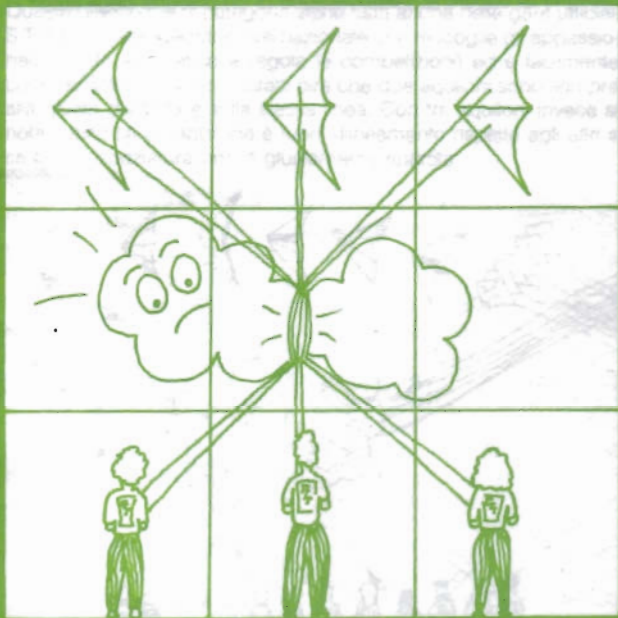


AQUILONI

ACROBATICI: TECNICHE
DI VOLO IN TEAM

CENCI, CENCI, MILANI



EDIZIONI AQUILONI ALIVOLA

VOLO LIBERO

Collana ideata e diretta da Guido Accascina

Edizioni Aquiloni Alivola
via Case Nuove 3 - 02034 Montopoli in Sabina (Rieti)
Tel. & Fax 0765/29559

Direttore responsabile: Silvano Fassina

AQUILONI ACROBATICI: TECNICHE DI VOLO IN TEAM

Testo e disegni: Maurizio Cenci, Massimo Cenci, Claudia Milani

Copertina: Lindoro Pazzotti

Disegno di copertina: rielaborazione di un disegno degli autori

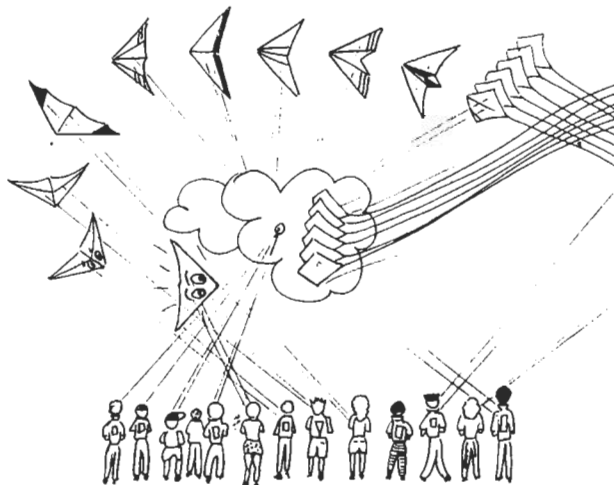
COMINCIAMO DA TRE!

Sì, avete letto bene, non avete saltato nessun capitolo, non ci sono errori e non è una battuta.

Il team di aquiloni acrobatici deve essere composto da un minimo di tre persone; due sarebbero una coppia e la cosa sarebbe un po' diversa.

Noi parleremo sempre di team; vi accorgete comunque, leggendo, che molte tecniche di volo per team sono anche applicabili al volo in coppia.

Questa distinzione di categoria viene fatta anche nelle gare ufficiali S.T.A.C.K. (Associazione internazionale che raccoglie gli appassionati di volo acrobatico e regola le competizioni) ed è facilmente comprensibile, possiamo infatti dire che due aquiloni sono sempre alla giusta distanza e sulla stessa linea. Con tre aquiloni invece si nota subito se un aquilone è fuori allineamento rispetto agli altri e se la sua spaziatura non è giustamente ripartita.



Stampa: Graffiti, Via D. Marvasi 14 - Roma

Finito di stampare il 14 giugno 1993

Copyright Edizioni Aquiloni Alivola 1993

AQUILONI DA TEAM

Non vogliamo fare una selezione degli aquiloni per il volo in team privilegiando o meno alcuni modelli o marche, però è bene sapere che alcune caratteristiche sono molto importanti come la velocità, la leggerezza e la manovrabilità.

L'aquilone da team dovrà essere un aquilone con velocità tendenzialmente bassa, il più costante possibile in tutte le zone della wind-window (finestra di volo) e in tutte le manovre che gli faremo eseguire: salite, discese, giri (loop) in alto, loop in basso, mettendo comunque in atto da parte nostra quegli accorgimenti necessari per compensare le differenze che innegabilmente esistono, a seconda delle posizioni, nel volo all'interno della wind-window.

Tutto ciò sarà dato da un aquilone estremamente leggero e dal tipo di configurazione della sua ala.

Altra cosa importante da considerare per la scelta del modello è la possibilità di poter partire ed atterrare senza il supporto di altre persone.

Per quanto riguarda le dimensioni diremo che la misura dell'aquilone dovrebbe essere in funzione della lunghezza dei cavi; la forma e i colori dovrebbero essere ben visibili dalla nostra posizione di guida e dall'eventuale giuria, in caso di gare.

Parlando di colori e grafica facciamo un'altra considerazione: essendo questa una cosa che salta subito all'occhio è bene avere aquiloni uguali: daranno sicuramente subito un effetto di squadra. Con aquiloni uguali però può succedere che in certe rapide trasformazioni della formazione potreste perdere di vista, anche per frazioni di secondo, il vostro aquilone e sarebbe un problema!

Ma, soprattutto, chi vi sta guardando potrebbe non valutare, dopo incredibili zig-zag, curve ed incroci, i vostri cambi di posizione e non apprezzare la vostra abilità.

Si può ovviare a questo inconveniente usando aquiloni con colori uguali, stessa grafica, ma variando il colore di una parte dell'aquilone come la punta di un'ala, una striscia centrale, o la coda, ed è comunque un vezzo con cui la vostra fantasia può volare libera.

Altra considerazione che dobbiamo fare dopo aver scelto l'aquilone, i colori, ecc... è il range dell'intensità di vento in cui l'aquilone

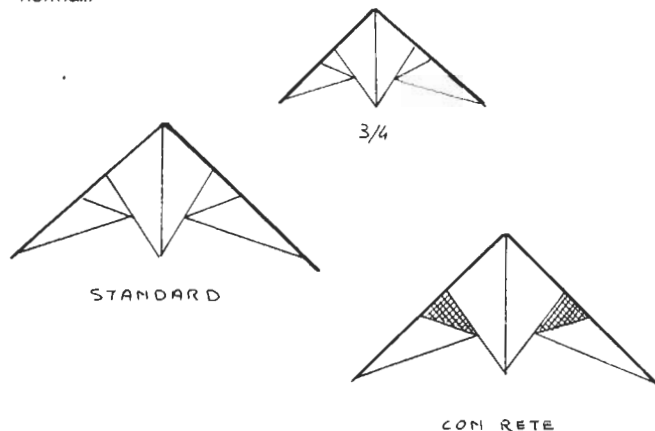
potrà volare, indicazione fornita dal costruttore se l'aquilone è stato comprato oppure valutata da voi se è autocostruito; normalmente gli aquiloni scelti per il volo in team iniziano a volare con venti minimi, fino a che... riusciamo a governarli.

Chiaramente la situazione ottimale è quella con venti moderati. Per riuscire a volare senza grossi problemi con venti forti vengono adottate alcune soluzioni, una è quella di usare aquiloni di dimensioni ridotte, il classico 3/4, magari dello stesso modello che usiamo normalmente.

Avendo una superficie minore ha un tiro sui cavi sicuramente inferiore ma una vivacità di volo sicuramente accentuata. Ci si deve quindi abituare a due voli differenti.

Con questi aquiloni risulta essere diverso anche l'effetto della routine; se gli aquiloni sono piccoli aumentano gli spazi e avremo l'impressione di volare con cavi molto più lunghi.

Altro metodo è quello di utilizzare un aquilone dello stesso tipo e dimensioni che normalmente usiamo, ma con una particolarità: una parte della velatura è sostituita da una rete, che non serve per prendere le farfalle ma per scaricare parte della spinta del vento, ponendoci in una situazione di trazione e velocità dell'aquilone pressoché normali.



CAVI E BRIGLIE

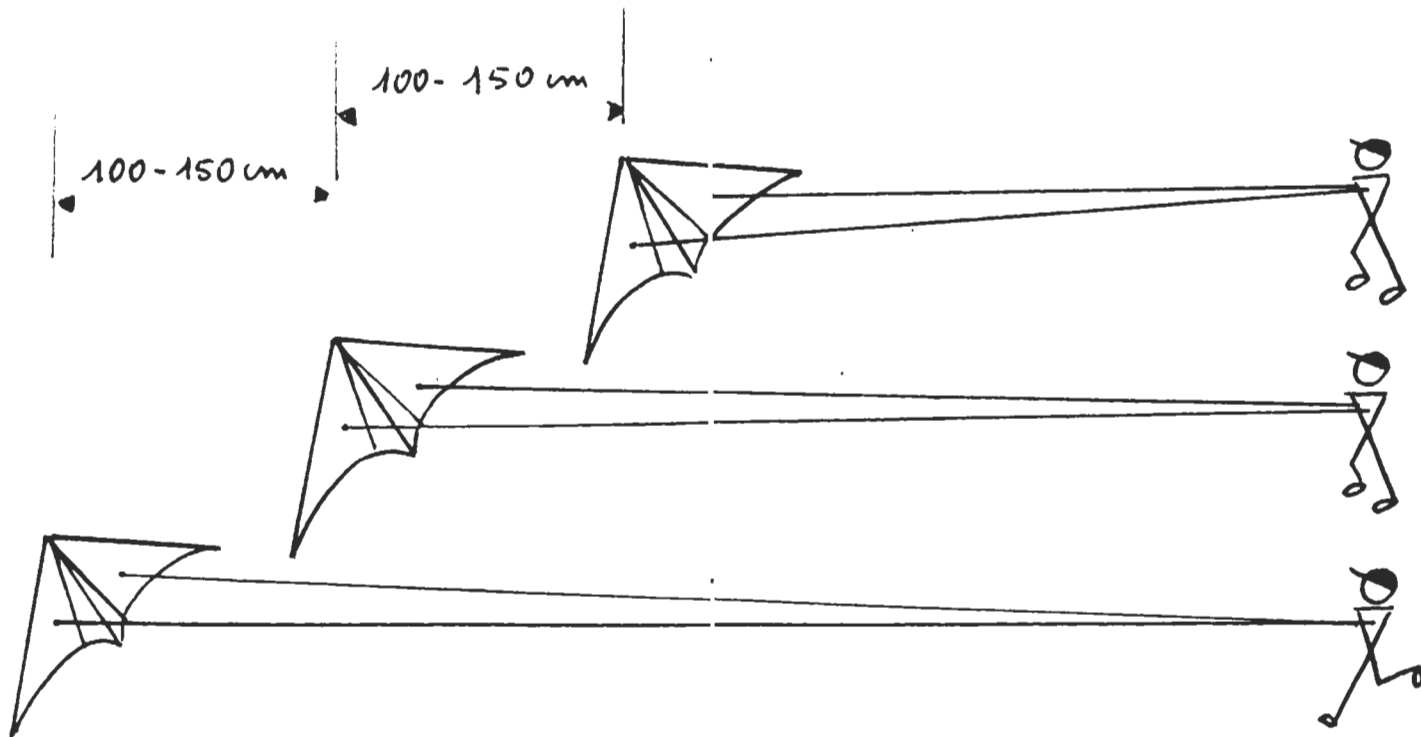
Naturalmente i cavi destro e sinistro devono essere perfettamente uguali nella lunghezza.

Ricordatevi che un buon aquilonista riesce a capire con l'aquilone in volo differenze di pochi centimetri nei cavi.

Dovranno poi essere dello stesso materiale e carico di rottura per non avere differenze casuali di volo tra gli aquiloni del team. Le dif-

ferenze dovranno invece esserci nelle lunghezze delle coppie dei cavi. Infatti nel volo in team gli aquiloni si trovano spesso allineati di seguito l'uno all'altro. La stessa lunghezza dei cavi, escluso il primo, li farebbe volare uno nella scia dell'altro dove le turbolenze provocano stalli, strappi e deviazioni.

Per risolvere questo inconveniente i cavi devono avere una differenza di circa 100-150 cm a scalare partendo dal leader che è l'aquilone in testa alle manovre.



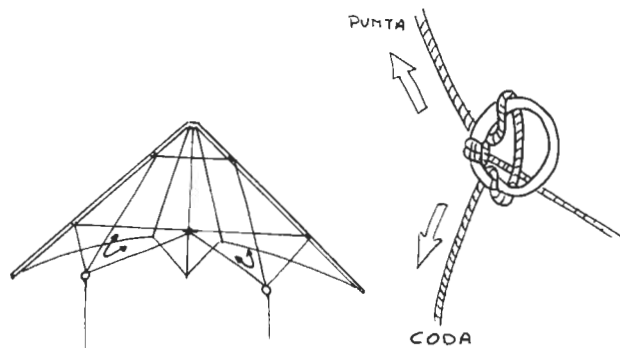
La differenza di lunghezza dei cavi comporta la regolazione delle velocità degli aquiloni. Infatti se gli aquiloni hanno tutti le stesse velocità quello con i cavi più lunghi risulterà più lento dovendo percorrere uno spazio maggiore, con la conseguenza di essere superato o tamponato dall'aquilone che lo segue.

Dovremo quindi regolare accuratamente le velocità con un incremento graduale dall'ultimo al primo.

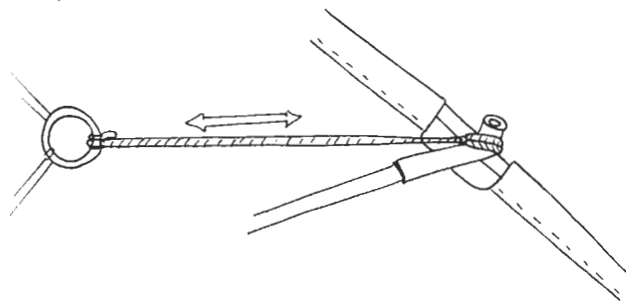
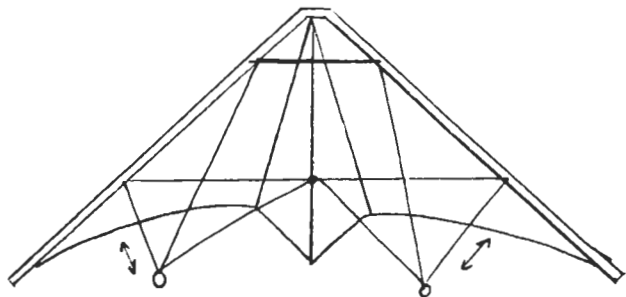
L'operazione richiede tempo, pazienza ed alcune prove.

Vi consigliamo questo metodo:

Sistematelo prima nel modo ottimale l'aquilone centrale della formazione poi, essendo gli aquiloni tutti uguali, riportate la misura del punto di attacco rilevato sugli altri aquiloni. Sarà il riferimento rispetto al quale sposterete l'anello o il moschettone in avanti per aumentare la velocità degli aquiloni con i cavi più lunghi e indietro per quelli con i cavi più corti. Fate poi diverse prove di volo confrontando gli altri aquiloni e magari in condizioni di vento più o meno forti prima di poter dire di avere "accordato" perfettamente tutti gli aquiloni.



Un altro tipo di regolazione presente negli acrobatici "professionali" è sulle briglie esterne. Variandone la lunghezza faremo diventare più o meno grintoso il volo del nostro aquilone: se queste vengono accorciate di 2-3 cm l'aquilone farà giri più stretti, se allungate farà giri più larghi e dolci.



Un'altra caratteristica non fondamentale ma consigliata è avere gli ultimi 4-5 metri di cavo vicino all'aquilone in KEVLAR.

Questo vi risparmierà molte rotture dovute a sfregamenti accidentali o voluti del cavo contro il bordo d'ala degli aquiloni che è normalmente in DACRON.

I cavi Spectra o Dyneema infatti sono ottimi cavi non elastici, scivolosi ma molto fragili agli sfregamenti.

Scegliete poi la giusta calibratura dei cavi a seconda dell'intensità del vento.

Volando con cavi sottili sottodimensionati è facile capire cosa può succedere...: si rompono.

Vi suggeriamo una cosa in merito: usate sempre moschettoni che abbiano un carico simile al cavo o addirittura leggermente inferiore.

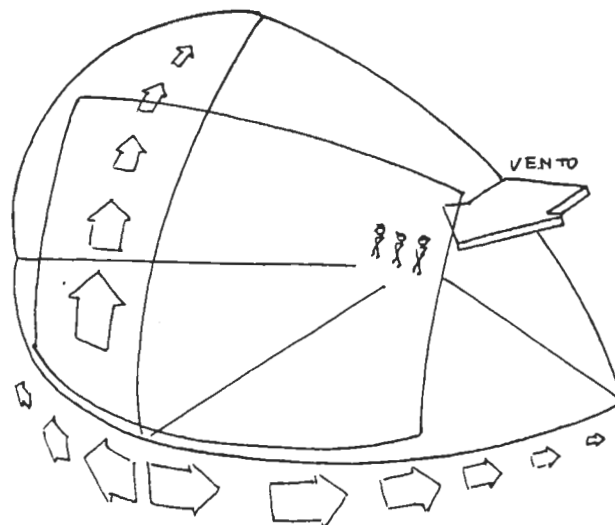
In caso di eccessiva trazione si comporterà come un "fusibile", rompendosi e salvando il cavo.

È più facile sostituire un moschettone che riparare un cavo.

Volando con cavi sovradimensionati, l'aquilone risponde ai vostri comandi in ritardo, in quanto i cavi facendo la "pancia", trasmettono il comando solo dopo essere in perfetta trazione e velocità dell'aquilone pressoché normali.

TECNICHE DI VOLO IN TEAM

Avete già esperienze di volo con acrobatici quindi la vostra tecnica è sicuramente ad un buon livello, ma ripassiamo alcune cose. Importante è la conoscenza della "wind-window" che è quel rettangolo di cielo, dal vostro punto di vista, dove eseguire le figure acrobatiche e dove, a seconda della posizione, il vostro aquilone cambia velocità.



Da qui la necessità di avere una giusta posizione del corpo che, senza darvi angolazioni numeriche del busto o chissà quali altre regole, deve permettervi una ottima mobilità sulle gambe per poter controllare costantemente la velocità del vostro aquilone, cosa questa fondamentale nel volo in team.

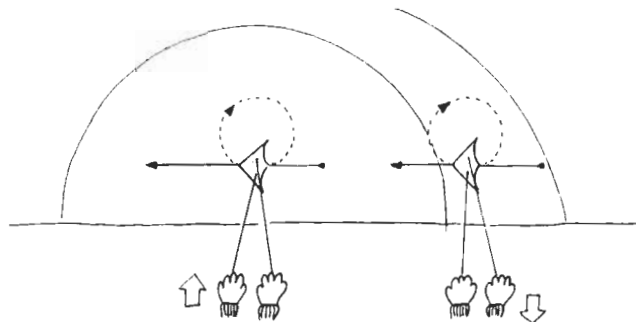
Lo ripeteremo ancora andando avanti perché è la causa principale di errori nel volo. La posizione delle braccia deve essere tale da poter manovrare i cavi dell'aquilone in avanti e indietro con la possibilità di eguale escursione.

Aggiungiamo anche due consigli sull'abbigliamento: può capitare, a volte, che il vento sia troppo forte e le vostre scarpe da tempo libero, non facciano presa sul prato. Un paio di scarpette da football tenute nella borsa degli aquiloni sono la soluzione. Occhiali: importantissimi. Se volando da soli potete spostare l'aquilone dove volete, in team non è così. La posizione del vostro aquilone all'interno della wind-window è quella, e non un'altra (quasi sempre contro il sole!) per cui gli occhiali sono fondamentali.

Torniamo alla tecnica del volo. Oltre alla velocità che deve essere controllata con la mobilità sulle gambe dovete imparare a mettere in atto un metodo per far curvare l'aquilone che nel volo in singolo forse non avete mai usato.

Normalmente tirando la destra o la sinistra fate girare l'aquilone. Così facendo l'aquilone compie un cambio di direzione con un inizio di accelerazione. La stessa curva nella stessa direzione può essere fatta rilasciando il cavo opposto. L'effetto sarà un cambio di direzione senza aumenti di velocità. Ecco due metodi che se applicati nella stessa zona della wind-window danno effetti diversi ma se eseguiti in zone diverse possono dare lo stesso risultato. Facciamo un esempio: in un particolare momento dell'esibizione l'aquilone n. 1 deve fare un LOOP SU nel centro della wind-window e il n. 2 lo deve fare in una zona esterna, quindi con una spinta del vento più debole. Applicando le due tecniche riusciremo ad ammorbidire il LOOP del n. 1, che sarebbe altrimenti veloce e accelerare il LOOP del n. 2 che sarebbe invece molto morbido, ottenendo l'effetto finale di uguaglianza e sincronismo fra i due.

La tecnica del rilascio è una tecnica che apprezzerete anche in altre situazioni, infatti offre la possibilità di correzione. Un giro ampio o stretto fatto tirando è più difficile da controllare come ampiezza e come punto di arrivo una volta impostato, facendolo invece rilasciando avrete una maggiore controllabilità.



Importante poi è volare tenendo d'occhio punti di riferimento fissi: il sole, una nuvola, un albero, saranno un ottimo riferimento per le vostre traiettorie orizzontali, verticali o punti di virata. Capita che volando in gruppo dopo un insieme di figure il centro della vostra esibizione si sposti a destra o a sinistra della wind-window, questo può essere evitato prendendo proprio dei punti di riferimento nello spazio di volo.

RUOLI NEL TEAM

Vediamo ora di entrare nei compiti dei singoli componenti del team. Bisogna tenere presente che questa è una squadra vera e propria, si otterrà un buon risultato solo se tutti i componenti sanno cosa fare e lavorano con una perfetta intesa e affiatamento. Nel team ogni componente ha un ruolo preciso ed è bene infatti stabilire le posizioni sin dall'inizio in modo che ognuno prenda confidenza con quel ruolo e con chi vola vicino a lui.

Prendiamo ad esempio un team da tre.

Il leader o capogruppo è colui che guida la formazione, impartisce gli ordini per le manovre, suddivide idealmente la wind-window per le figure, la sua posizione può essere a destra o a sinistra del team ma sempre quella esterna.

Il secondo ha il compito di controllare e ripartire la distanza tra il primo e il terzo aquilone.

Il terzo (o ultimo) aquilonista è colui che chiude la formazione, controlla e determina l'allineamento della stessa.

Oltre ai ruoli per così dire tattici per quanto riguarda il volo vero e proprio, normalmente vengono ripartiti anche compiti ai singoli componenti del team: uno di questi è il controllo del materiale, cavi, aquiloni, ecc. una sorta di magazzino del gruppo, a cui spetta anche il compito di regolare e calibrare le brigliature degli aquiloni. Questo non perché gli altri non siano in grado ma per quanto riguarda la calibratura delle briglie la stessa mano riuscirà a dare meglio "l'accordatura" a tutti gli aquiloni.

COME CHIAMARE LE FIGURE

Tutte le figure che si eseguono durante la performance hanno un nome ed è bene che siano brevi e non confondibili tra loro, per rendere semplice la loro chiamata. Per l'esecuzione è il leader che chiama di volta in volta queste figure e scandisce i tempi per la loro esecuzione con un metodo e una cadenza ben precisa, come bat-

tute musicali. Tutto il comando è diviso in quattro tempi:

- 1) CHIAMATA
- 2) INPUT PER L'ESECUZIONE
- 3) PAUSA
- 4) ESECUZIONE

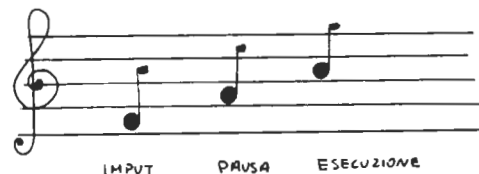
CHIAMATA. Viene detto il nome della figura che il team eseguirà: questa è scandita anticipatamente dal leader a voce alta e chiara in una fase di volo possibilmente non impegnativo e antecedente la figura che si eseguirà, in modo che tutti i componenti possano concentrarsi per le manovre successive.

INPUT PER L'ESECUZIONE. È una parola convenzionale per il team e deve essere necessariamente breve e grintosa ad esempio: "GIRO", "GO", "VIA", "BREAK", "BANG", "TAC". Questa prepara i componenti del team all'esecuzione come il "PRONTI" per un centometrista sui blocchi di partenza.

PAUSA. Questi brevi secondi sono necessari ad ottenere il sincronismo necessario per iniziare la figura.

ESECUZIONE. Questo è il momento in cui gli aquilonisti compongono realmente la figura prestabilita.

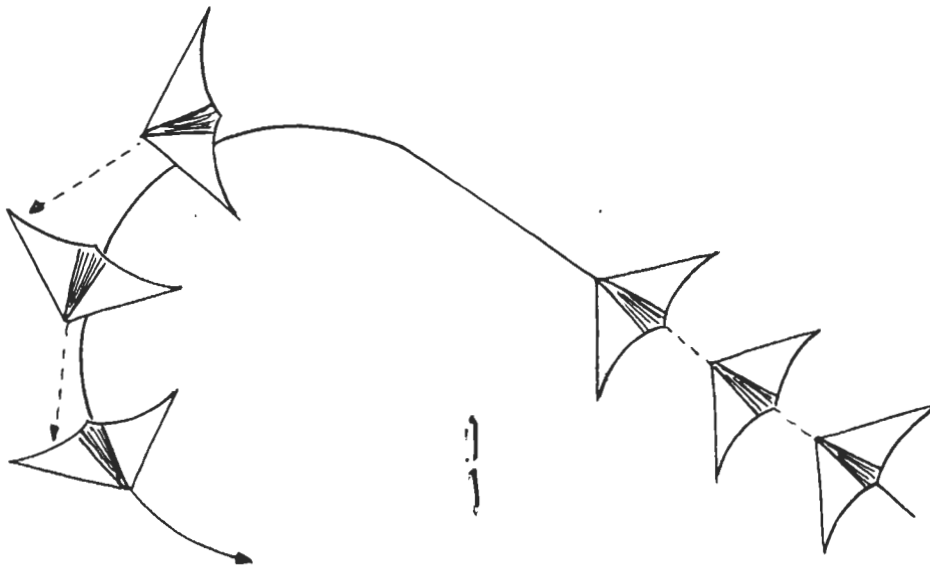
Queste tre sequenze devono avere una cadenza precisa quasi come battute musicali.



Nelle gare di precisione è previsto da regolamento che l'aquilonista o il leader del team impegnati nella competizione chiamino l'inizio e la fine della figura obbligatoria utilizzando due termini inglesi convenzionali: "IN", "OUT", questo per consentire ai giudici di valutare correttamente la figura.

FIGURE BASILARI

INFINITY è la figura base per eccellenza da team: consiste in un 8 disegnato in orizzontale (normalmente con le curve rivolte verso il basso), può essere eseguito all'infinito senza caricare di giri (avvolgimento del proprio cavo) i vostri aquiloni. Non vi preoccupate se i cavi si toccano e sembrano intrecciarsi: questa figura fa sì che i cavi si liberino da soli. Comunque nel volo in team è una situazione standard volare con i cavi avvolti su quelli dei vostri compagni, l'importante sarà che vi ricordiate di eseguire successivamente una manovra che vi permetta di sciogliere il "nodo": la maniera più semplice è quella di eseguire la manovra opposta. Quando gli aquiloni volano nel tratto rettilineo, per mantenere l'allineamento gli aquilonisti che seguono il leader dovranno puntare il naso del loro aquilone verso la coda dell'aquilone che li precede.



Una cosa importante in questa figura e nelle figure successive è di mantenere costante la distanza fra i vari aquiloni che normalmente è pari a due volte l'apertura alare dell'aquilone che state usando, e come abbiamo detto in precedenza, questo è un compito che spetta ai componenti centrali del team.

Nelle curve, invece, per continuare a mantenere l'allineamento degli aquiloni, gli aquilonisti devono puntare il naso del proprio aquilone sulla punta dell'ala esterna alla curva dell'aquilone che lo precede, come mostrato in figura.

Questa regola è valida oltre che per questa ragione, anche per tutte le altre in cui due o più aquiloni eseguono delle curve sullo stesso tracciato. Tale regola è molto importante: infatti gli aquilonisti che seguono sono istintivamente portati a "tagliare le curve" a scapito dell'allineamento e della distanza, poiché questo comporta una riduzione e una diversa ripartizione della distanza fra gli aquiloni.

Altra figura base per il volo in team è il "LOOP", una traiettoria circolare con un raggio pari all'apertura alare dell'aquilone; può essere eseguito in su, in giù, a destra o a sinistra rispetto alla traiettoria del volo.

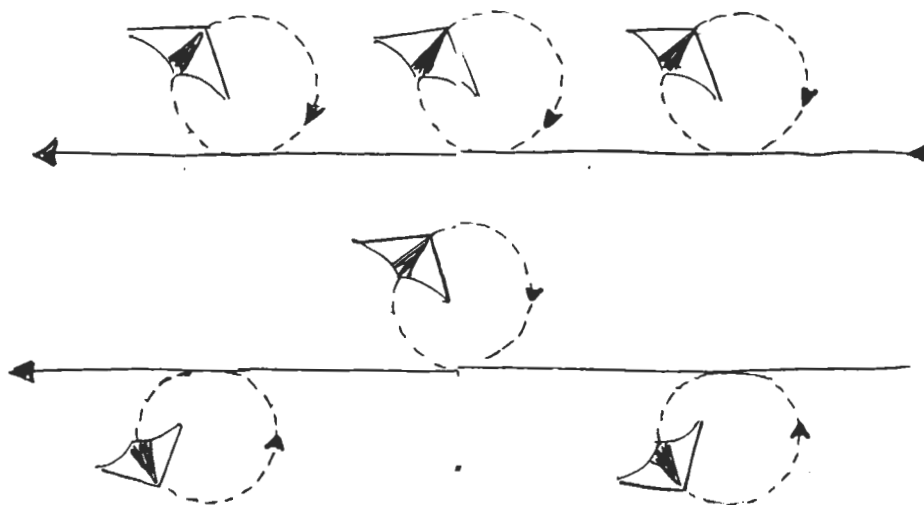
Per fare un esempio consideriamo il "LOOP SU"; lungo un tratto rettilineo al comando del leader tutti i componenti del team eseguono un giro rivolto in alto. In questa figura è importante che tutti i componenti del team inizino il giro nel medesimo istante (ecco il motivo della ritmica nelle chiamate delle figure), che il giro abbia lo stesso raggio e che avvenga con la stessa velocità di rotazione. Il modo con cui si eseguono i loop è diverso a seconda della posizione dell'aquilone nella wind-window, poiché come dicevamo in precedenza, nelle zone esterne della finestra di volo l'aquilone si muove con una velocità minore; è quindi necessario fare i loop tirando e muovendosi indietro in modo da compensare questo calo di velocità, mentre nella zona centrale, dove la velocità è massima, i loop

si possono fare in rilascio e, se il vento è particolarmente teso, spostandosi in avanti.

La scelta del modo con cui si eseguono i loop dipende anche dal fatto che questi vengono eseguiti verso l'alto oppure verso il basso; infatti è consigliabile eseguire i loop verso il basso mollando il cavo in modo da diminuirne la velocità così da compensare l'accelerazione dovuta al peso dell'aquilone.

Terminati i loop tutti gli aquiloni devono ritrovarsi contemporaneamente sul punto di partenza e procedere allineati lungo la traiettoria di volo. Questo esercizio permette di migliorare il sincronismo e il coordinamento fra i vari elementi del gruppo e al leader di perfezionare i tempi di chiamata delle figure.

Nello stesso modo si esegue "LOOP GIÙ". Una variante di queste figure è: "PARI SU — PARI GIÙ" dove nella prima i numeri pari eseguono un loop su e i numeri dispari eseguono un loop giù, e l'inverso nella seconda.



“I quadri” è un'altra figura base per il volo in team, ogni aquilone esegue un quadro individualmente nello stesso momento in cui lo eseguono gli altri.

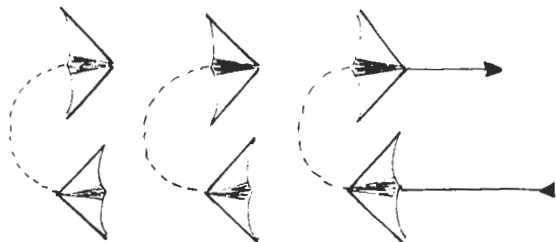
Durante l'esecuzione è importante che le velocità siano le stesse per tutti gli aquiloni e in tutti i tratti del quadrato.

Questo si ottiene muovendosi avanti e indietro in modo da accelerare o decelerare l'aquilone. È importante inoltre che le curve siano esattamente a 90° e che nei tratti verticali l'aquilone si muova in linea retta e non scodinzoli.



Un'altra manovra basilare è il “cut back” o “reverse” gli aquiloni cambiano direzione di marcia ed invertono l'ordine di volo, in questa nuova posizione se i componenti del team restano sulla stessa linea diventa difficoltoso il volo poiché gli aquiloni così allineati, vengono a trovarsi sulla scia di turbolenza dovuta alla differenza dei cavi invertita.

Bisogna quindi spostarsi in modo da ripristinare la differenza dei cavi iniziale per evitare le turbolenze.



Queste sono figure di base per il volo in team che permettono di impraticarsi sulle manovre necessarie alla buona riuscita del volo.

SICUREZZA — CAMPO DI VOLO — MISURAZIONE DEL VENTO

Volare in team come avrete capito richiede un certo impegno e non certo approssimazione per cui anche nella scelta del campo di volo dovete essere attenti ad alcune cose per non avere problemi durante il volo.

Prima di tutto la SICUREZZA, cosa questa che non va mai dimenticata, rispetto alle persone e alle cose.

Il vostro aquilone e i cavi a causa della velocità possono causare gravi danni per cui il pubblico e altri aquilonisti, mentre volate, devono stare alle vostre spalle (oltretutto è la giusta posizione per osservare le evoluzioni dei vostri aquiloni), oppure ad una distanza superiore alla lunghezza dei vostri cavi.

Mantenete poi la distanza da alberi, tralicci, automezzi, potreste anche danneggiare il vostro aquilone o pagare il conto di un carroz-ziere.

Per delle ragioni tecniche, invece, dovete scegliere un campo di volo pianeggiante (non coltivato) dove non ci siano grossi ostacoli alle vostre spalle che creino turbolenze e naturalmente una zona costantemente battuta da un vento regolare: di quest'ultima caratteristica, se la trovate, comunicateci l'indirizzo.

Sempre per la ragione che nel volo in team non possiamo essere approssimativi, anche per quanto riguarda la misura del vento dobbiamo essere precisi.

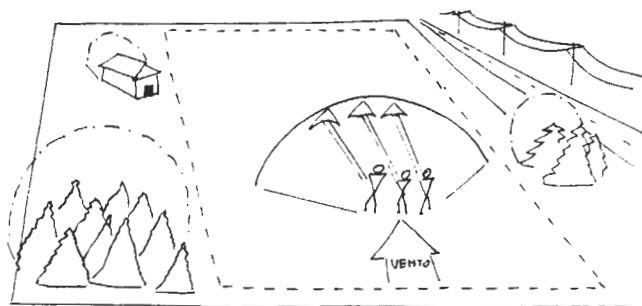
Un anemometro del tipo tascabile sarà utilissimo per misurare l'intensità del vento e scegliere, quindi, cavi ed aquiloni adatti. Dovete sapere che nelle competizioni S.T.A.C.K. esistono minimi e massimi di vento al di fuori dei quali non vengono eseguite le competizioni, che sono:

	VENTO MINIMO	VENTO MASSIMO
NOVIZI	6 mph	20 mph
ESPERTI	5 mph	30 mph
MASTER/OPEN	4 mph	30 mph

L'anemometro è poi molto utile quando elaborate figure su base musicale; è infatti necessario per stabilire e conoscere quali sono i margini di vento entro cui la vostra performance musicale può essere eseguita; infatti è facilmente intuibile che l'intensità del vento fa variare la velocità degli aquiloni e quindi verremmo a perdere il sincronismo con la base musicale.

Di seguito riportiamo una parte della scala BEAUFORT con la quale, in base agli effetti del vento, possiamo determinare la sua intensità.

Gradi	Denominazione	Metri/secondo	Effetti
0	Calma	0,0-0,4	Fumo in verticale
1	Bava di vento	0,5-1,5	Fumo si piega al vento
2	Brezza leggera	2-3	Le foglie si muovono
4	Vento moderato	6-7	Polvere e carte si sollevano
5	Vento teso	8-10	I rami oscillano
6	Vento forte	11-13	Piccoli alberi ondeggiano
7	Quasi burrasca	14-17	Resistenza a camminare contro vento



----- Zona di volo
 - - - - - Zona di turbolenza

PREPARAZIONE DI UNA ROUTINE

Quando avrete preso confidenza con le figure basilari potete pensare di comporre una semplice routine e cioè una semplice successione di figure continue armonizzate fra loro, con una durata iniziale di due minuti circa. Tutto ciò non va improvvisato ma preparato per così dire a tavolino utilizzando: la fantasia, l'immaginazione, lo sparquito, gli stick e ... il computer.

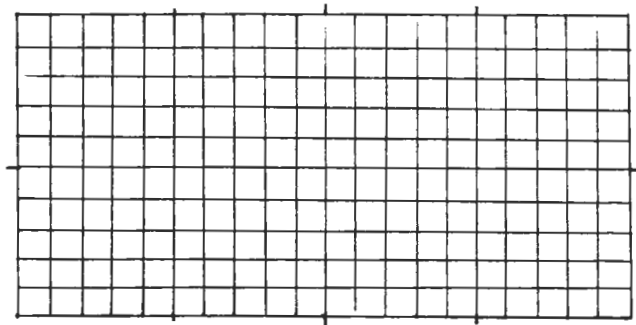
Con la fantasia e l'immaginazione inventerete coreografie mettendo insieme figure classiche e nuove, ma per questo non esistono regole e manuali.

Lo Sparquito, concedeteci l'onore di aver coniato questo termine; non è altro che la rappresentazione grafica della finestra di volo, un rettangolo diviso in quadrati con un lato di 10 e l'altro di 20 divisioni che formano una "griglia" ed è così che molti la chiamano.

Vi serve per disegnare le varie posizioni degli aquiloni della vostra routine che la fantasia vi ha suggerito.

Anche se pensate di poter ricordare facilmente la routine scrivetela comunque, perché con il tempo creerete altre routine e figure e allora sarà facile dimenticare cose che magari per un certo periodo non praticate più: basterà uno sguardo a questi disegni e tutto vi tornerà in mente.

Così come il musicista scrive e legge la musica sullo spartito noi per gli aquiloni useremo lo Sparquito.



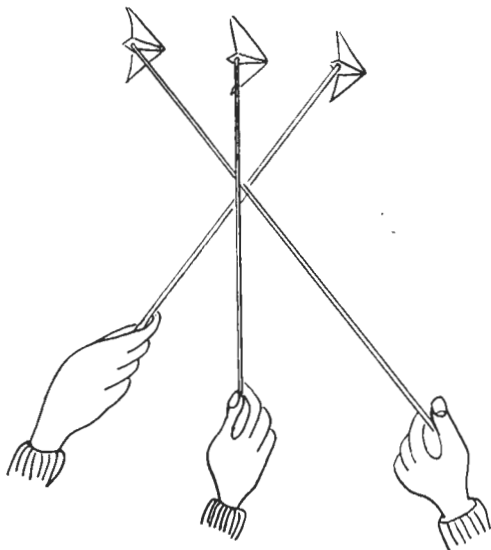
Stick: non è altro che un listello lungo circa un metro con in cima la sagoma di un aquilone, magari se volete la miniatura esatta del vostro con stessa forma e colori.

È un validissimo strumento per mettere in pratica la routine appena immaginata, se usato correttamente potete simulare il volo degli aquiloni.

Prendete ognuno uno stick, disponetevi uno di fianco all'altro come sul campo di volo ed iniziate a "volare".

La sequenza con gli stick deve simulare in tempo reale il volo che sarà eseguito sul campo. Deve essere il più reale possibile: per esempio il leader chiama le figure e il gruppo muove gli stick in sequenza per simulare gli aquiloni in volo.

Le mani si muovono avanti ed indietro per simulare i movimenti del corpo sul campo. Non bisogna permettere scatti o movimenti non reali e vi accorgete usandoli quanto siano di aiuto.



Tutte le figure devono essere perfettamente memorizzate e comprese da tutti; dovete analizzare e conoscere quelle parti dove tempismo, controllo della velocità e allineamenti sono fondamentali per la riuscita della routine: a questo punto la routine perfettamente memorizzata è pronta per essere provata sul campo.

Non perdetevi d'animo con le prime difficoltà: crash, velocità e allineamenti non costanti succedono a tutti, cercate di capire le cause di eventuali errori. Vi consigliamo inoltre di eseguire piccole parti della routine per volta e il tutto risulterà più semplice.

Quando finalmente al tramonto siete riusciti a portare a termine la vostra prima routine e state già pensando alla prossima più complessa non dimenticate di considerare, mentre componete incredibili figure, quanti giri fanno i cavi del vostro aquilone fra loro e su quello dei vostri compagni per non rischiare di restare bloccati prima della fine della esibizione; le figure vanno combinate in modo da avere il minimo avvolgimento dei cavi.

È facilmente prevedibile che l'uso del computer per l'elaborazione delle routines probabilmente è alle porte: non possiamo darvi delle indicazioni precise, ma personalmente abbiamo elaborato un semplice programma che ci permette di disegnare le figure e poi rivederle in movimento, in modo da poterne correggere gli errori e migliorare l'effetto coreografico. Attendiamo comunque fiduciosi un programma fatto da professionisti per questo specifico utilizzo.

MAGIA DI UNA ROUTINE

Il volare con gli aquiloni acrobatici è soprattutto un momento di spettacolo, per cui nel creare una routine tenete presenti queste regole che facilitano il compito e la rendono di sicuro impatto visivo.

1 — LA ROUTINE VISTA DA CHI GUARDA

Bisogna vedere la routine dalla prospettiva del pubblico e dei giudici, dovete giocare sulle emozioni e sulle sorprese e pensare che loro non osservano la finestra di volo, nella sua completezza, ma solo alcuni settori.

2 — MAI FARE MANOVRE SEMPLICI MA DIFFICILI DA ESEGUIRE
Ci sono manovre che sono semplici come coreografia ma molto difficili da eseguire, dove l'allineamento ed il tempismo sono determinanti e i piccoli errori facilmente visibili e difficili da correggere.

3 — SCIOCCARE E SORPRENDERE IL PUBBLICO E I GIUDICI
Questo può essere fatto preparando una sequenza di figure tali che la successiva diventi prevedibile e all'ultimo momento effettuare un cambio improvviso di allineamento, spazio, tempo, oppure creare simulazioni di scontro apparentemente non risolvibili.

4 — COMINCIARE DURO

Mettere molta energia all'inizio della routine, molte sorprese e cambi di velocità. I giudici ed il pubblico difficilmente distingueranno i difetti, vedranno le manovre più belle, perché impegnati a capire cosa sta succedendo.

5 — DECOLLARE ED ATTERRARE IN MODO CREATIVO

Il decollo e l'atterraggio sono una parte importantissima e sono le manovre che maggiormente impressionano i giudici e il pubblico, devono essere perciò elettrizzanti e scioccanti, ma facili da eseguire per evitare inutili rischi.

6 — ARMONIA TRA LE FIGURE

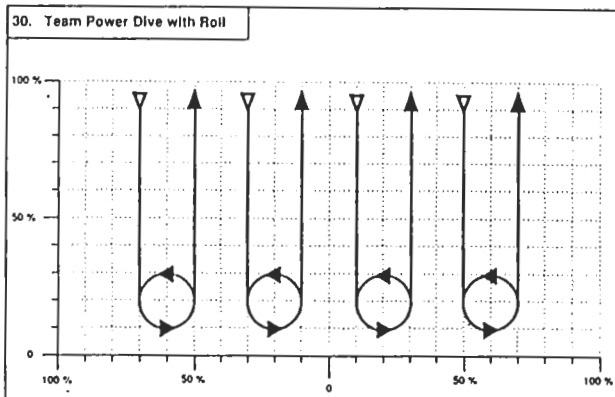
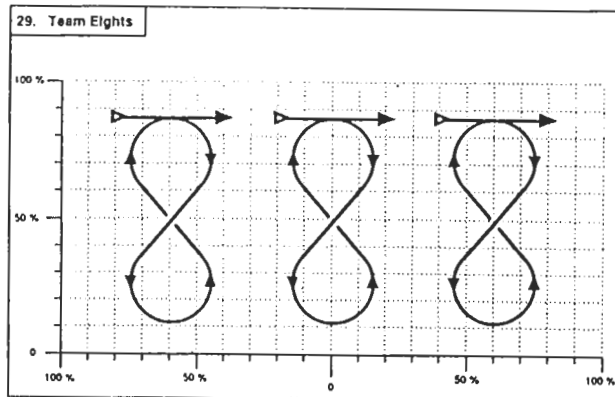
Il momento di transizione tra una figura e l'altra deve essere armonioso come se fosse una vera manovra in modo da non far calare l'interesse di chi vi sta guardando.

Abbiamo cercato di dirvi tutto quello che sappiamo in modo semplice riguardo il volo in team, non ci resta che augurarvi buon lavoro.

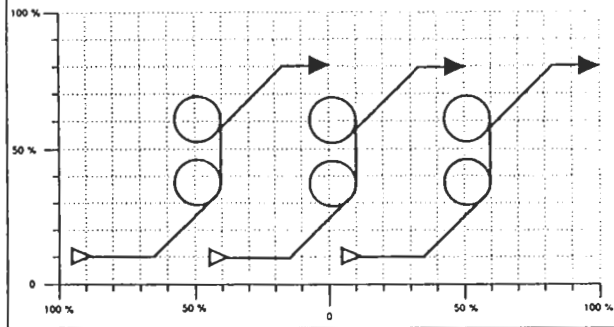
Arrivederci in un campo di volo per improvvisare magari un megateam.

Buon vento
VULANDRA TEAM

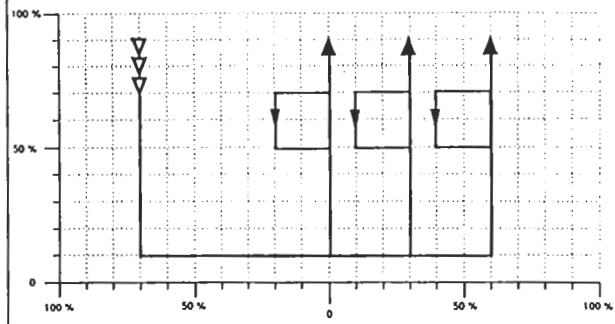
FIGURE TRATTE DAL REGOLAMENTO S.T.A.C.K.



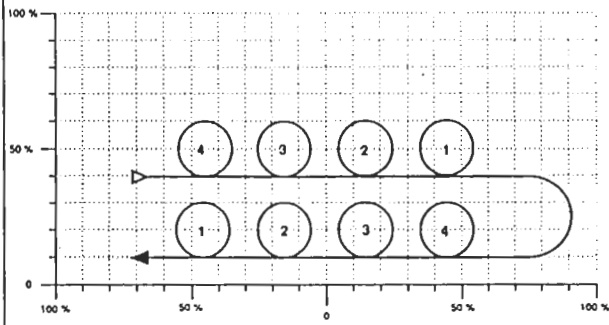
35. Diagonal Loops



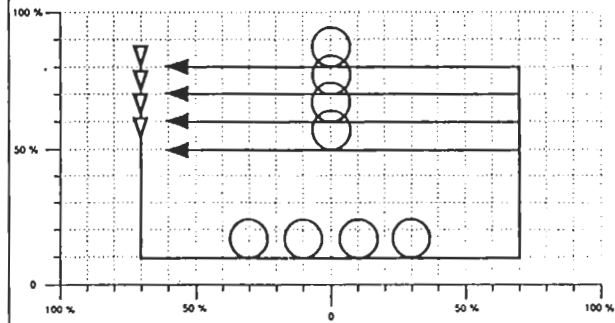
31. Follow, Flank Up and Square

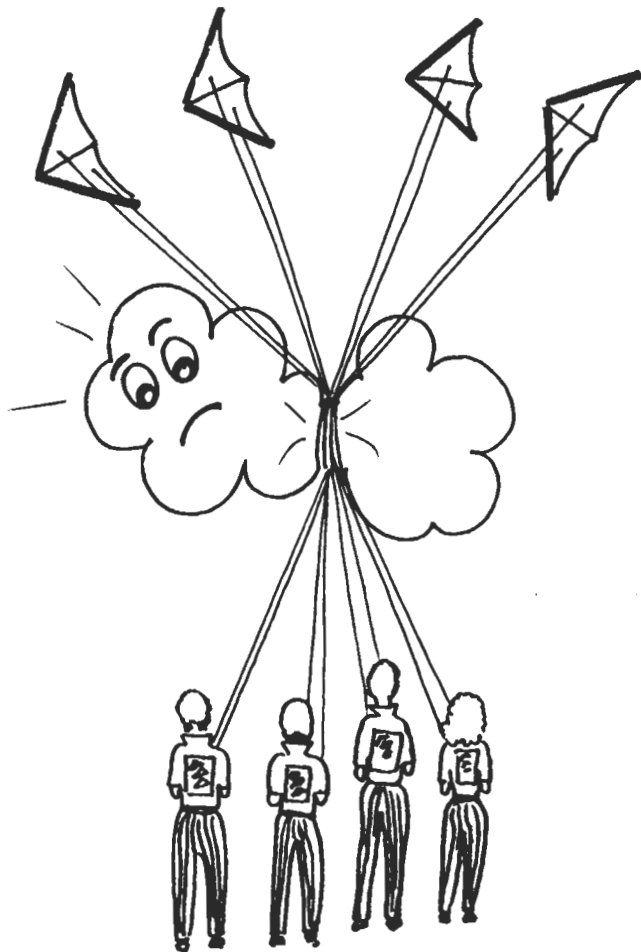


36. Team Halpin



32. Follow, Roll, Across & Roll





INDICE

Cominciamo da tre	Pag. 3
Aquiloni da team	» 4
Cavi e Briglie	» 6
Tecniche di volo in team	» 11
Ruoli nel team	» 14
Figure basilari	» 16
Sicurezza, campo di volo	» 21
Magia di una routine	» 25
Figure dal regolamento STACK	» 27

Il catalogo aggiornato degli Aquiloni Alivola
è disponibile su richiesta telefonando al 0765-29559

AQUILONI ACROBATICI - TECNICHE DI VOLO IN TEAM
è rivolto a tutti gli aquilonisti che già volano con aquiloni acrobatici, singolarmente o in coppia, ed hanno quindi una minima conoscenza teorica e pratica degli aquiloni acrobatici e della tecnica di volo.

VOLO LIBERO è una collana dedicata a tutti coloro che intendono avvicinarsi al mondo degli aquiloni. Scritti da esperti aquilonisti, i libri della collana propongono in modo chiaro argomenti di base.

COLLANA VOLO LIBERO:

- 1 - AQUILONI - ISTRUZIONI PER L'USO
- 2 - AQUILONI ACROBATICI: TECNICHE DI VOLO
- 3 - AQUILONI ACROBATICI: TECNICHE DI VOLO IN TEAM
- 4 - AQUILONI ACROBATICI: GUIDARE I QUATTRO CAVI
- 5 - AQUILONI ACROBATICI: GARE
- 6 - AQUILONI - MATERIALI PER L'AUTOCOSTRUZIONE
- 7 - AQUILONI - DUE PROGETTI: SLED E LOSANGA
- 8 - AQUILONI - PROGETTI: IL MILLEPIEDI
- 9 - AQUILONI - PROGETTI: L'ARCOBALENO
- 10 - AQUILONI - PROGETTI: IL DELTA
- 11 - AQUILONI - PROGETTI: BOX
- 12 - AQUILONI - PROGETTI: COMBATTENTI
- 13 - AQUILONI - PROGETTI: DELTA ACROBATICI