



Standard basique pour le vol en équipe

Point de départ pour les nouveaux membres d'équipe

S'AMUSER ENSEMBLE

Gestionnaire actuel des documents :
Wil Ammerlaan, Roelof van der Tak (writer)

Traduction par Quadkites.org

Coach actuel et revision technique :
Marc van der Graaf, John Barresi

Version 1.001 French

Status: final

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	October 2022 / QuadKites.org	French translation

Sommaire

Introduction	4
Général	4
À qui ce standard s'adresse.....	5
Sous-objectifs	5
Quand et où pratiquer ?.....	5
Compétences de base requises.....	6
Equipement.....	7
Le cerf-volant.....	7
Lignes	7
Poignées	7
Code vestimentaire.....	8
Explication des symboles utilisés	9
Leader	10
Pair & Impair	11
Position dans l'air.....	11
GRID	12
Les problèmes.....	12
Un ensemble basique d'ordres	13
Composition d'un ordre.....	13
50 %, 75 %	13
Go	14
Right	14
Face right.....	15
Left	15
Face Left.....	16
Up	16
Face up	17
Down.....	17
Face Down	18
Turn up	19
Turn Down.....	19
180	20
Slide.....	21
Follow	22
Stop.....	23
In line	23
Landing	24
Consignes d'entraînement.....	26
Instructions pour les grandes équipes	28
Format de ce document.....	29
Annexes.....	29

Introduction

Général

Voler avec un cerf-volant révolution vous procure beaucoup de plaisir. Mais il y a plus : le vol en équipe !!! Comme l'avait écrit Mike Kory dans le manuel « Revolution Mega-Fly figures » : "ce qui est merveilleux dans le fait de piloter un cerf-volant révolution, c'est que vous pouvez voler au coude-à-coude avec des inconnus et bientôt vous riez avec des amis".

En tant que débutant dans le vol en équipe, vous n'êtes pas familiers avec le vocabulaire et ni avec les figures et vous aspirez à entrer dans ce monde merveilleux.

Ce standard fournit le petit pas entre un bon pilote Révolution et le manuel « Revolution Mega-Fly figures ».

Il n'est pas nécessaire d'être membre d'une équipe de cerfs-volistes, il vous suffit de rencontrer d'autres pilotes 4 lignes qui connaissent les mêmes techniques, vous pourrez voler ensemble rapidement.

L'objectif principal de ce document est de créer du "FUN" en volant ensemble.

Just for Fun / Jst-4-Fn

À qui ce standard s'adresse

Comme indiqué précédemment, vous n'avez pas besoin d'être membre d'une équipe de cerfs-volistes, toutes les personnes familiarisées avec le standard Jst-4-Fn peuvent voler ensemble.

Objectif principal

L'objectif principal est de voler avec des cerfs-volistes de niveaux hétérogènes avec plaisir. Le niveau de compétence individuel n'est pas un blocage. Tous les pilotes révolutions sont invités à participer.

Sous-objectifs

- Un standard simple pour le vol en équipe, dans le but de maintenir le lien avec le vocabulaire, les figures et les règles internationales utilisées
- Acquérir les compétences et connaissances de base du vol en équipe
- Améliorer vos compétences de vol individuel
- S'amuser en volant en équipe

Quand et où pratiquer ?

N'importe où, dès que vous rencontrez un pilote révolution. Tous les pilotes révolution expérimentés veulent et sont capables de vous aider, et de répondre à vos questions, c'est la famille Révo. 😊

Compétences de base requises

Vous devez avoir une connaissance et une certaine expérience des six techniques de vol de base et des manœuvres basées sur ces techniques, comme décrit sur le site web de Revolution Kites. www.revkites.com/learn-to-fly/revolution-techniques

1. Techniques de vol de base :

- Voler vers l'avant (dans toutes les directions)
- Tourner à gauche et à droite, à la fois rapide et progressif
- S'arrêter et voler en suspensions, immobiles (dans toutes les directions)
- Voler en arrière (dans toutes les directions)
- Contrôler de la vitesse (avant et arrière)
- Glisser (vol latéral)

2. Vitesse et espacement :

- Vitesse : être capable de voler uniformément, avec la même vitesse
- Espacement : maintenir une distance fixe avec le cerf-volant devant vous

Il est important de s'habituer à voler en utilisant beaucoup de "frein", voir la note dans la section le réglage des poignées.

Equipement

Le cerf-volant

Il n'y a pas de règle particulière sur le type de cerf-volant à utiliser. Il est préférable d'utiliser le même type de cerf-volant 4 lignes (par exemple, tous les pilotes volent avec des voiles ventilées ou semi-ventilées).

Les barres de carbone sont une question de goût. Choisissez un ensemble de barres qui vous permet de voler avec les autres pilotes à la même vitesse et espacement.

Lignes

De préférence des lignes souples LPG, Shanti, Climax, ou tout autre ligne professionnelle.

Une longueur de lignes de 120 pieds (environ 36,6 m) est la norme internationale pour voler en équipe.

Poignées

C'est une question de goût. Qu'elles soient longues ou courtes, chacun a ses préférences. Le plus important est pouvoir régler vos « leaders » pour voler avec beaucoup de frein.

Astuce 1

Si vous réglez vos leaders comme illustrés ci-dessous, vous pourrez couvrir quasiment toutes les conditions de vent et voler efficacement en équipe.

A noter que ce réglage dépend beaucoup du bridage de votre cerf-volant et de vos manettes.

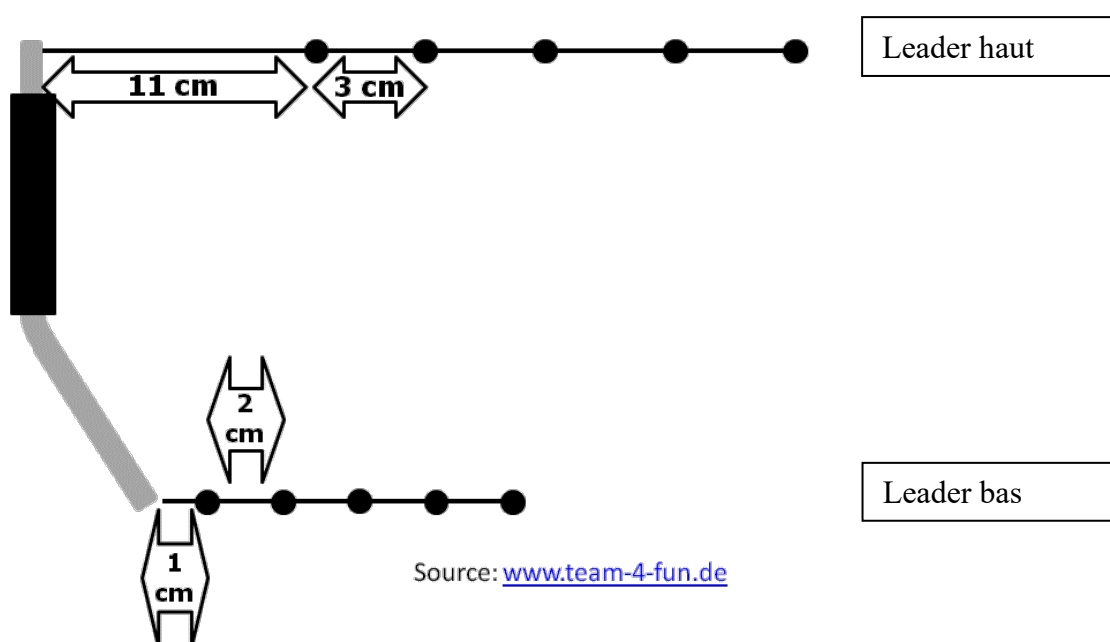


Figure 1

Astuce 2

Essayez de voler avec le plus de frein possible.

Commencez avec les lignes supérieures accrochées à la fin des « leaders » hauts (le nœud le plus loin possible de vos mains).
Et attachez vos lignes inférieures (lignes de frein) au nœud le plus proche de vos mains.

Faîtes décoller le cerf-volant.

Vous avez réussi à voler avec le cerf-volant ? Même si c'est moins confortable que d'habitude, c'est okay ! Continuez de voler avec ce réglage.

S'il n'est pas absolument pas possible pour vous de décoller le cerf-volant, avancer vos lignes supérieures d'un nœud vers vos mains et essayez de nouveau.

Ce réglage de vos leaders peut paraître étrange. Vos réglages précédents vous permettaient sûrement de voler plus aisément. Gardez en tête que vous commencez le vol en équipe et vous aurez besoin d'un contrôle maximum sur la vitesse et le positionnement de votre cerf-volant. Ce réglage vous permettra d'avoir plus de contrôle sur votre cerf-volant. Gardez ce réglage et il vous paraîtra plus confortable dans une demi-heure à une heure de pratique.

Code vestimentaire

Aucun code vestimentaire, prenez juste soin de vous et mettez-vous à l'aise.

Vêtements qui vous protègent du vent et de la pluie, des bonnes chaussures ou bottes imperméables. S'il fait froid, plus de couches de vêtements et des gants. Une casquette ou un chapeau.

En cas de temps ensoleillé, n'oubliez pas de protéger votre peau avec une crème solaire et vos yeux.

Par temps chaud, soyez vigilant : buvez suffisamment d'eau.

Explication des symboles utilisés

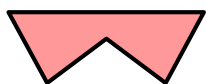
Les ordres (« calls » en anglais) donnés par le leader sont en anglais. Ce standard est également disponible dans d'autres langues. Favorisez les ordres en anglais. Cela ouvre des portes pour voler dans une équipe internationale. C'est un excellent moyen pour d'élargir vos amitiés.

Les schémas indiquent quand c'est utile si les cerfs-volants sont en mouvement ou sont en vol stationnaire dans une position. Quand les cerfs-volants sont en mouvement, la direction de vol est indiquée également.

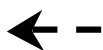
Symboles utilisés



= Position finale du cerf-volant



= Position initiale du cerf-volant



= Direction finale du vol



= Direction initiale du vol



= Sens de la rotation



= Centre de la rotation

Figure 2

Les couleurs utilisées sont les mêmes que pour le manuel « Revolution Mega-Fly figures ». Chaque position dans la ligne de cerf-volant a une couleur, un numéro est utilisé dans les schémas (Cf. « Numérotation »).

Les règles de base dans une équipe

Numérotation

La numérotation commence par la droite. Le cerf-voliste le plus à droite est le numéro 1. Celui à sa gauche est le numéro de 2. Et ainsi de suite. Dans les illustrations, la couleur du cerf-volant est liée à cette numérotation en ligne.

Positions dans l'équipe

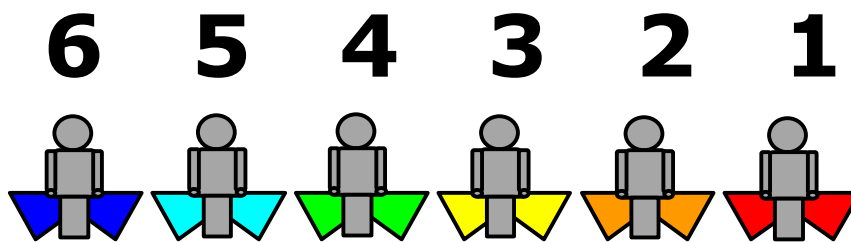


Figure 3

Leader

(Appelé aussi « Caller »)

En tant que de leader, vous avez des responsabilités supplémentaires. Il se peut que vos équipiers aient moins d'expérience que vous et qu'ils anticipent moins les réactions de chacun.

Essayez de vous faire une idée du niveau d'expérience de votre équipe « temporaire ».

Commencez par des ordres simples ou avec des sticks de cerfs-volants pour préparer les mouvements que vous voulez faire.

Et, plus important encore, laissez une seconde supplémentaire entre votre ordre et le « Go » pour permettre à vos équipiers de crier « Quoi » ? (= SAY WHAT).

LE LEADER = NUMERO 1

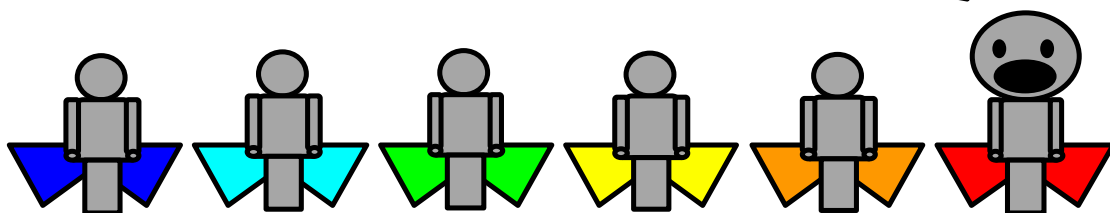


Figure 4

Pair & Impair

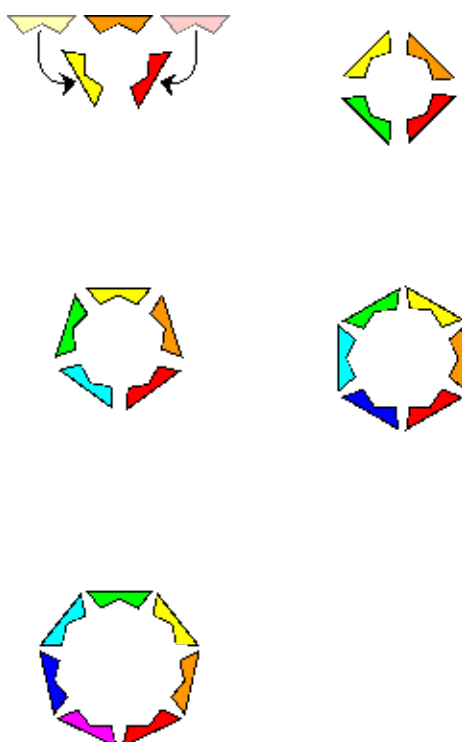
Votre place dans l'équipe est aussi votre numéro. Connaissez ce numéro. Le leader utilise ces numéros ou spécifie « Even » (pairs) / « Odd » (impairs) lors de ses ordres. Par exemple, « Face left, even... Go ! » (impairs bord d'attaque à gauche... Go !)



Figure 5

Position dans l'air

Les positions sont les mêmes que dans le manuel de « Revolution Mega-Fly Figures ». Par exemple, « Ball » (Boule)



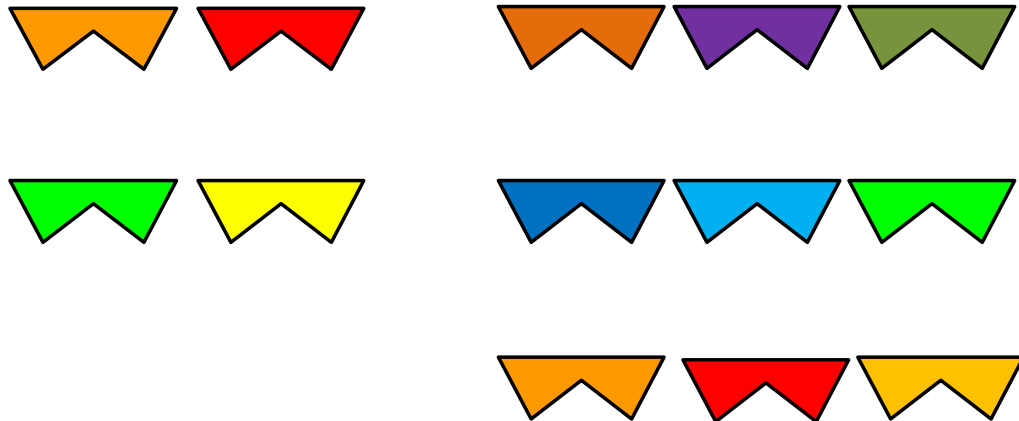
Revolution Mega-Fly Figures fr v1e.pdf (version 1.5)

Figure 6

GRID

Le vol en grille (GRID) n'est pas dans ce standard. Voir les discussions sur le forum Revolution USA.

Positions en grille



Cerfs-volants en suspension

Figure 7

Les problèmes

Si un pilote perd le contrôle de son cerf-volant, stabilisez votre cerf-volant dans une position qui convient à la situation (arrêtez le cerf-volant dans les airs ou faites atterrir le cerf-volant). Donnez au pilote l'opportunité de récupérer le contrôle et donner lui le temps de rejoindre sa position.

Une autre option pour le leader est de crier "Fire drill" (Sauve qui peut). Chaque pilote se positionne alors dans un espace plus sûr dans les airs ou au sol. Les pilotes les plus expérimentés se positionnent en général à la plus haute altitude possible (100 % de la fenêtre) et attendent là.

En tant qu'équipier, vous pouvez crier « SAY WHAT » (Quoi ?) si vous ne comprenez pas un ordre du leader. En tant que leader, ne donnez pas le "Go" si vous entendez « SAY WHAT ».

Si jamais les lignes en viennent à s'entremêler et forment un nœud... Restez calme et commencez à démêler ensemble. Ne vous inquiétez pas. Cela nous arrive à tous un jour. ☺

Un ensemble basique d'ordres

Composition d'un ordre

Le leader crie :

- Le mouvement à réaliser ou une figure
 - Par exemple, "Face left" (bord d'attaque à gauche)
- *En option*, une explication/spécification complémentaire
 - Par exemple, "ODD face right" (impairs bords d'attaque à droite)
- Un petit temps d'attente...
 - Pour permettre aux pilotes de dire "Say what"
- et "GO"

Exemple :

- Sans spécification :
FACE LEFT, ...GO (Bord d'attaque à gauche, ... GO)
- Avec spécification :
FACE LEFT, ODD FACE RIGHT, ...GO
(Bord d'attaque à gauche, Impairs bord d'attaque à droite ... GO)

50 %, 75 %

Il s'agit d'une indication de l'altitude de vol par rapport à la fenêtre de vol.

% d'altitude

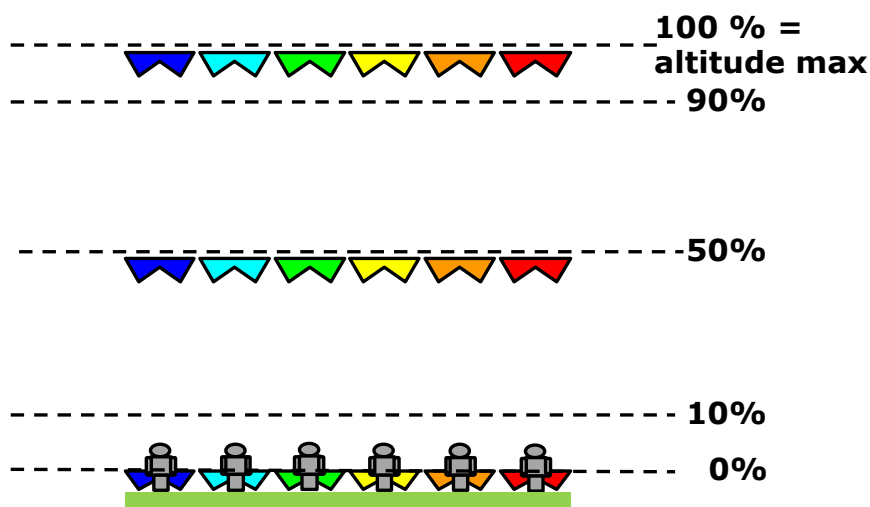


Figure 8

Go

(Go ou Top en français)

En Hollande, les leaders disent « GO ». Aux Etats-Unis et en Royaume-Uni, vous entendrez souvent « NOW ».

Après le « GO », l'instruction du leader est exécutée par toute l'équipe.

Faites attention aux ordres lorsque le leader donne des instructions spécifiques aux équipiers.

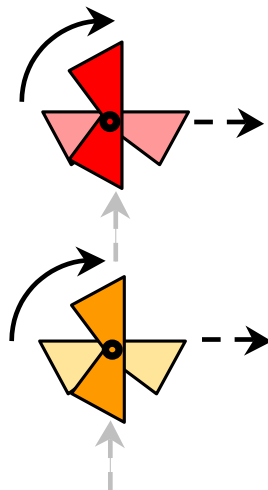
Par exemple, « Face right, number 1 and 3... Go » (Bord d'attaque à droite, numéro 1 et 3... Go). Les numéros 2 et 4 restent dans leur position initiale.

Right

(Droite en français)

Les cerfs-volants bougent tous dans une même direction et tournent de 90° à droite autour du centre du cerf-volant. Ils continuent de voler dans cette nouvelle direction.

RIGHT...GO



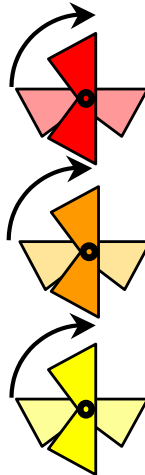
Cerfs-volants en mouvement

Figure 9

Face right

(Bord d'attaque à droite en français) Les cerfs-volants se maintiennent à leurs positions et tournent de 90° vers la droite dans le sens horaire autour du centre du cerf-volant.

FACE RIGHT...GO



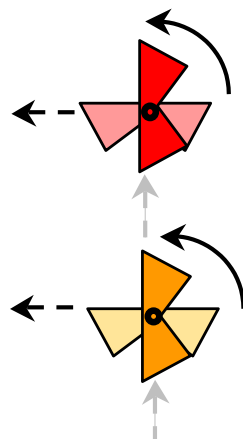
Cerfs-volants en suspension

Figure 10

Left

(Gauche en français) Les cerfs-volants bougent tous dans une même direction et tournent de 90° à gauche autour du centre du cerf-volant. Ils continuent ensuite de voler dans cette nouvelle direction.

LEFT...GO



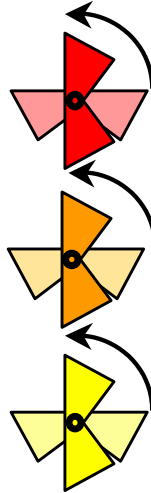
Cerfs-volants en mouvement

Figure 11

Face Left

(Bord d'attaque à gauche en français) Les cerfs-volants se maintiennent à leurs positions et tournent de 90° vers la gauche dans le sens anti-horaire autour du centre du cerf-volant.

FACE LEFT...GO



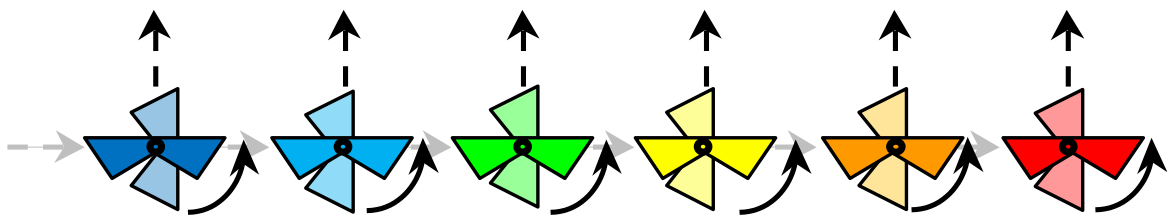
Cerfs-volants en suspension

Figure 12

Up

(Haut en français) Les cerfs-volants volent tous dans une direction et simultanément tournent de 90° vers le haut autour du centre du cerf-volant. Ils continuent ensuite de voler dans la nouvelle direction.

UP...GO



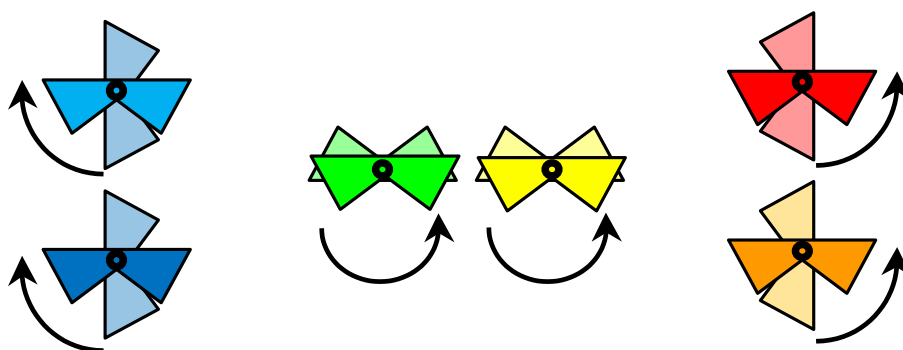
Cerfs-volants en mouvement

Figure 13

Face up

(Bord d'attaque en haut en français) Les cerfs-volants se maintiennent dans leur position et tournent de 90° ou de 180° vers le haut autour du centre du cerf-volant. Le sens de rotation est déterminé par la position du cerf-volant dans la fenêtre de vol.

FACE UP...GO (Toutes les positions)



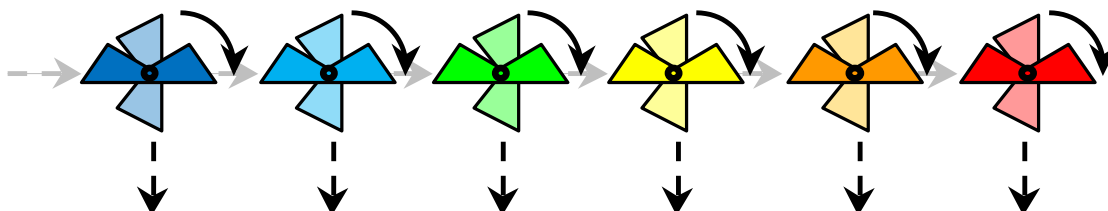
Cerfs-volants en suspension

Figure 14

Down

(Bas en français) Les cerfs-volants volent tous dans une direction et simultanément tournent de 90° vers le bas autour du centre du cerf-volant. Ils continuent ensuite de voler dans la nouvelle direction.

DOWN...GO



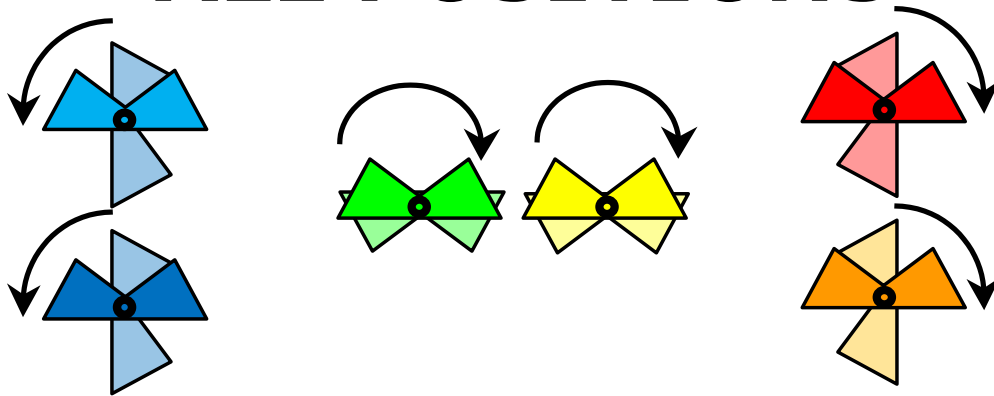
Cerfs-volants en mouvement

Figure 15

Face Down

(Bord d'attaque en haut en français) Les cerfs-volants se maintiennent dans leur position et tournent de 90° ou de 180° vers le bas autour du centre du cerf-volant. Le sens de rotation est déterminé par la position du cerf-volant dans la fenêtre de vol.

FACE DOWN...GO ALL POSITIONS



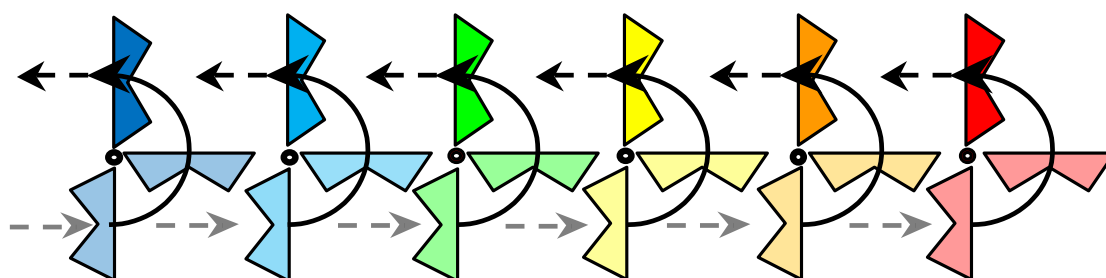
Cerfs-volants en suspension

Figure 16

Turn up

(Pivot haut ou Pointe haut en français) Un "Turn up" se fait en ligne horizontale. Après le "Go", les cerfs-volants font un demi-retour autour de la pointe vers le haut. Après la rotation, ils continuent de voler vers leur nouvelle direction. L'ordre peut se faire en volant en position verticale. Si les cerfs-volants sont immobiles lors de l'ordre, les cerfs-volants terminent leur rotation dans une position plus haute avec une direction opposée.

TURN UP...GO



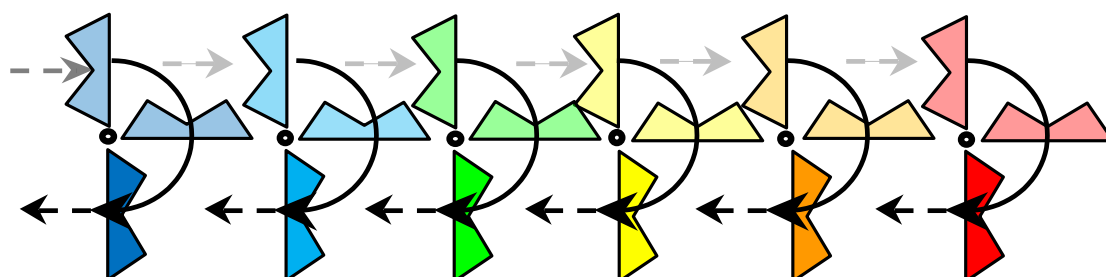
Cerfs-volants en mouvement

Figure 17

Turn Down

(Pivot bas ou Pointe bas en français) Instruction similaire à « Turn Up ». Cette fois, les cerfs-volants font une rotation vers le bas.

TURN DOWN...GO



Cerfs-volants en mouvement

Figure 18

180

(180 ou demi-tour en français) Les cerfs-volants font un demi-retour autour de leur centre et continuent de voler vers la nouvelle direction.

Le sens de rotation est déterminé par la position dans la fenêtre de vol (voir la figure 19 ci-dessous).

Au centre de la fenêtre de vol, le leader indique le sens de rotation, par exemple « 180 clockwise / 180 clock » (180 sens horaire / 180 horaire) or « 180 counter clock wise / 180 anti clock » (180 sens antihoraire).

En bord de fenêtre, les cerfs-volants tournent vers le bas.

« **TO THE EDGES** » (**au coin en français**) : consiste à voler horizontalement jusqu'au bord de la fenêtre de vent.

180 (to the edges)...GO

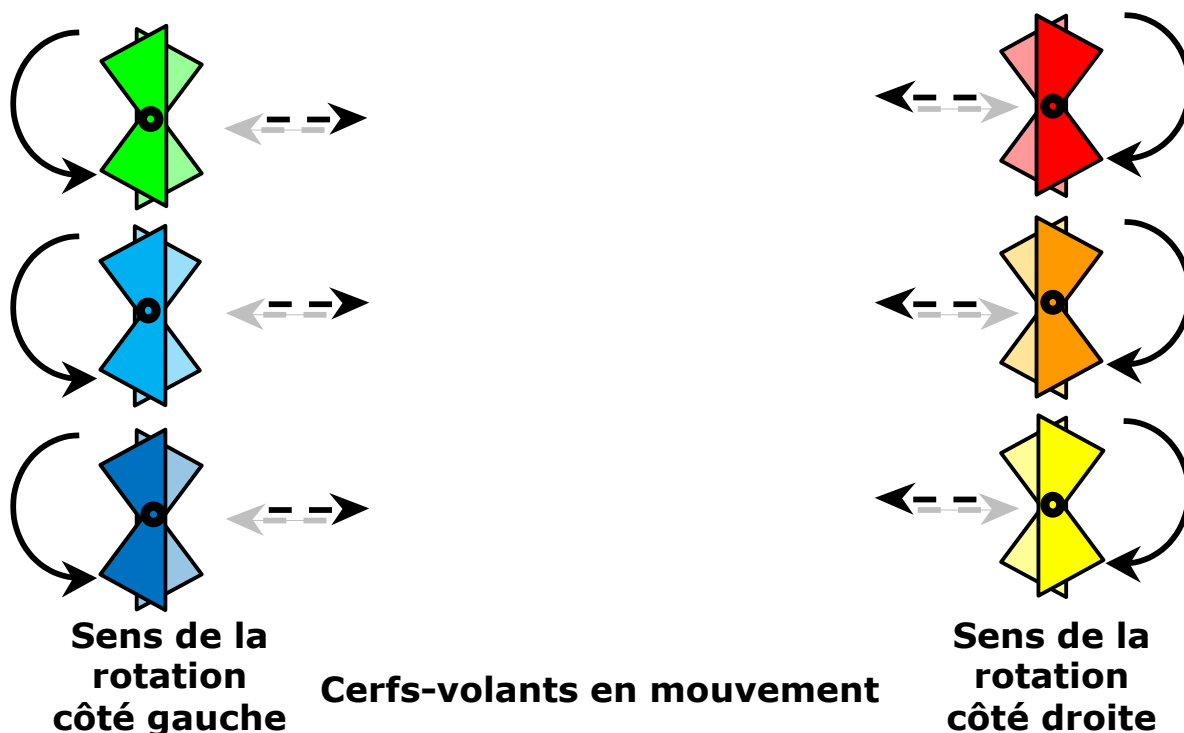


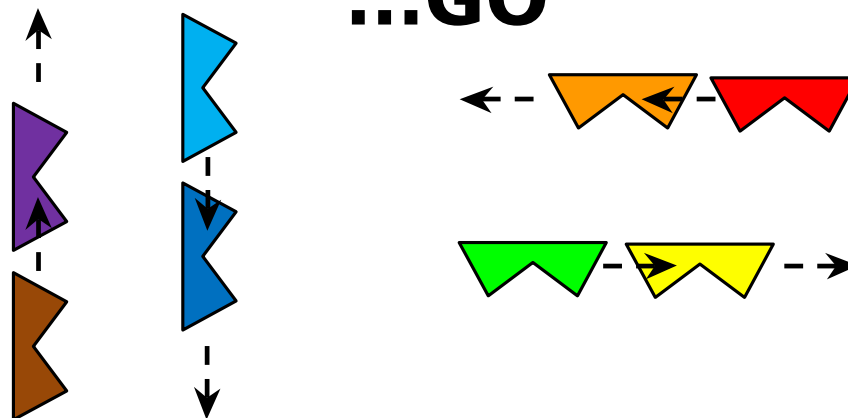
Figure 19

Slide

(Glissade en français) Cet ordre a de nombreuses variantes selon la position des cerfs-volants.

Il peut être exécuté en position bord d'attaque en bas.

SLIDE UP/DOWN/LEFT/ RIGHT ...GO



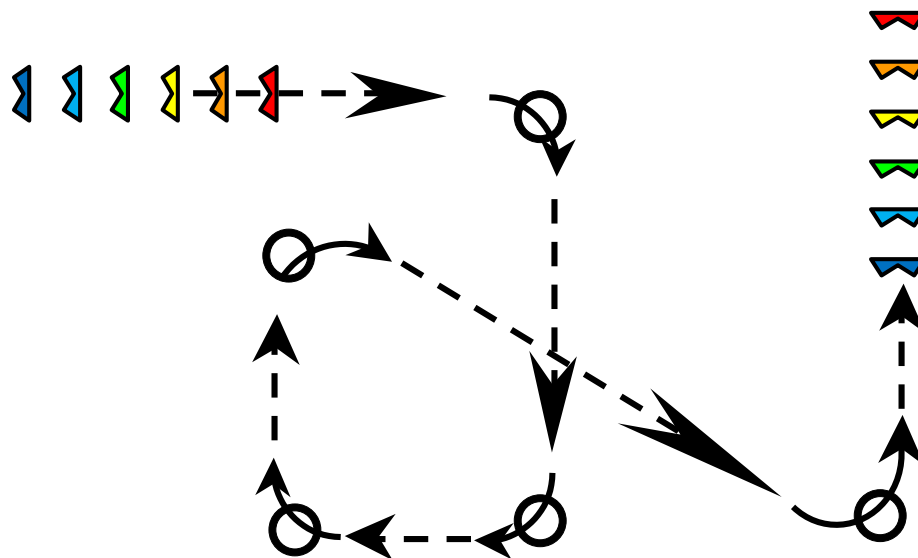
Cerfs-volants en suspension au départ

Figure 20

Follow

(Poursuite en français) Le premier cerf-volant détermine la vitesse et la direction. Les autres cerfs-volants suivent exactement le chemin du premier cerf-volant. Faites attention à ne pas « couper » les coins, tourner au bon moment autour du centre du cerf-volant ou d'une pointe d'aile du cerf-volant. Le premier cerf-volant n'est pas toujours le numéro 1. Sur la figure ci-dessous, après un 180, le numéro 6 dirige le mouvement.

FOLLOW...GO



Virages : tous les cerfs-volants tournent au même endroit, rotation autour du centre du cerf-volant

Figure 21

Astuce → Vitesse et espacement

Lors d'un « FOLLOW », faites attention s'il vous plaît à votre vitesse et à l'espacement entre votre cerf-volant et ses voisins. Le premier cerf-volant ne devrait pas voler vite. Soyez conscient des co-équipiers qui vous suivent. C'est un argument de plus pour régler davantage de "frein" sur vos poignées.

Stop

Un ordre simple. Tous les cerfs-volants s'arrêtent simultanément. Le leader doit à l'esprit quel sera son prochain ordre. Après avoir donné le « stop », attendez un tout petit peu avant de stopper votre cerf-volant.

STOP = STOP

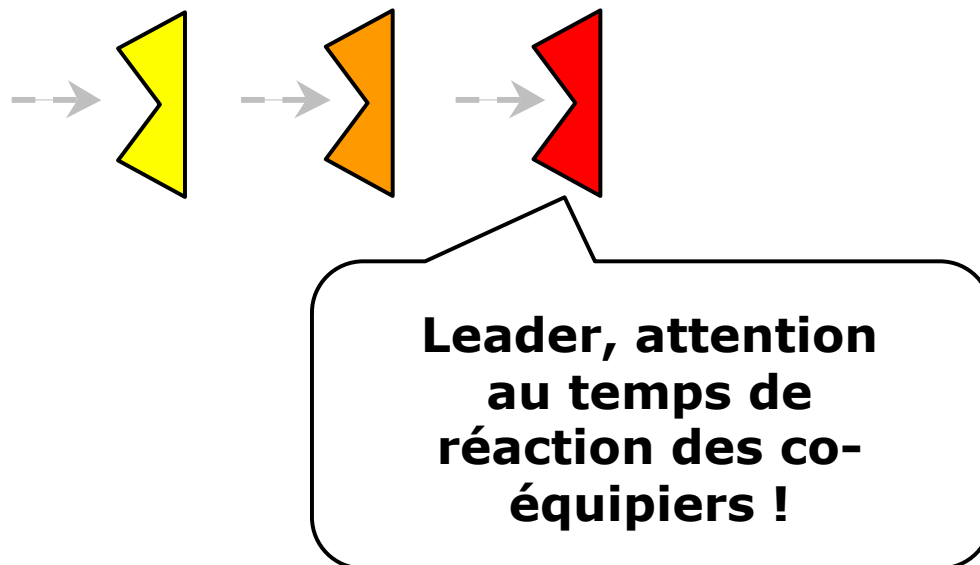


Figure 22

In line

(En ligne en français) Par exemple, retour "in line" (en ligne) après la figure "Ball" (boule).

IN LINE...GO

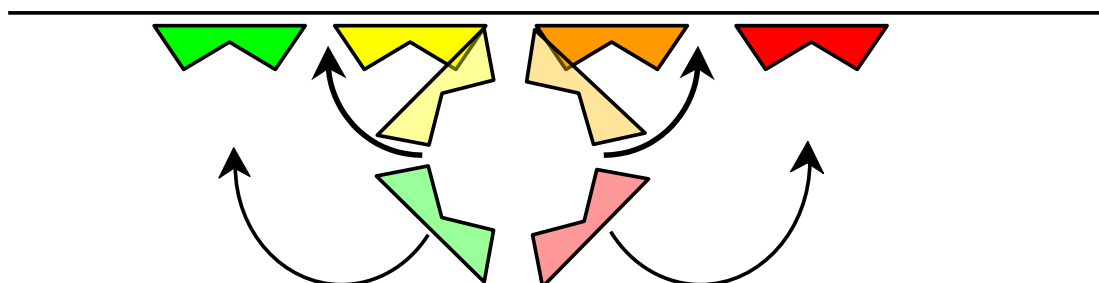


Figure 23

Landing

(Atterrissage en français) Le leader spécifie lors de l'ordre comment doit être fait l'atterrissage.

Par exemple « Into Landing, tip landing.... GO” (Atterrissage sur la pointe... GO)

INTO LANDING,....GO

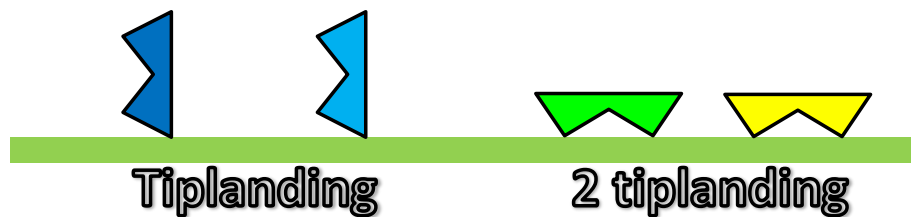


Figure 24

Résumé des ordres / "calls"

Ordre en anglais	Ordre en français
Go / Now	Top / Go
Right	Droite
Face right	Bord d'attaque à droite
Left	Gauche
Face left	Bord d'attaque à gauche
Up	Haut
Face up	Bord d'attaque en haut
Down	Bas
Face down	Bord d'attaque en bas
Turn up	Pivot haut / Pointe haut
Turn down	Pivot bas / Pointe bas
180	180 / Demi-tour
Slide	Glissade
Follow	Poursuite
Stop	Stop
In line	En ligne
Landing	Atterrissage
Tip landing	Atterrissage sur la pointe
Stop in the middle	Stop au centre
To the edges	Au coin
Say what	Quoi ? ou Pas compris ?!

Consignes d'entraînement

Que pouvez-vous faire pour entraîner au vol en équipe ?

- Lisez ce standard. Si vous avez des questions, contactez par mail le traducteur info@quadkites.org ou l'auteur revolutionvliegen@hotmail.nl
- Si vous volez seule, pratiquez les mouvements comme si vous étiez en équipe. C'est-à-dire ne pas couper les coins pour les mouvements RIGHT, LEFT, UP, DOWN. Tournez autour du centre du cerf-volant.
- Entraînez à vous à tourner autour d'une pointe d'aile pour les TURN UP / TURN DOWN.
- Pratiquez le vol en ligne droite avec un rythme constant (trajectoires horizontales et verticales).
- Si vous commencez à voler ensemble, faites des manœuvres simples. Commencez par des "Follow" (poursuites) et essayez de garder une vitesse lente et essayez de voler en observant attentivement la distance avec les cerfs-volants voisins.
- Si vous volez avec beaucoup de pilotes, utilisez souvent des "Stop" pour expliquer le prochain ordre ou pour répondre aux questions qu'il soulève.
- Avec une équipe de pilotes moins expérimentés, commencez avec des mouvements simples.

1er exercice

En anglais

In line

(attendre), FOLLOW, STOP, GO, STOP, 180, FORWARD, STOP etc.

En français

En ligne

Poursuite, Stop, Go, Stop, 180, Avancer, Stop etc.

Cf. page suivante pour le 2^{ème} exercice.

2ème exercice

En anglais

In Line

FOLLOW, ...GO

(Lors du Follow, former une colonne au centre de la fenêtre de vent avec les cerfs-volants bord d'attaque en haut)

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

(Lors du follow, faire une ligne horizontale au-dessus du terrain)

STOP

FACE DOWN ...GO

INTO LANDING, face down,...GO

En français

En ligne

Poursuite, ... GO

(Lors du Follow, former une colonne au centre de la fenêtre de vent avec les cerfs-volants bord d'attaque en haut)

Stop

1 et 3 bord d'attaque à droite... 2 et 4 bord d'attaque à gauche... GO

Au coin... GO

Stop

180... GO

GO... Stop au centre

Au coin... GO

Stop

180... GO

GO... Stop au centre

Bord d'attaque en haut... GO

Poursuite... GO

(Lors du follow, faire une ligne horizontale au-dessus du terrain)

Stop

Bord d'attaque en bas... GO

Atterrissage, bord d'attaque en bas... GO

Instructions pour les grandes équipes

- Vérifiez à l'avance vos lignes (mêmes longueurs).
- Équipez-vous d'un « ground stick » à portée de main (un piquet pour attacher vos manettes au sol).
- Identifiez qui est le leader, décalez-vous pour qu'il soit en position 1.
- Si vous êtes le leader, connaissez vos participants, leurs niveaux. Adaptez le vol pour que cela reste plaisant pour tout le monde.
- Décidez au sol les manœuvres ce qui sera fait en vol.
- Assurez-vous que vous avez les routines basiques avec vous pour pratiquer. Si besoin, posez les cerfs-volants et simulez avec des sticks REV (plusieurs barres avec une forme de cerf-volant au bout pour simuler à la main).
- Expliquez si un pilote ne comprend pas un ordre : un pilote devrait dire « SAY WHAT » (quoi ?) s'il ne comprend pas.
- Gardez votre bonne humeur !

Format de ce document

- Document PDF pour impression et publication sur les sites web
- Un document Word avec les schémas Powerpoint sont disponibles auprès de l'auteur et du traducteur.
- Ce document original est stocké sur plusieurs sites en cas de risque de pertes
- Mise en page simple
- Principe KISS (Keep It Simple Stupide), pas d'animations
- Il y a un auteur, ce n'est pas une personne fixe, mais une personne bien motivée et avec du temps libre disponible
- Le nom de l'auteur actuel est indiqué dans le chapitre « Version control »
- Un groupe de relecteurs pour réviser les techniques et l'utilisation de la langue
- Ce document est libre de droits à l'échelle mondiale
- Les changements sont réalisés par l'auteur du document
- Chaque année, la fréquence à laquelle une nouvelle version du document est publiée est déterminée
- L'auteur utilise une adresse hotmail neutre à des fins de contact :

revolutionvliegen@hotmail.nl

Annexes

Toutes les manœuvres de ce standard et des manœuvres complémentaires sont documentées et animées sur QuadKites.org :

<https://QuadKites.org/>

Des documents séparés ont été créés pour documenter des figures pratiquées, mais qui ne font pas partie du standard.

En ce moment (Novembre 2012) sont disponibles :

- Exemples créatifs pour commencer un vol en équipe
- Routines basiques pour voler en équipes. Afin de s'entraîner, il fait sens d'avoir une routine standard disponible. Cette routine, construite avec les appels de ce standard, devrait être simple mais attractif à voler et à regarder.