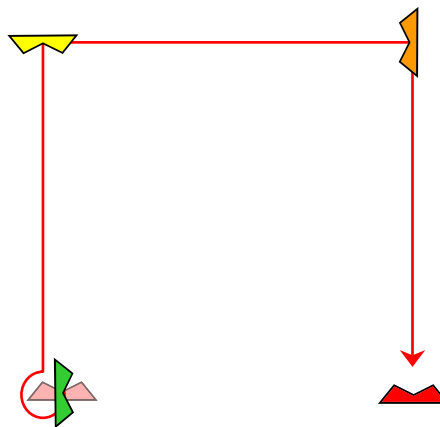
Etape 2, suite.

Ne pas s'arrêter, mais continuer à "tourner" en volant vers les 3 coins, en terminant dans cette position. Sur ce schéma, seul le chemin du cerf-volant rouge (#1) est représenté.



Etape 3.

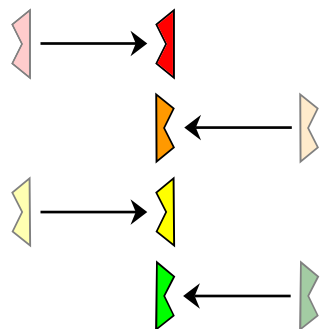
Tous les cerfs-volants font un 180°, marquent une pause, et reviennent sur leur pas jusqu'au point de départ. Ici encore, seule la trajectoire du cerf-volant rouge est représentée.



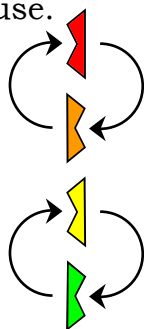
# Dosey-Do

Cette manœuvre s'applique pour un nombre pair de cerfs-volants, 2 ou plus.  
Les cerfs-volants numérotés impairs devraient commencer sur le bord gauche de la fenêtre de vent, les cerfs-volants pairs sur le bord droit. Les lignes des cerfs-volants impairs se croisent au-dessus des lignes des cerfs-volants pairs.

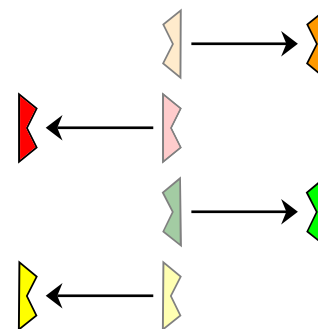
Etape 1.  
Voler vers le centre.



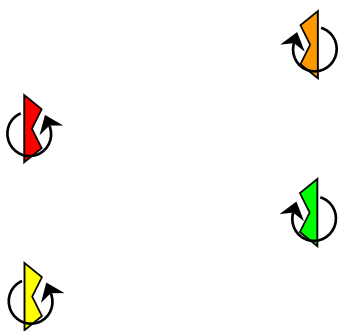
Etape 2.  
Les paires échangent leurs positions et passent à l'étape 3 sans pause.



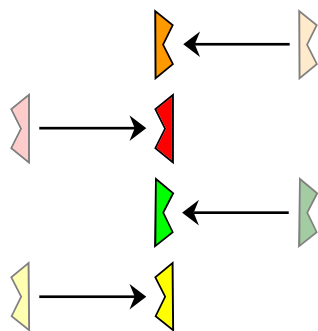
Etape 3.  
Voler vers les bord.



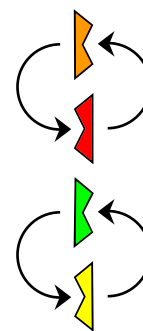
Etape 4.  
180° vers le bas.



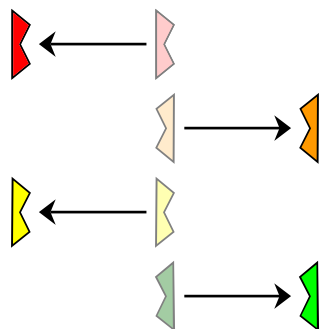
Etape 5.  
Voler jusqu'au centre.



Etape 6.  
Les paires échangent leurs places et passent à l'étape 7 sans pause.



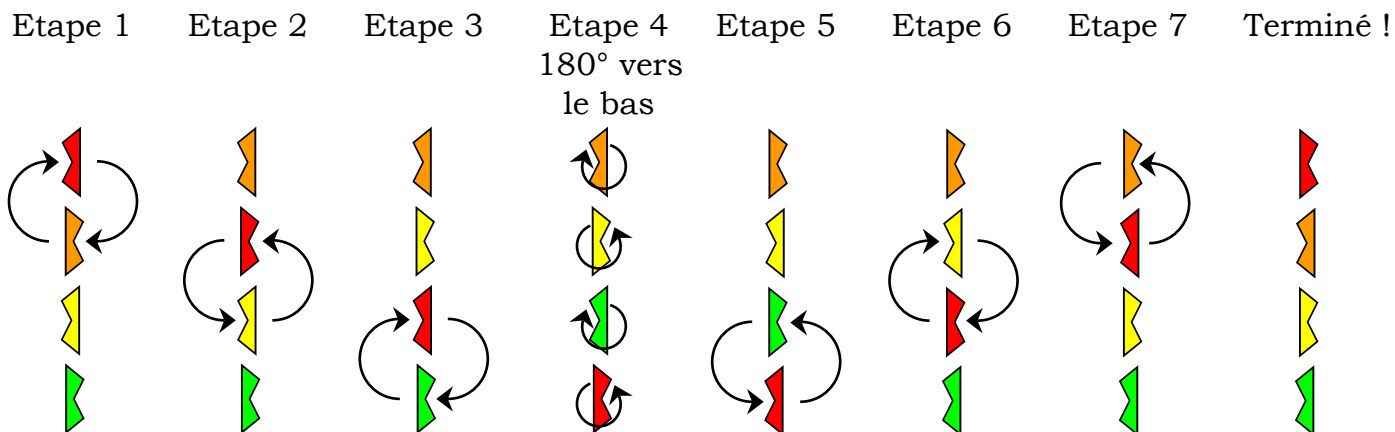
Etape 7.  
Voler vers les bords. Terminé !



# Benefits

Peut être réalisé quel que soit le nombre de cerfs-volants. Le cerf-volant du haut descend en échangeant sa place avec chaque cerf-volant inférieur. Une fois le cerf-volant arrivé en bas, tous les cerfs-volants font un 180° puis le même cerf-volant remonte en échangeant sa place avec chaque cerf-volant supérieur jusqu'à retourner en haut. Tous ces mouvements se font vers l'avant, pivotant autour de la pointe du cerf-volant.

A l'étape 4, tous les cerfs-volants font un 180° vers le bas, sauf si le nombre de cerfs-volants est impair. Dans ce cas, tous les cerfs-volants font un 180° vers le bas, sauf le cerf-volant rouge (n°1) qui doit faire un 180° vers le haut.

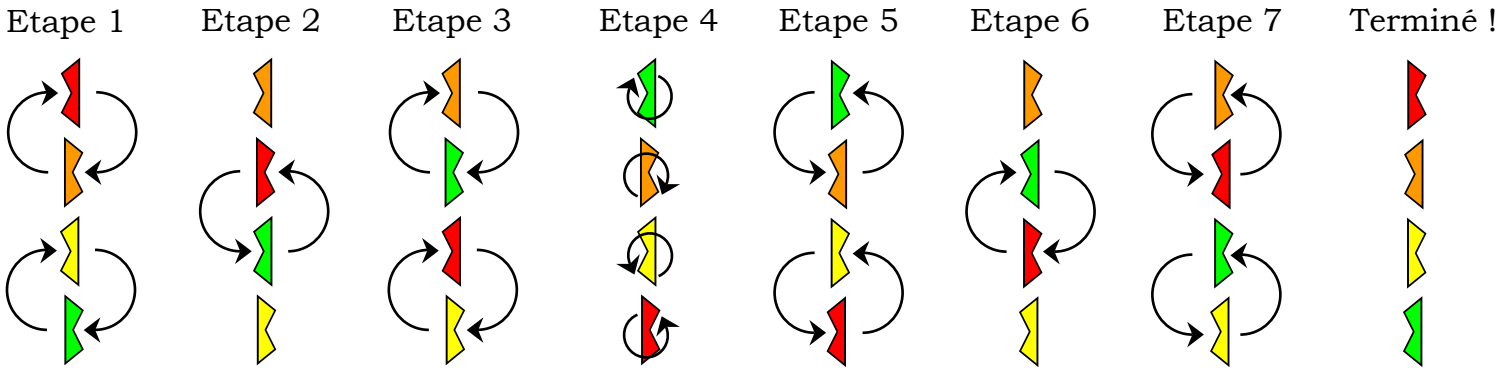




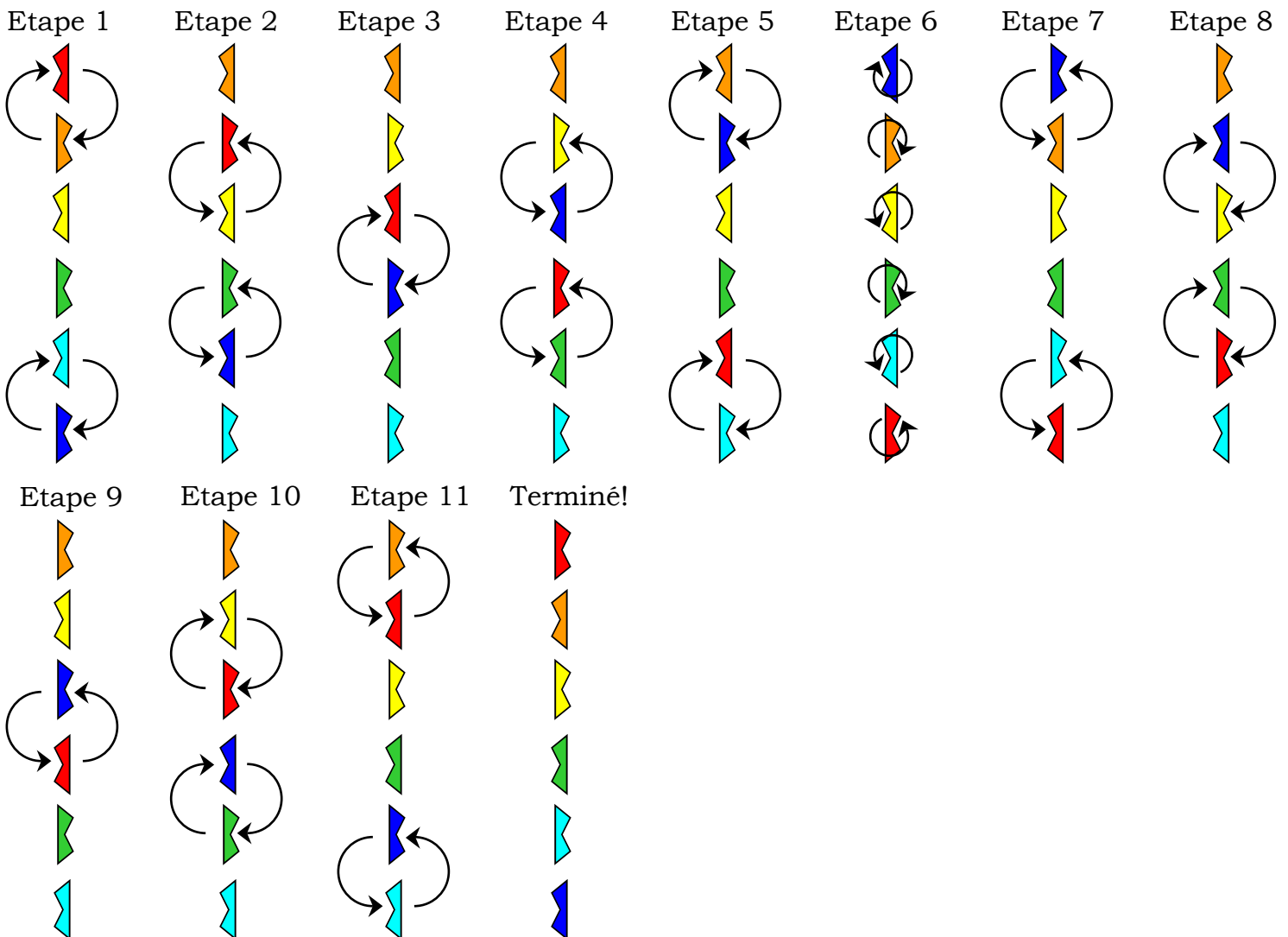
# Compound Benefits

Dans cette figure, le cerf-volant du haut (n°1) fait exactement comme le "Benefits" standard, se déplaçant vers le bas puis vers le haut. Dans le même temps, le cerf-volant du bas se déplace vers le haut puis vers le bas avec le même principe. Pour le 180, les cerfs-volants à l'extrémité font un 180° vers le bas et les cerfs-volants au milieu font un 180° vers le haut.

## 4 cerfs-volants



## 6 cerfs-volants



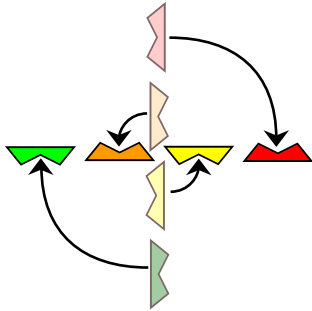
# Short Blender

Tous les cerfs-volants volent vers l'avant : il n'y a pas de marche arrière.

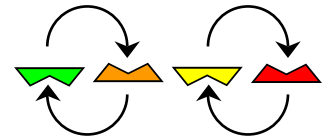
Début.



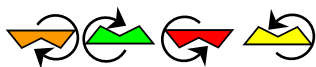
Etape 1.  
Avancer alignés vers une  
ligne horizontale.



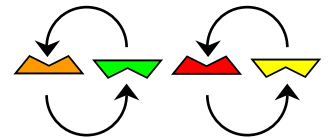
Etape 2.  
Echanger avec son  
voisin.



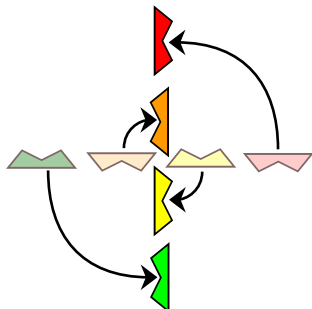
Etape 3.  
Cerf-volant de droite : 180° anti-horaire.  
Cerf-volant de gauche : 180° horaire.



Etape 4.  
Echanger avec son  
voisin.



Etape 5.  
Avancer alignés vers une ligne verticale.  
Terminé !



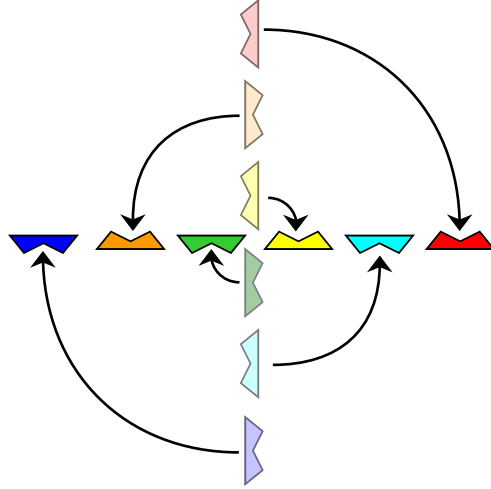
# Blender

Tous les cerfs-volants volent vers l'avant : il n'y a pas de marche arrière.

Début

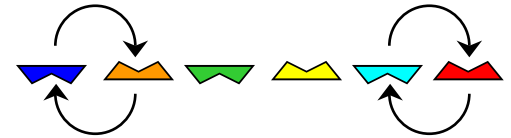


Etape 1.  
Avancer alignés vers une ligne horizontale.

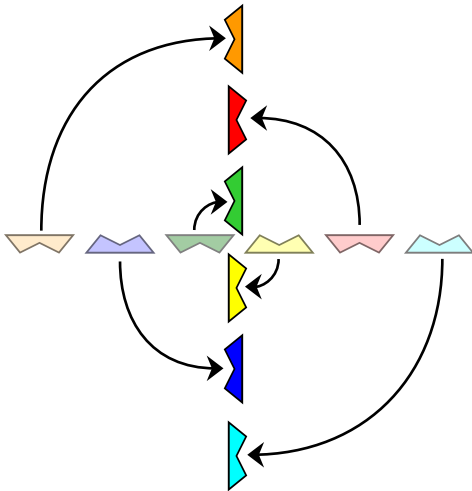


Etape 2.  
Echanger avec son voisin.

Avec 6 cerfs-volants, les cerfs-volants du milieu ne s'échangent pas. Avec 4 ou 8 cerfs-volants, tous les cerfs-volants s'échangent.



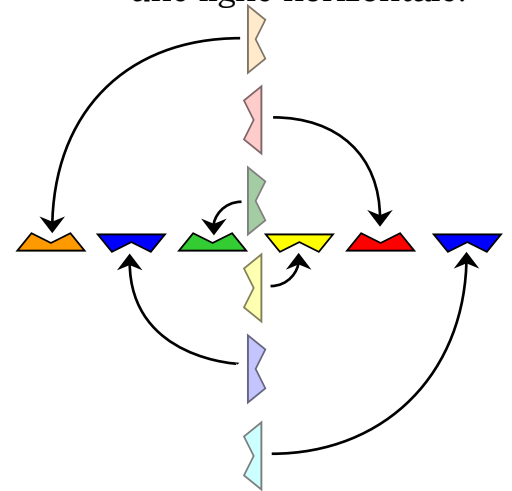
Etape 3.  
Avancer alignés vers une ligne verticale.



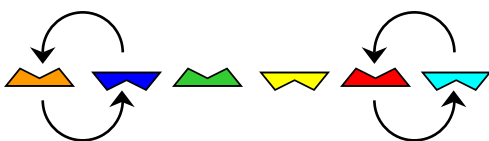
Etape 4.  
180° vers le bas.



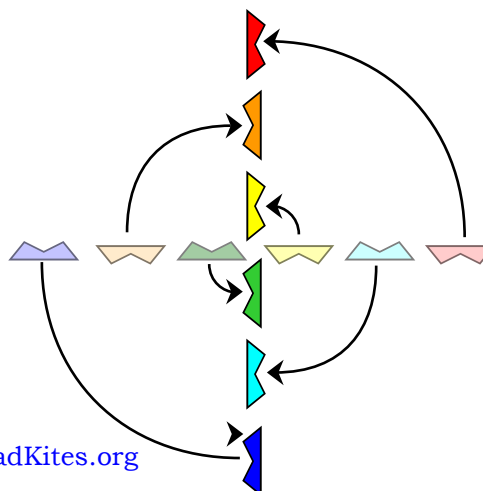
Etape 5.  
Avancer alignés vers une ligne horizontale.



Etape 6.  
Echanger avec son voisin.  
Avec 6 cerfs-volants, les cerfs-volants du milieu ne s'échangent pas. Avec 4 ou 8 cerfs-volants, tous les cerfs-volants s'échangent.



Etape 7.  
Avancer vers une ligne verticale.



## Tip Pivots Up / Tip Pivots Down

Cette manœuvre peut être réalisée avec les cerfs-volants qui montent ou qui descendent. Seule la version qui monte est illustrée.

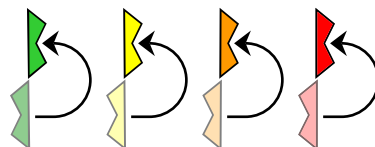
Etape 1.

Commencer en ligne horizontale, tous les cerfs-volants face à un bord de fenêtre.



Etape 2.

Tous les cerfs-volants pivotent autour de leur pointe supérieure. Ce mouvement est répété généralement quelques fois.



### Variation

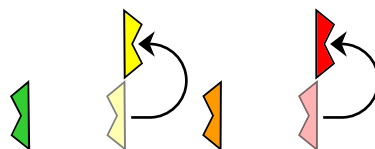
Etape 1.

Commencer en ligne horizontale, tous les cerfs-volants face à un bord de fenêtre.



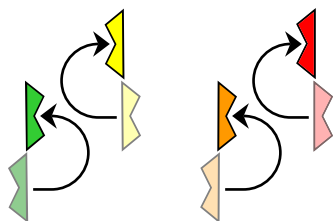
Etape 2.

Le leader annonce ""odds only" (impairs seulement).



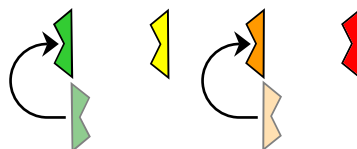
Etape 3.

Ensuite tous les cerfs-volants pivotent. Ce mouvement est répété généralement quelques fois.



Etape 4.

Le leader annonce "bottoms only" (les inférieurs seulement). Seule la ligne inférieure de cerfs-volants pivote pour rejoindre la ligne horizontale supérieure.

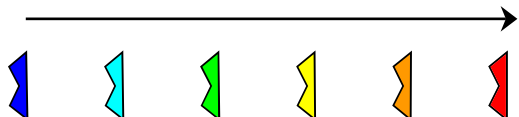


## 1 by 2 by 3

Ce manœuvre s'applique pour 6 cerfs-volants.

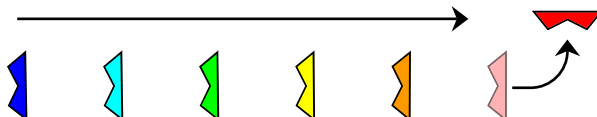
Etape 1.

Commencer en ligne horizontale, tous les cerfs-volants face à un bord de fenêtre.



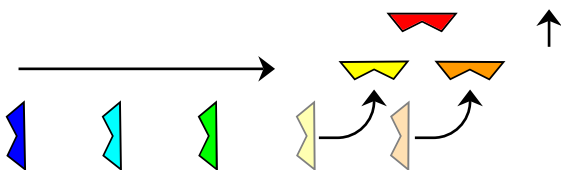
Etape 2.

Le cerf-volant n°1 tourne vers le haut.



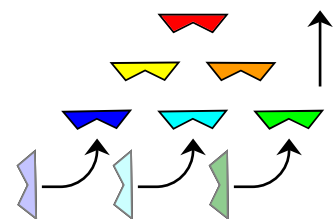
Etape 3.

n°1 continue de voler vers le haut, ensuite les 2 cerfs-volants suivants tournent à leur tour (n°2 et n°3).



Etape 4.

n°1, n°2, n°3 continuent d'avancer, ensuite les 3 derniers cerfs-volants (n°4, n°5, n°6) tournent vers le haut, formant une pyramide)



## 1 by 2

Similaire à la manœuvre ci-dessus, mais avec 3 cerfs-volants.



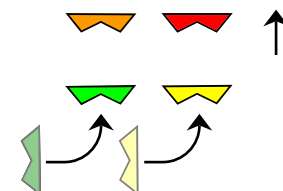
## 2 by 2

Pour 4 kites. n°1 et n°2 tournent vers le haut, puis n°3 et n°4, formant un carré.

Etape 1.

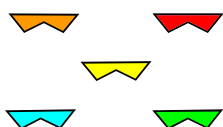


Etape 2.



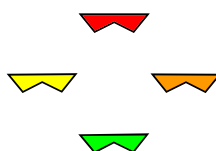
## 2 by 1 by 2

Pour 5 kites. n°1 et n°2 tournent vers le haut, puis n°3, et enfin n°4 et n°5.



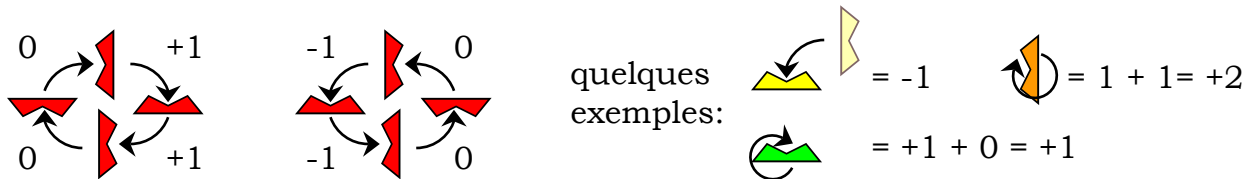
## 1 by 2 by 1

Pour 4 kites. n°1 tourne, puis n°2 et n°3 et enfin n°4, formant un diamant.



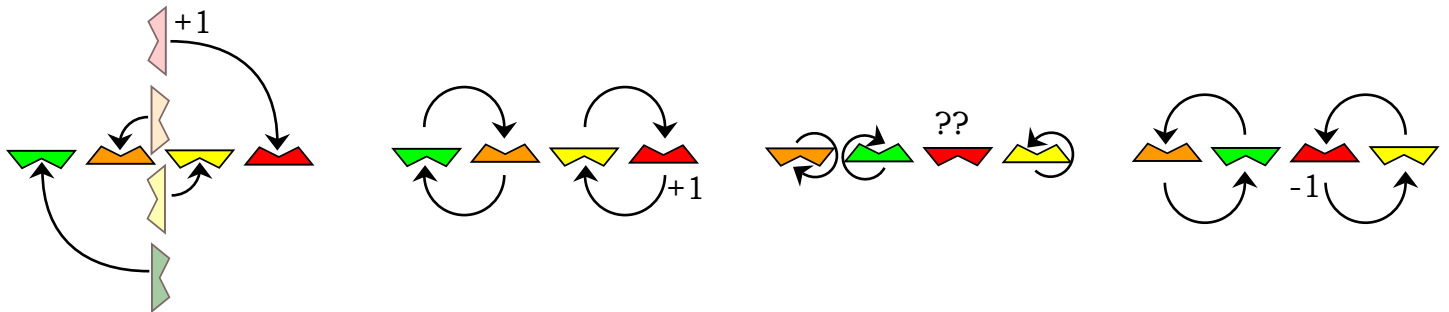
# Dans quel sens tourner ?

Comment calculer dans quelle direction faire un 180° pour les manœuvres comme "Blender" et "Benefits" ? La clé est de terminer une manœuvre avec chaque cerf-volant sans torsion de lignes. Vous avez peut-être remarqué que le fait de tourner un révolution vers le haut n'entraîne pas de torsions dans vos lignes. Tourner vers le bas ajoute une torsion. En attribuant une valeur numérique à chaque quart de tour, nous pouvons déterminer la direction optimale pour un 180° lors d'une manœuvre. Pour un virage horaire 90° vers le bas, la valeur est +1. Pour un virage antihoraire, -1 (+1 et -1 font une torsion). Tous les virages vers le haut valent 0 (pas de torsion). Lisez ces schémas :



Ce système est simple à première vue. Voici comment l'utiliser pour un "Short Blender" avec 4 cerfs-volants.

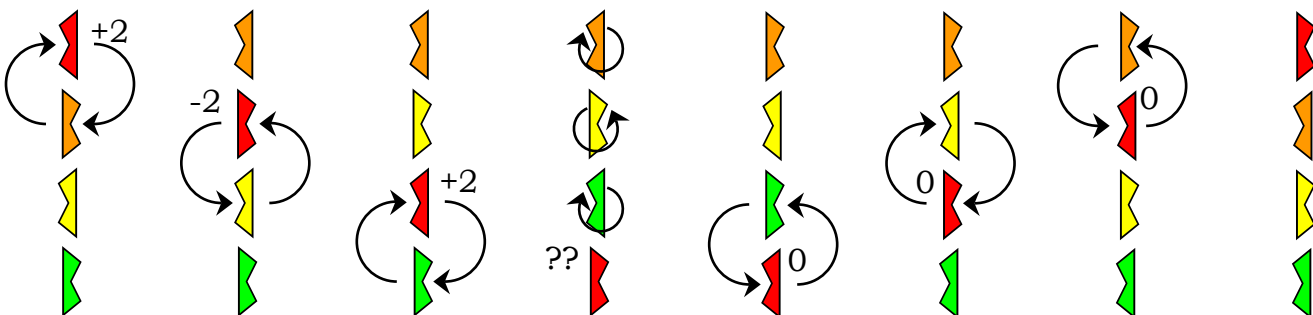
Etape 1 : Déterminer les valeurs pour chaque tour excepté les 180°.



Etape 2: Faire la somme de ces nombres. Le résultat est +1.

Etape 3: Attribuer une valeur aux 180° afin d'obtenir un total de 0, c'est-à-dire pas de torsions. Ici, nous avons besoin d'un -1. A partir de la position avant le 180°, pour obtenir +1, nous devons faire un 180° anti-horaire.  $\curvearrowleft -1$

Voici un autre exemple avec "Benefits" pour 4 cerfs-volants :



Le total avant le 180° est de +2, donc nous avons besoin d'un -2 et donc de faire un 180° anti-horaire.



## Vocabulaire`1/2

Kite : Cerf-volant, en particulier les cerfs-volants acrobatiques 4 lignes

Revolution : Marque commerciale historique pour les cerfs-volants 4 lignes

Révolutions : tous les cerfs-volants 4 lignes ayant la forme d'un Revolution

Follow : Poursuite

To the Edges : Au coin

Stop : Stop

Go : Top ou Go

Left : Gauche

Right : Droite

Up : Haut

Down : Bas

Face : Bord d'attaque

Face up : Bord d'attaque en haut

Face down : Bord d'attaque en bas

Face left : Bord d'attaque à gauche

Face right : Bord d'attaque à droite

90 (ninety) : 90°

180° (one eighty) : 180° ou demi-tour ou demi

Leading Edge : Bord d'attaque

Turn : Tourner

Pez : Pez

Radar : Radar

Clockwise : Horaire

Counter-clockwise / Anti-clockwise / Anti-clock : Anti-horaire

Return : Retour

Pinwheel : Roue

Ball : Boule

Burst : Explosion

Slow : Lent

Fast : Rapide

Slow Burst : Eclaté lent

Fast Burst : Eclaté rapide

## Vocabulaire`2/2

Fly Through Burst : Traversée

Twister : Boule carré

Dosey-Do : Transfert

Benefits : Transfert du haut vers le bas, puis, retour

Compound Benefits : Transfert (puis préciser les numéros de cerfs-volants pour chaque étape)

Blender : Cascade (avec des précisions du leader)

Short blender : Cascade (avec des précisions du leader)

Tip Pivots : Pivot sur la pointe

1 by 2 by 3 : Formation 1, 2, 3

Line : En ligne

Vertical line : En colonne

Horizontal line : En ligne

Fly back : Retour

Threading Through or Passing Through : Retour et continuer

Propeller : Hélice

Slide : Glissade

Slide down = Glisser à bas

Slide left = Glisser à gauche

Propeller = Prop = Hélice