



1. 概要

大会名：2007 北海道チャレンジ石狩

日時：2007年10月7日(日) 8:00 ~ 16:00 荒天により中止の場合あり

場所：北海道石狩市新港南2丁目(青葉公園向) フィールドサイズ：110m×110m

主催：北海道チャレンジ実行委員会

オーガナイザー：酒井康弘 / チーフジャッジ：AJSKA派遣(予定)

協力：全日本スポーツカイト協会 北海道支部

参加費：1人4,000円 AJSKA 非会員は特別会員費 500円を加算

*悪天候による競技中止の場合は参加費をお返し出来ません。

*クラス：全てオープンとします。



2.大会スケジュール

2007年10月7日(日)

08:00 受付

08:30 開会式・ミーティング

09:00 競技開始

15:30 メガフライト

16:00 表彰式・閉会式

- ・IRBルールが基本ですが、AJSKA北海道支部ローカルルールを適用します。
- ・バレー競技用の音源は、CD又はカセットテープ お願いします。
(各自が作成したCDは、各自が種々の機器で再生を確認出来た物を提出して下さい)
- ・天候や風の状況により競技内容、スケジュールの変更、中止もありえます。
- ・主催人員が少ないため、参加の皆さんに大会運行の援助を頂きますのでご了承願います。

3.問合せ・申込先(大会事務局)

TEL : 090-9517-3576 (酒井・携帯) 090-8896-7662 (小室・携帯)

E-Mail(酒井): ski@navy.plala.or.jp

E-Mail(小室): m-komuro@mx10.freecom.ne.jp

4.申込み期限

2007年9月22日(土)必着

5.参加費のお支払い

参加費は、大会当日に受付で直接お支払い下さい。

6.前夜祭

大会前夜にBBQパーティーを行います。参加申込書に記載してください。

日時 : 2007年10月6日(土)17:00~酔い潰れるまで

会場 : 石狩市新港南2丁目(青葉公園向(大会の開催場所))

会費 : 大人¥2,000 / 子供: 別途応談(当日、会場にて徴収します)

道外からの参加者は無料招待とします

7.宿泊など

北海道外・遠方より参加の皆さまは、交通・宿泊情報など事務局にお気軽に問い合わせ下さい。

参考情報

千歳空港からレンタカー利用の場合

高速道路札幌北インター(千歳インターから1250円)で降りて、2つ目信号を右折すると国道231号線です。道なりに30分程度(地図の花畔大橋手前はスピード注意!)でフィールド着です。

1996年ワールドカップ石狩でメインホテル(当時はテルメサッポロ)に使ったガトーキングダム <http://www.gateauxkingdom.com/> は、上記ルートの札幌北インターとフィールドの間にあり、フィールドまでは車で10分程度です。パッキングツアーのホテル候補にありましたら選択を検討ください。お勧めです。

2007 北海道チャレンジ石狩 参加申込書

2007年9月22日(土) 必着でお願いします

下記の事項をコピーペーストして必要事項を記載し, ski@navy.plala.or.jp に送信してください。

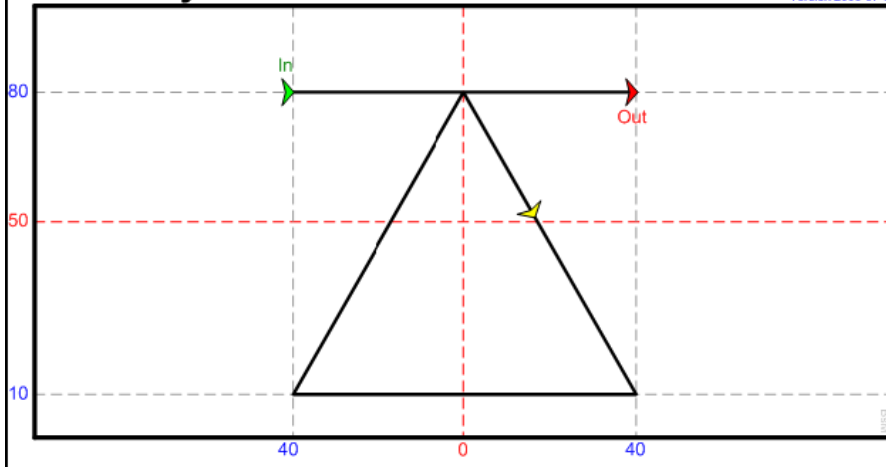
デュアルラインチーム規定の申込みには出場メンバー数を記入ください。

参加者	
氏名:	(ふりがな)
住所:	
電話(できるだけ携帯番号を):	
・AJSKA 会員です(No.:) ・AJSKA 会員でない
チーム	
チーム名:	AJSKA No.:
ペア	
ペア名:	AJSKA No.:
	AJSKA 登録のある方は No をご記入ください。
参加競技種目(参加種目に 印をつけてください)	
<input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人規定	<input type="checkbox"/> 7. マルチラインペア規定
<input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人バレー	<input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアバレー
<input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人規定	<input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチーム規定 メンバー[]人
<input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人バレー	<input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームバレー
<input type="checkbox"/> 5. デュアルランペア規定	<input type="checkbox"/> 11. マルチラインチーム規定
<input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアバレー	<input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームバレー
前夜祭参加者数	
大人()人・小人()人、	

デュアルライン個人規定 (Dual-line Individual)

DI 08 - Pyramid

Version 2005-07-07



DI 08 ピラミッド Pyramid

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . プレジジョン グリッド上の配置

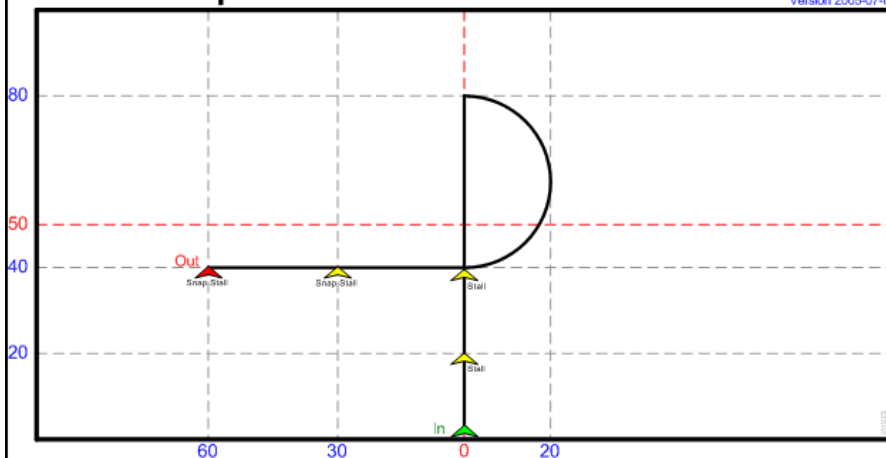
CC 2 . 要素の相対的な大きさ (3 辺の長さが同じか)

その他 「イン」「アウト」の水平線の長さは同じ まっすぐな直線
スピードコントロール

説明 Explanation 底辺の角度は同じにする

DI 12 - Stops

Version 2005-07-07



DI 12 ストップ Stops

クリティカル コンポーネント Critical Components

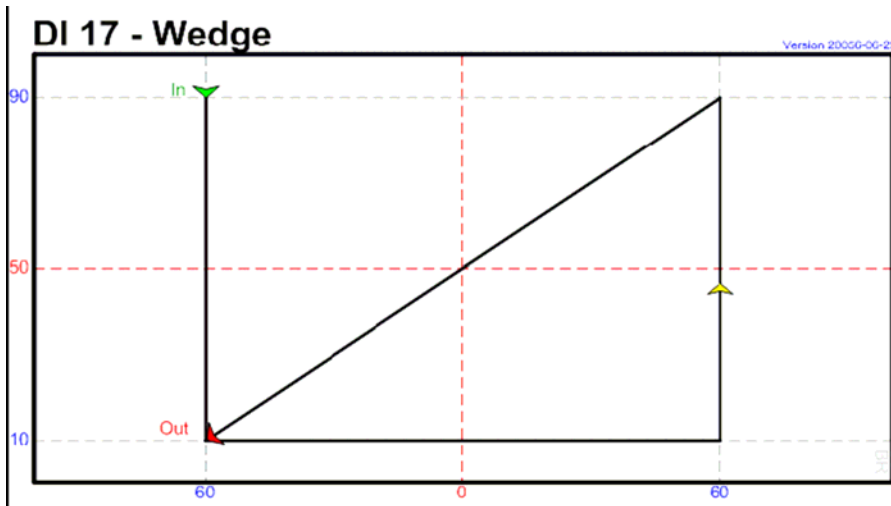
CC 1 . 正確なストール (ストップ)

CC 2 . スピードコントロール

その他 ラUNCH コンポーネントの相対的な位置 まっすぐな直線
プレジジョングリッド上の配置

説明 Explanation

プッシュストールを垂直線上で 2 回行う スナップストールを水平線上で 2 回行う



DI 17 ウェッジ Wedge

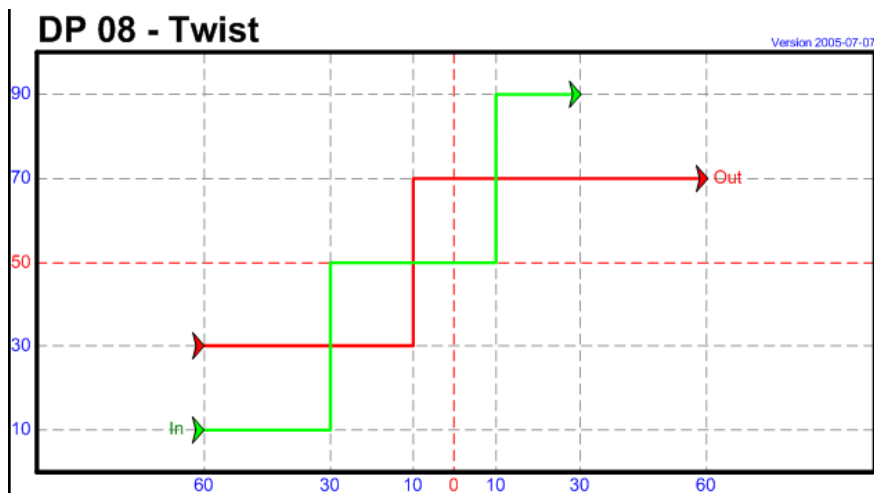
クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . プレジジョン グリッド上の配置

CC 2 . コンポーネントの相対的な位置

その他 スピードコントロール ターン

説明 Explanation アウトの位置は、最初に直角ターンした位置。



DP 08 ツイスト Twist

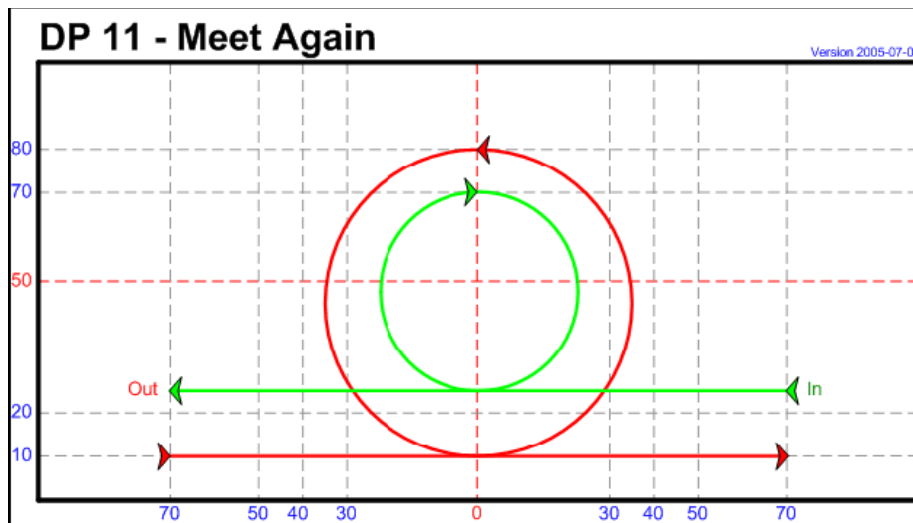
クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . タイミング

CC 2 . 平行線

その他 スピードコントロール 直角

説明 Explanation なし



DP 11 ミート・アゲイン Meet Again

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . 円

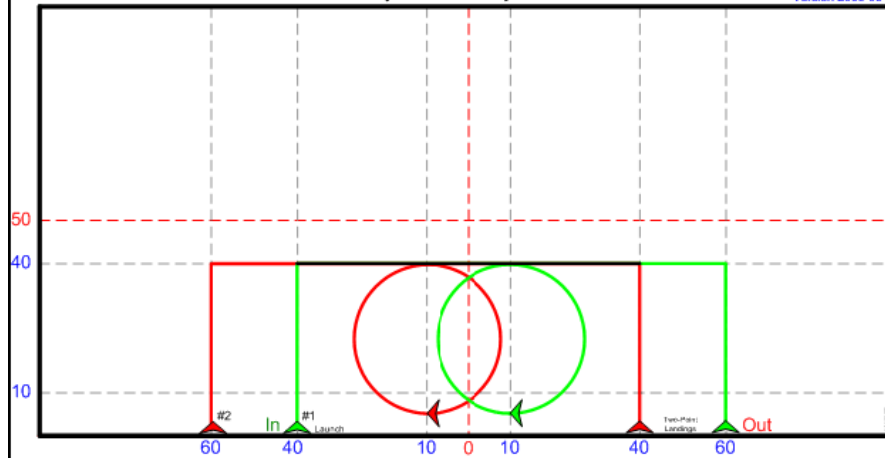
CC 2 . スピード コントロール

その他 タイミング コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation なし

DP 18 - Pair Launch, Circle, and Land 2P

Version 2006-06-30



DP 18 ラUNCHサークル・2 P ランディング

クリティカル コンポーネント Critical Components

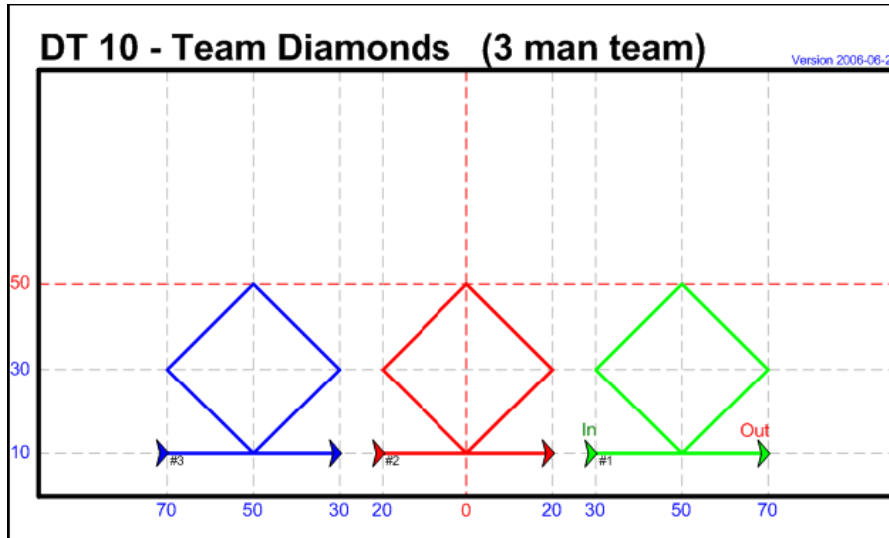
CC 1 . 直線

CC 2 . 2ポイントランディング

その他 ターン スピードコントロール サークル プレシジョングリッド上の配置

説明 Explanation

離陸し高さ 40%まで上昇し、中央で円を描いたのち、右 60%、40%の位置で 2ポイントランディング。



DT 10 チーム ダイヤモンド Team Diamonds

クリティカル コンポーネント Critical Components

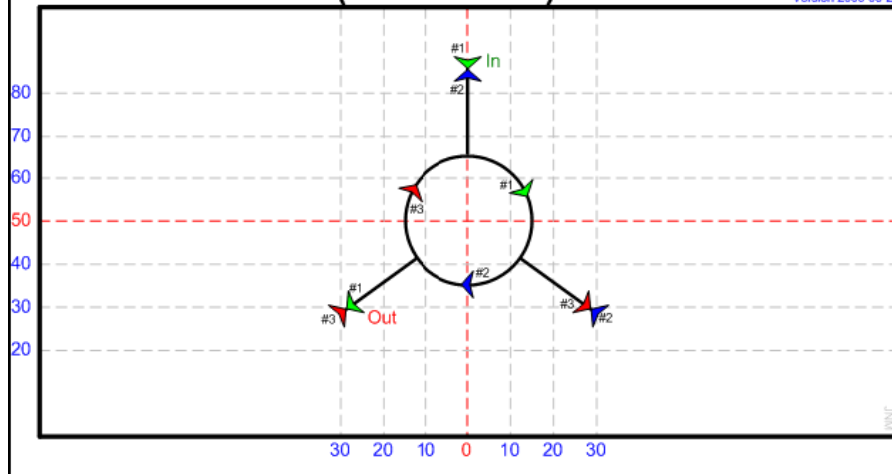
CC 1 . タイミング

CC 2 . コンポーネントの相対的な位置

その他 スペーシング 直角・45° ターン

説明 Explanation なし

DT 15 - Solaris (3 man team) Version 2006-06-21



DT 15 ソラリス Solaris

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . スピードコントロール

CC 2 . タイミング

その他 サークルの形が整ってるか

説明 Explanation

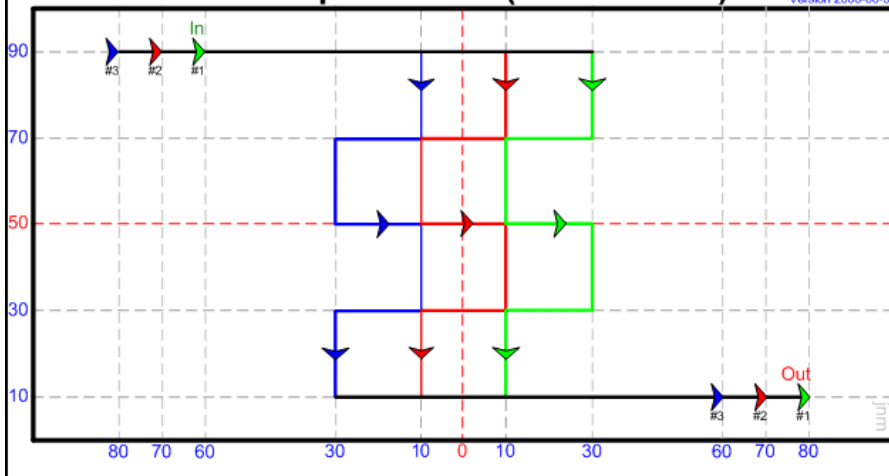
何機で飛ばうと以下の規則とする：

一番機がアウトする位置は時計回りに回転して3番機がインした位置である。

全機が等間隔で円を描く。

DT 16 – Team Square Cuts (3 man team)

Version 2006-06-30



DT 16 - チーム スクエア カット Team Square Cuts

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . 直角ターン

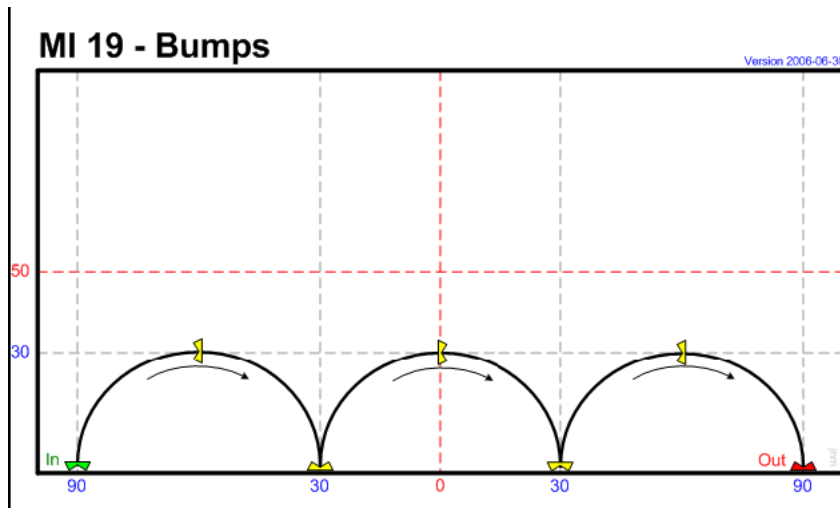
CC 2 . スピードコントロール

その他 プレシジョングリッド上の配置 コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

辺の長さは縦横とも 20%。 直角ターンはきちりと。 スペースを常に保つ。

マルチライン個人規定 (Multi-line Individual)



MI 19 - バンプス Bumps

クリティカル コンポーネント Critical Components

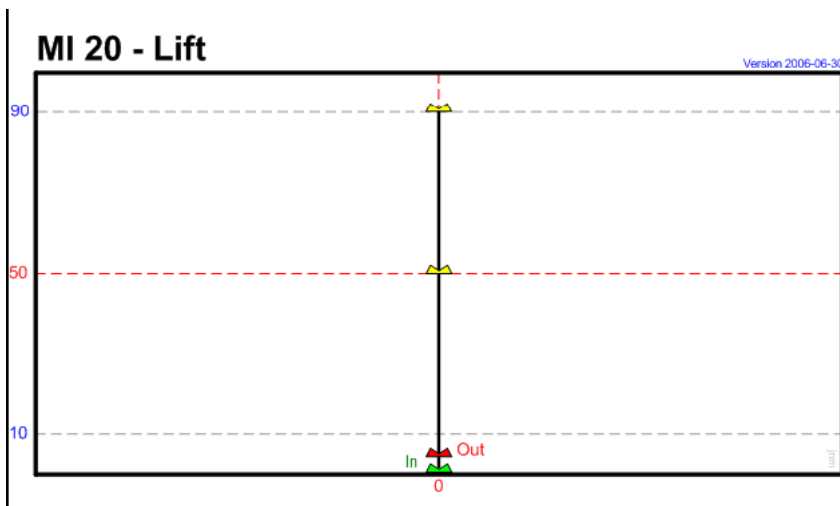
CC 1 . アーク

CC 2 . スピードコントロール

その他 ランディング コンポーネントの相対的な位置 (左右対称) ラウンチ
プレジジョングリッド上の配置

説明 Explanation

三つのアークを左右対称の大きさに描く。最初のアークはフォワードで、2 つめは
バックフライト、三つ目はフォワードで。すべてのランディングはスムーズに明確に行う。



MI 20 - リフト Lift

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . 垂直線

CC 2 . バックフライト

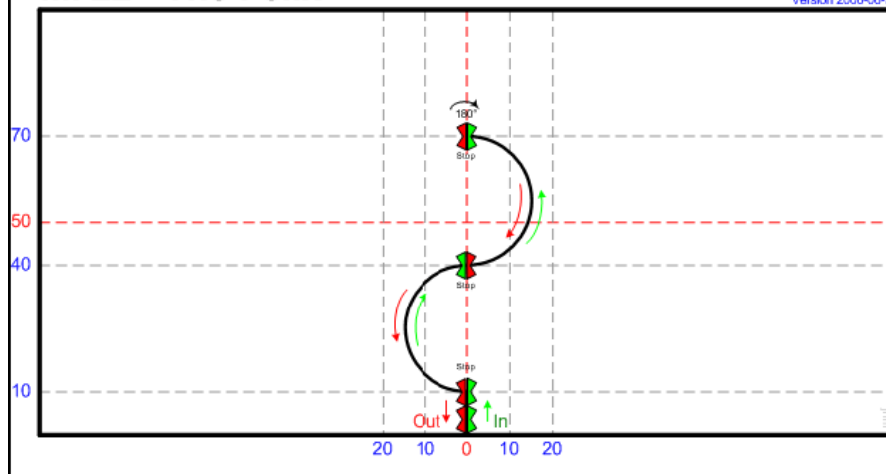
その他 スピードコントロール

説明 Explanation

ウィンドセンターの地上でイン。垂直にバックフライトで高さ 90%まで上り停止。
次に上昇と同じスピードで下降、高さ 5%でホバーリングしてアウト。

MI 22 - The Felix

Version 2006-06-30



MI 22 フェリックス The Felix

クリティカル コンポーネント Critical Components

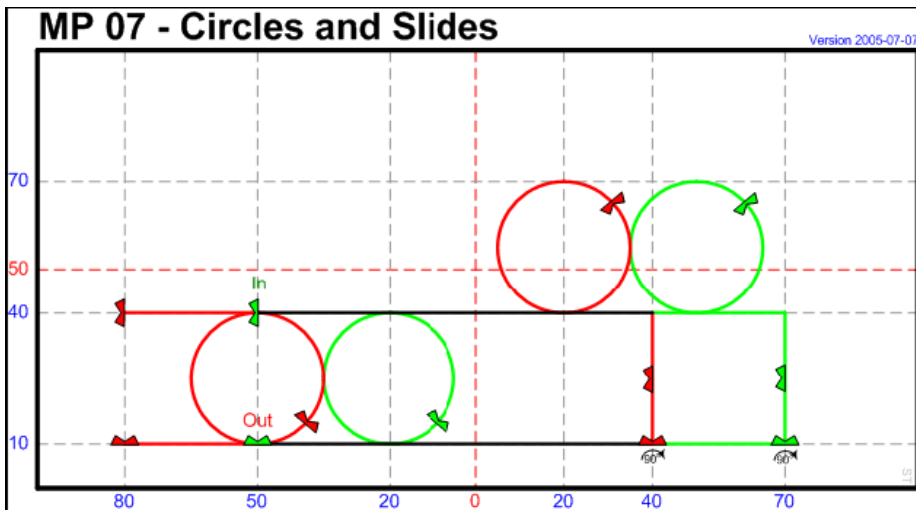
CC 1 . アーク

CC 2 . スピードコントロール

その他 コンポーネントの相対的な位置 回転 プレジジョングリッド上の配置

説明 Explanation

ウィンドセンター地上でイン。10%上昇して停止。上方向に半円を描いて高さ40%で停止。次の半円を描いて高さ70%で停止。時計回りに180°回転し、後戻り(40%で一時停止)。高さ10%で停止し、垂直スライドしてチップランディングでアウト。



MP 07 サークル アンド スライド Circles and Slides

クリティカル コンポーネント Critical Components

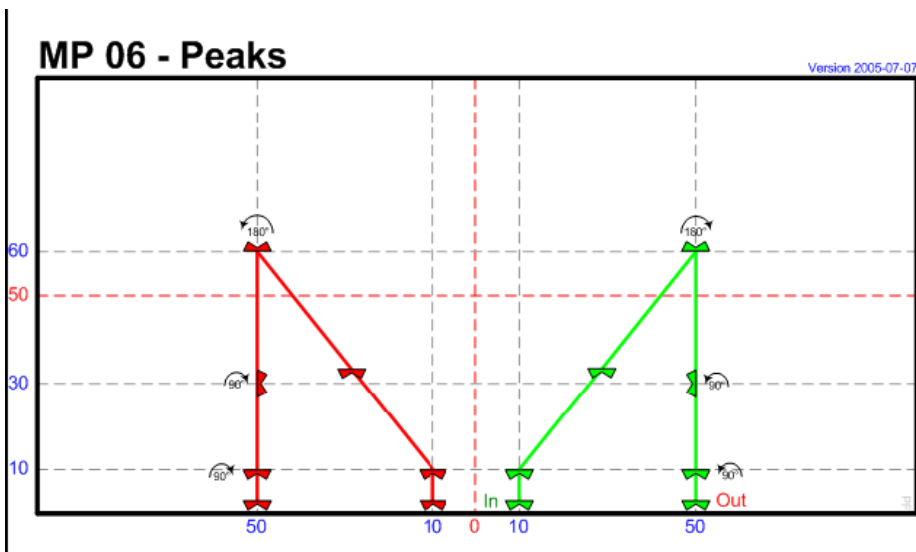
CC 1 . 円

CC 2 . インバートスライド

その他 平行線 スペースング

説明 Explanation

円は前進飛行 (リーディングエッジを進行方向に直角を保つ) で描く。
最初に左の下回転の円を描き、次に上回転の円を描いた後に下に向かう。



MP 06 ピークス Peaks.

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . ダイアゴナル (斜め) フライト

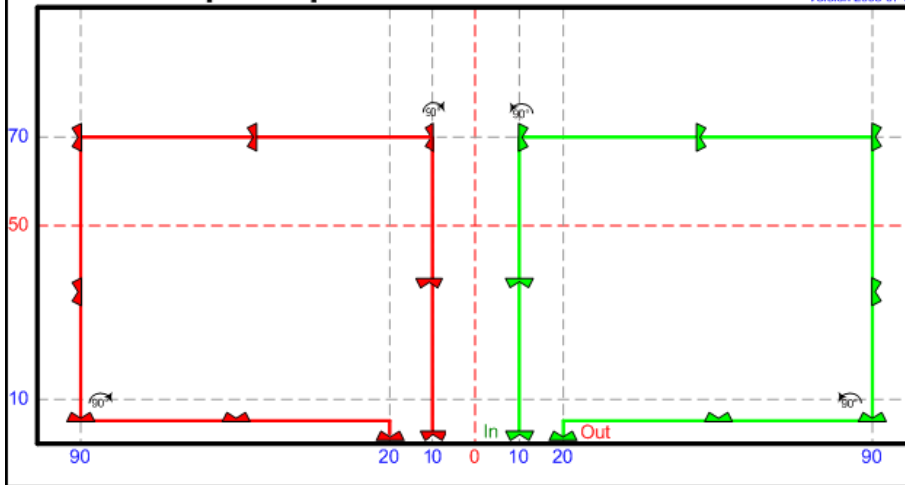
CC 2 . 要素の相対的位置

その他 ラUNCH ランデング センター回転

説明 Explanation なし

MP 12 - Split Square

Version 2005-07-07



MP 12 スプリット スクエア Split Square

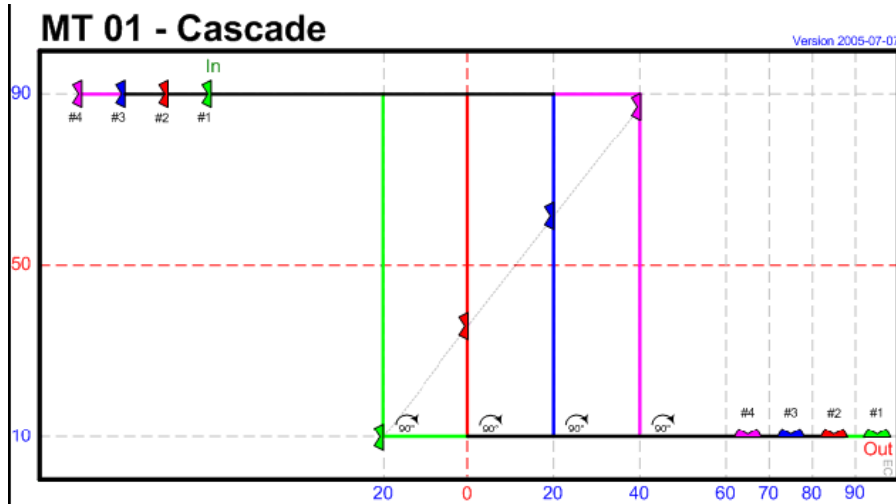
クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . まっすぐな直線

CC 2 . コンポーネントの相対的な位置

その他 インバートスライド 垂直スライド センター回転
プレジジョングリッド上の配置

説明 Explanation なし



MT 01 カスケード Cascade

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . スペースング

CC 2 . スピードコントロール

その他 プレジジョングリッド上の配置 まっすぐな直線 センター回転

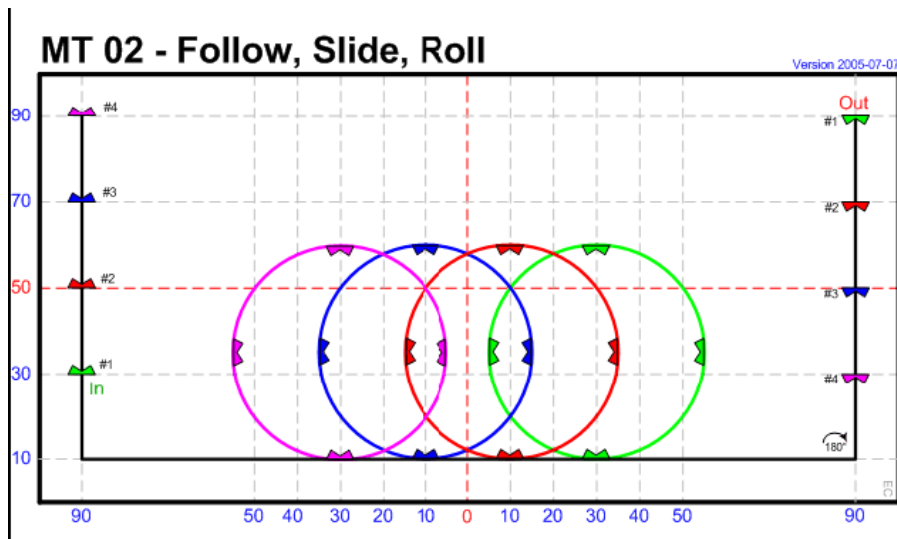
説明 Explanation

全てのカイトは垂直スライドの最後に 90 度回転し右に向かってインパートスライドする。

1 は # 2 ~ 4 の下を通過して右にスライドする。

2 は # 3 と 4 の下を通過して右にスライドする。

3 は # 4 の下を通過して右にスライドする。



MT02 フォロー、スライド、ロール Follow, Slide, Roll

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . 円

CC 2 . スペースング

その他 まっすぐな直線 コンポーネントの相対的な位置 インパートスライド

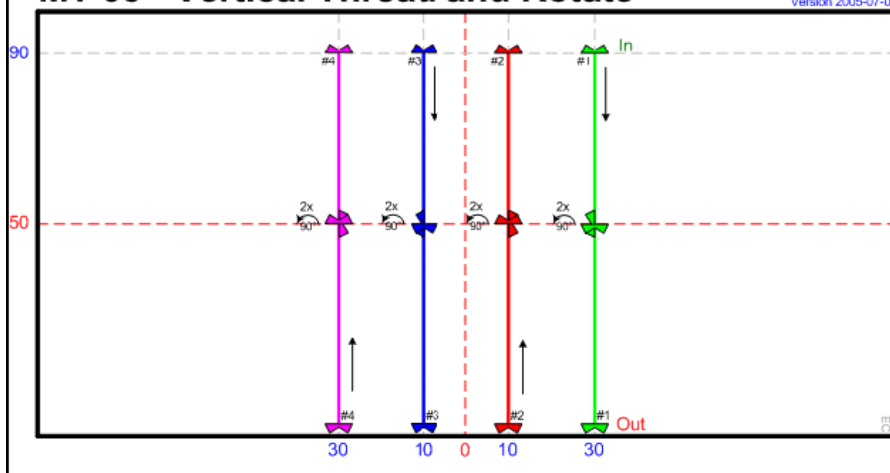
センター回転

説明 Explanation

円はノーズを常に外側に向けたままで描く。

MT 03 - Vertical Thread and Rotate

Version 2005-07-07



MT 03 パーチカル スレッド アンド ローテイト Vertical Thread and Rotate

クリティカル コンポーネント Critical Components

CC 1 . まっすぐな直線

CC 2 . センター回転

その他 スペーシング コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

高さ 50%での回転は 90度毎に一旦停止して行い、インバートで上昇する。