

2008 北海道チャレンジ石狩

2008 北海道チャレンジ石狩

1. 概要

大会名：2008 北海道チャレンジ石狩

日時：2008年10月5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（ノービスは1,000円）*AJSKA非会員は別途特別会員費500円加算

*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：ノービス（自己申告）以外はオープンとします。



2. 大会スケジュール

2008年10月5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。
- ・バレエ競技用の音源は、CD、又はカセットテープ でお願ひします。
(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ひます。

3. 問合せ・申込先(大会事務局)

北海道

TEL:(携帯)090-9517-3576

E-Mail:ski@navy.plala.or.jp

4. 申込み期限

- ・2008年9月21日(日)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。エントリーと一緒にお申込ください。

日時:2007年10月4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■

① 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。

② 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。パックスアア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。

2008 北海道チャレンジ参加申込書

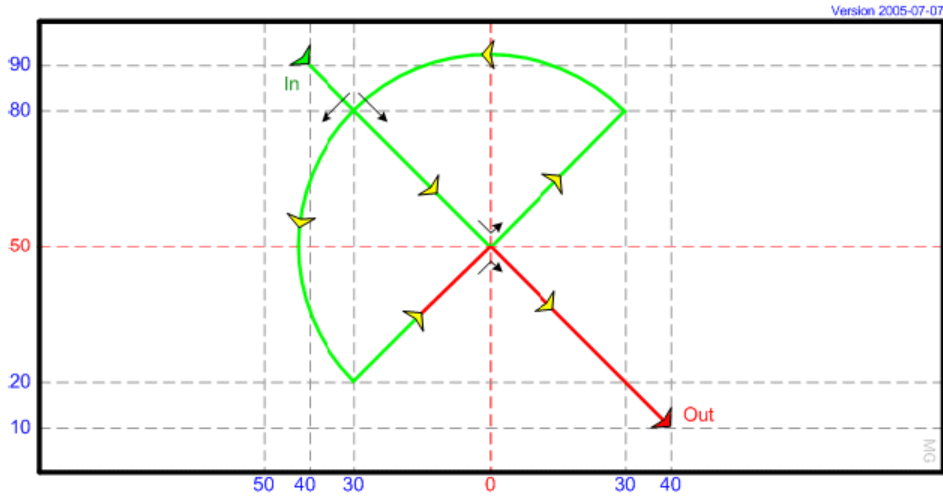
E-Mail : ski@navy.plala.or.jp

◆2008年9月21日(日) 必着でお願いします◆

※デュアルラインチーム規定の申込み欄にはメンバー数を記入のこと。

■参加者 氏名： (ふりがな：) 住所： 電話(できるだけ携帯番号を)： AJSKA No.：															
■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。															
■ 競技種目 (参加種目とクラスに●印をつけてください) <table><tr><td><input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人オープン規定</td><td><input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人オープンバレー</td><td><input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアオープンバレー</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定</td><td><input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチームオープン規定</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人オープンバレー</td><td>メンバー数[]人</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 5. デュアルランペアオープン規定</td><td><input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームオープンバレー</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアオープンバレー</td><td><input type="checkbox"/> 11. マルチラインチームオープン規定</td></tr><tr><td></td><td><input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームオープンバレー</td></tr></table>		<input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人オープン規定	<input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定	<input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチームオープン規定	<input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人オープンバレー	メンバー数[]人	<input type="checkbox"/> 5. デュアルランペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームオープンバレー	<input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 11. マルチラインチームオープン規定		<input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームオープンバレー
<input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人オープン規定	<input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定														
<input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアオープンバレー														
<input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定	<input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチームオープン規定														
<input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人オープンバレー	メンバー数[]人														
<input type="checkbox"/> 5. デュアルランペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームオープンバレー														
<input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 11. マルチラインチームオープン規定														
	<input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームオープンバレー														
■前夜祭 大人 () 人・小人 () 人、当日集金します。															

デュアルライン個人規定 (Dual-line Individual)



DI 14 レジスター (Register)

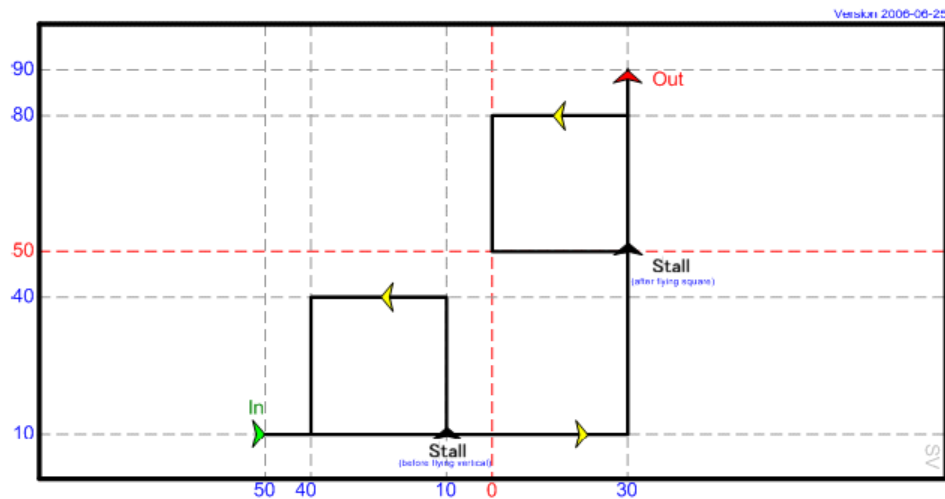
クリティカル コンポーネント Critical Components

- コンポーネントの相対的な位置
- アーク

説明 Explanation

その他の要素 Other Components

- 直角ターン
- プレジジョン・グリッド上の配置



DI 16 ツースクエア&ストール (Two Squares and Stalls)

クリティカル コンポーネント Critical Components

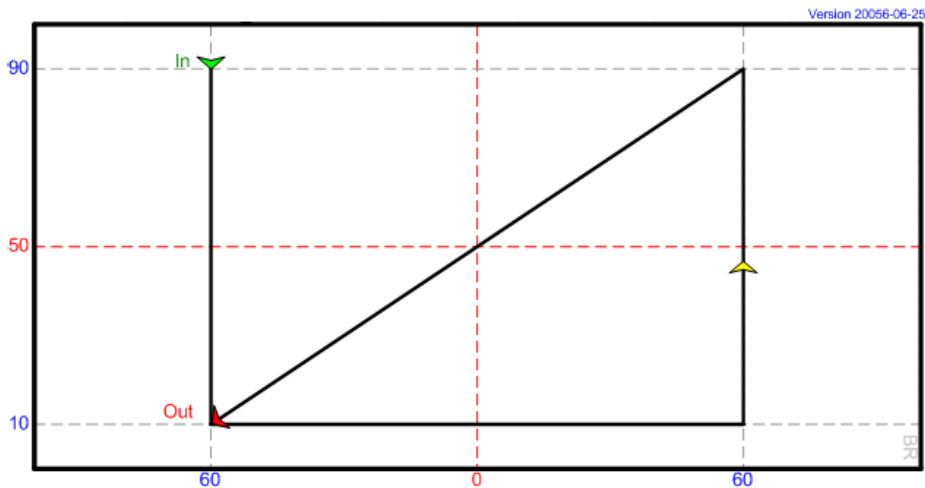
- コンポーネントの相対的な位置
- ストール

説明 Explanation

- 高さ10%左50%でイン。左10%でストール。30%角の正方形を逆時計廻りで描き、右30%で直角ターンし高さ80%まで上昇。30%角の正方形を逆時計廻りで描き高さ50%右30%の位置でストールした後、高さ90%でアウト。

その他の要素 Other Components

- 直角ターン
- プレジジョン・グリッド上の配置



DI 17 ウェッジ (Wedge)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- プレジジョン・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

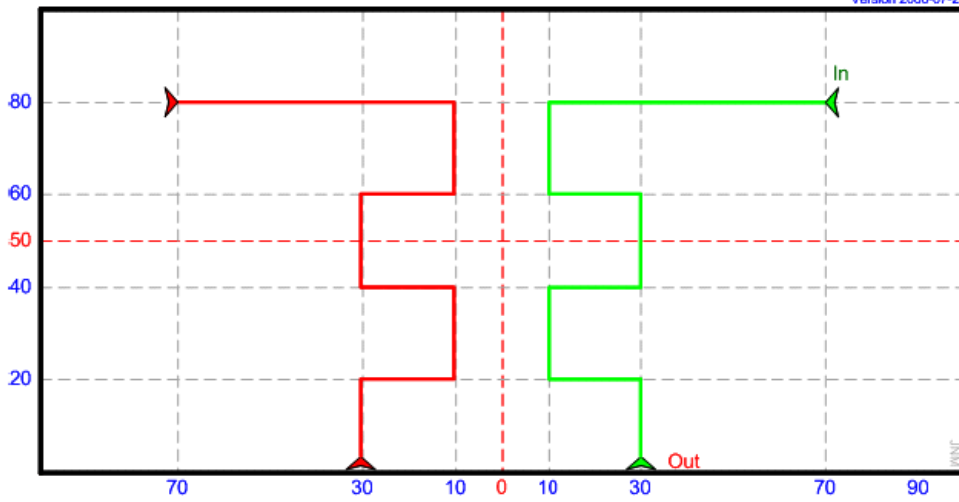
- アウトの位置は、最初に直角ターンした位置

その他の要素 Other Components

- スピード・コントロール
- ターン

デュアルライン・ペア規定 (Dual-line Pair)

Version 2006-07-20



DP 16 ペア スクエアカット&ランディング (Pair Square Cuts and Land)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- 直角ターン
- 2ポイント・ランディング

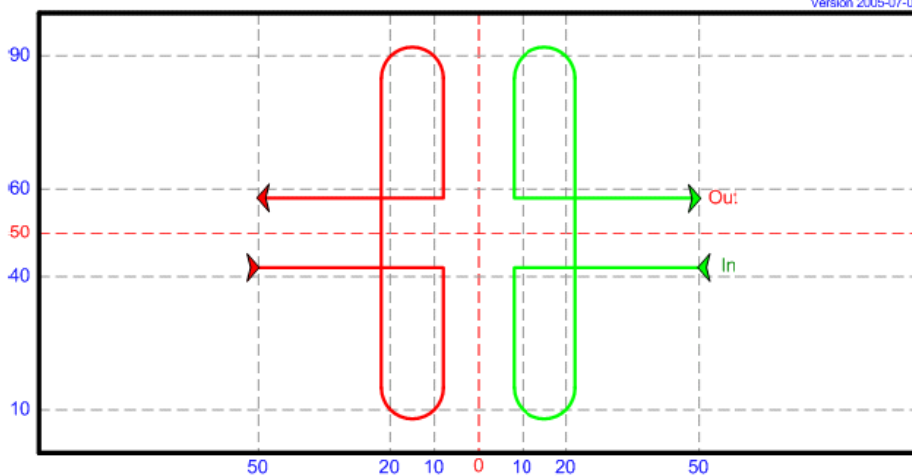
説明 Explanation

- 辺の長さは縦横とも 20%。直角ターンはきっちりと

その他の要素 Other Components

- コンポーネントの相対的な位置(左右対称)
- プレシジョン・グリッド上の配置
- スピード・コントロール

Version 2005-07-07



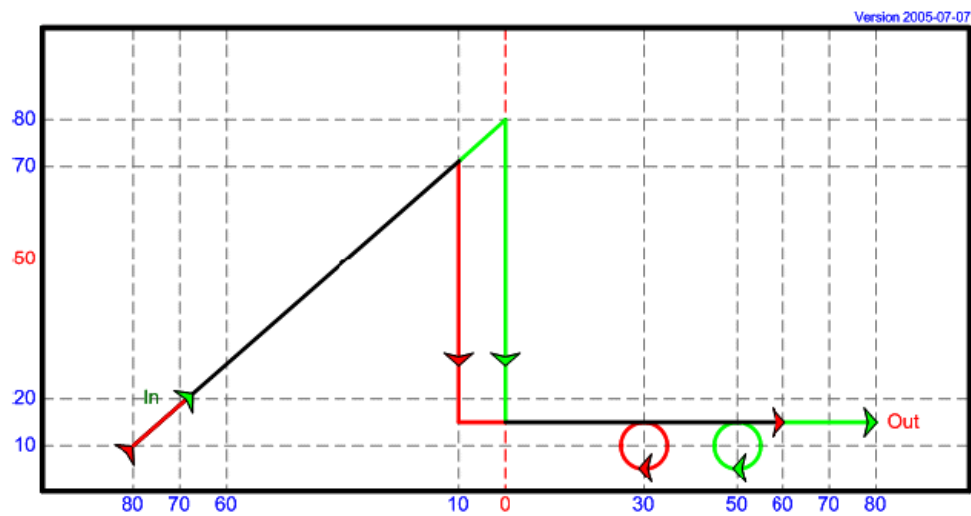
DP 07 H

評価要素

- 平行線
- コンポーネントの相対的な位置(左右・上下対称)

その他の要素

- スペーシング
- プリジジョン・グリッド上の配置
- アーク



DP 09 クリフ (The Cliff)

評価要素

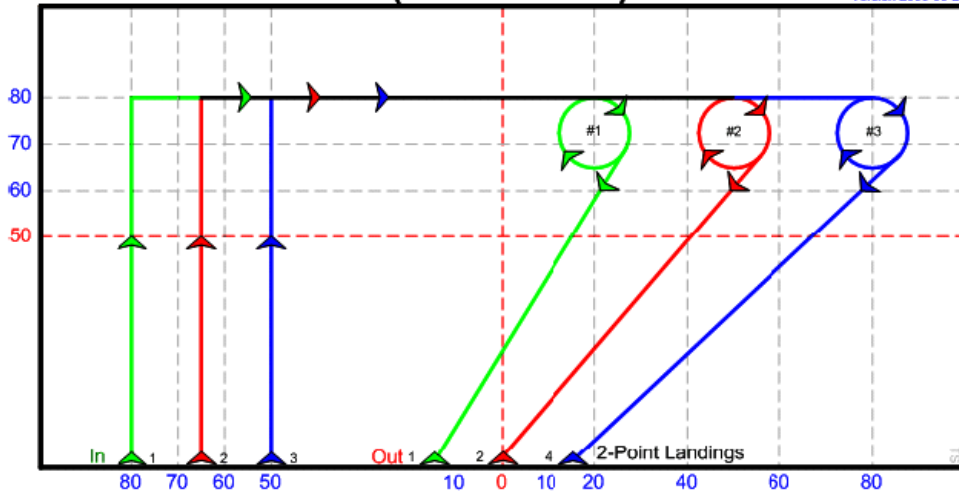
- スピード・コントロール
- スペーシング

その他の要素

- タイミング
- 円
- まっすぐな直線
- 角度(45度・直角)

DT 14 – HaveFun (3 man team)

Version 2006-06-21



DT 14 ハブファン (HaveFun)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- タイミング
- ランディング

説明 Explanation

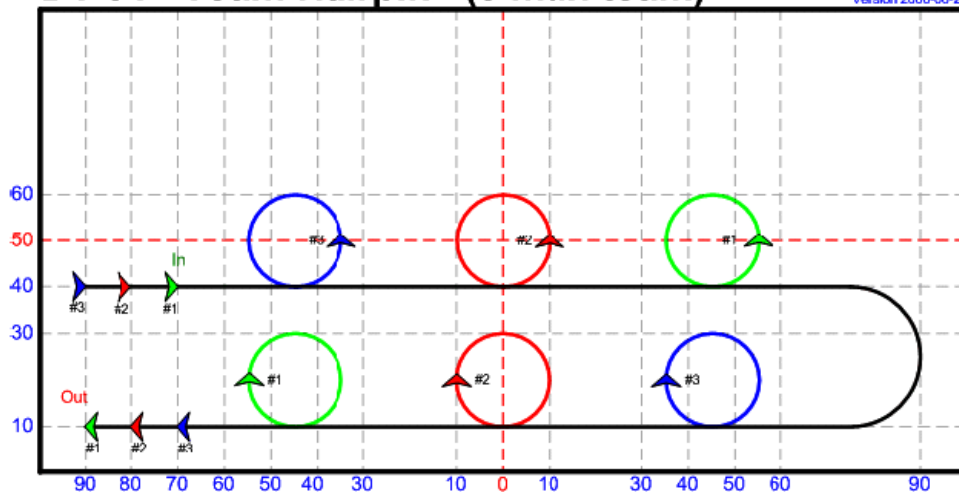
- 全てのカイトはラウンチからランディングまで常に同一水平線上にあること。
- ランディングは時計回りの方向で2ポイントランディング。

その他の要素 Other Components

- 直線
- 直角ターン
- アーク

DT 04 - Team Hairpin (3 man team)

Version 2006-06-21



DT 04 チーム・ヘアピン (Team Hairpin)

クリティカル コンポーネント Critical Components

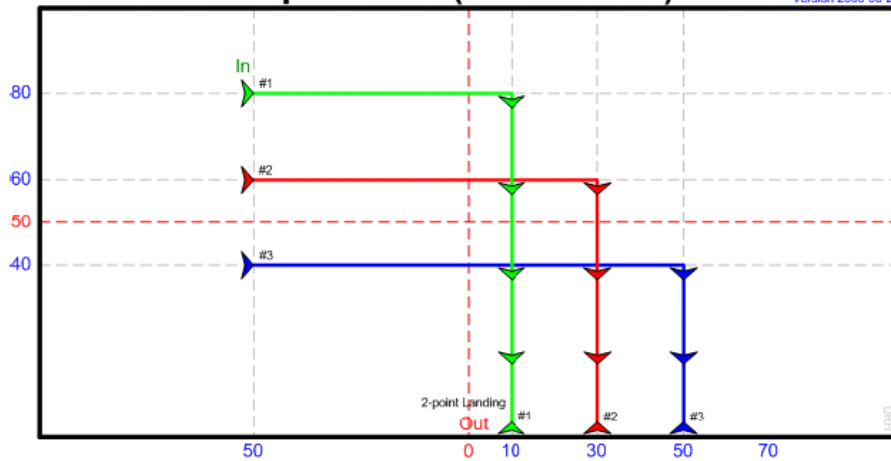
- 円
- スペーシング

その他の要素 Other Components

- 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(円の大きさ・位置が揃っているか)

DT 02 - Pick-up Sticks (3 man team)

Version 2006-06-21



DT 02 ピックアップ・スティックス (Pick-up Sticks)

クリティカル コンポーネント Critical Components

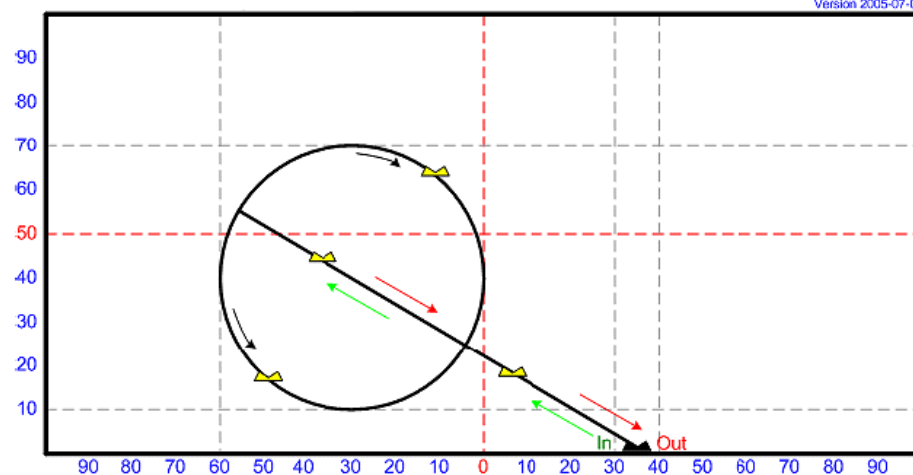
- コンポーネントの相対的な位置
- スピード・コントロール

その他の要素 Other Components

- 直線
- ランディング

マルチライン個人規定 (Multi-line Individual)

Version 2005-07-07



MI 16 ロリーポップ (Lollypop)

クリティカル コンポーネント Critical Components

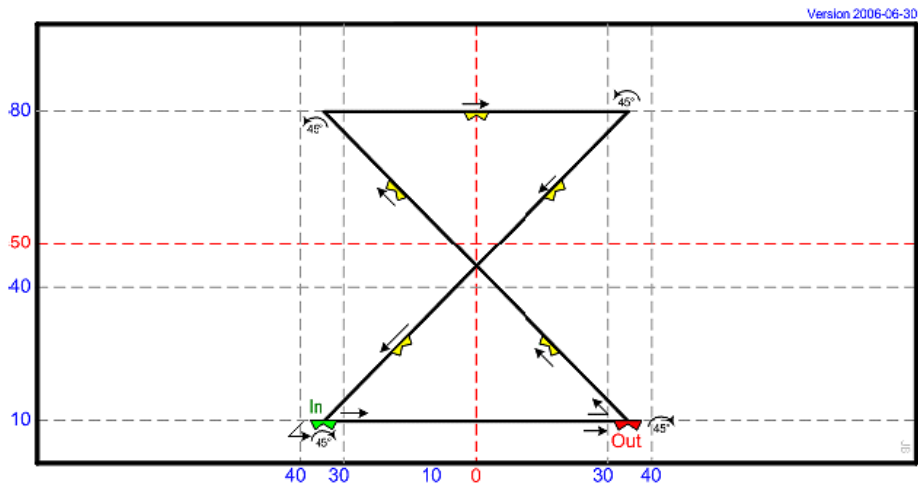
- インバートフライト
- ダイアゴナル(斜め)フライト

説明 Explanation

- サークルは1回転のみ
- サークルの回転方向は競技者が選択できる

その他の要素 Other Components

- プレジジョン・グリッド上の配置
- サークル



MI 18 ローマン テン (Roman Ten) クリティカル コンポーネント Critical Components

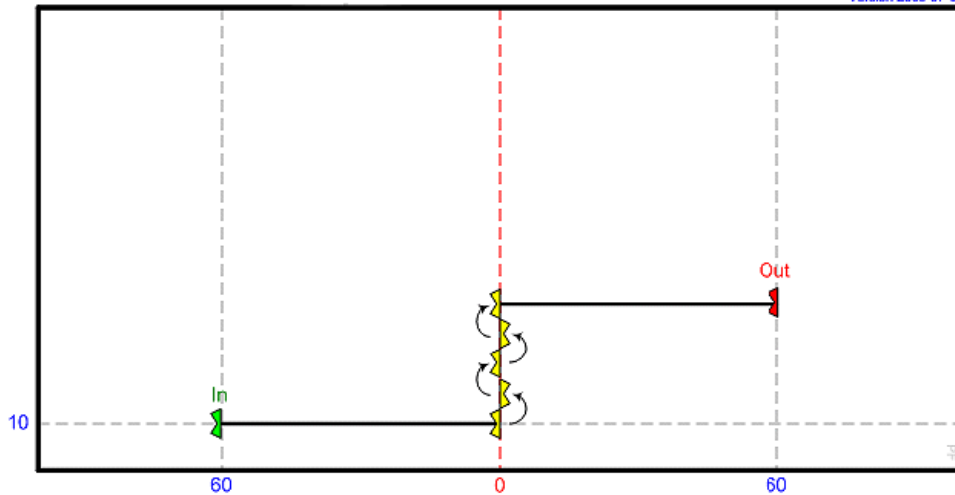
- ダイアゴナル(斜め)フライト
- スライド

説明 Explanation

- 最初の回転は時計回りに 45° 、2 回目は反時計回りに 45° 、3 回目は反時計回りに 45° 、最後は時計回りに 45° 。

その他の要素 Other Components

- プレジジョン・グリッド上の配置
- スピード・コントロール



MI 02 ラダー・アップ (Ladder Up)
クリティカル コンポーネント Critical Components

- 回転
- プレジジョン・グリッド上の位置

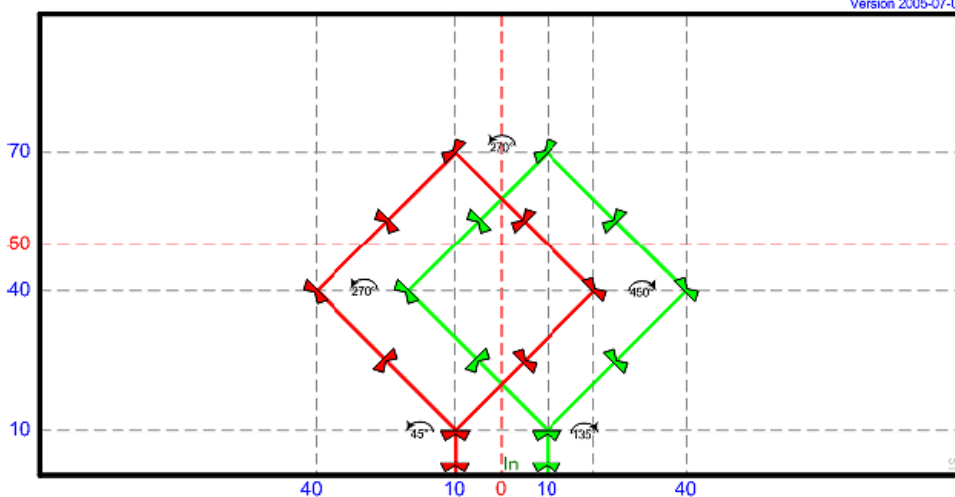
説明 Explanation

- 上のウイングチップを中心に半回転を交互に行い上昇する。最初の回転は反時計回り、次が時計回り、……となる。
- 回転半径は、使用カイトのウイングスパンの長さである。従って、半回転後のカイトの高さと最後の水平線の高さは規定できない。(インの高さは10%で、アウトの水平線の高さはそこからウイングスパンの4倍の高さとなる)

その他の要素 Other Components

- コンポーネントの相対的な位置
- 平行線

マルチライン・ペア規定 (Multi-line Pair)



MP 08 ダブル・ダイヤモンド (Double Diamonds)

クリティカル コンポーネント Critical Components

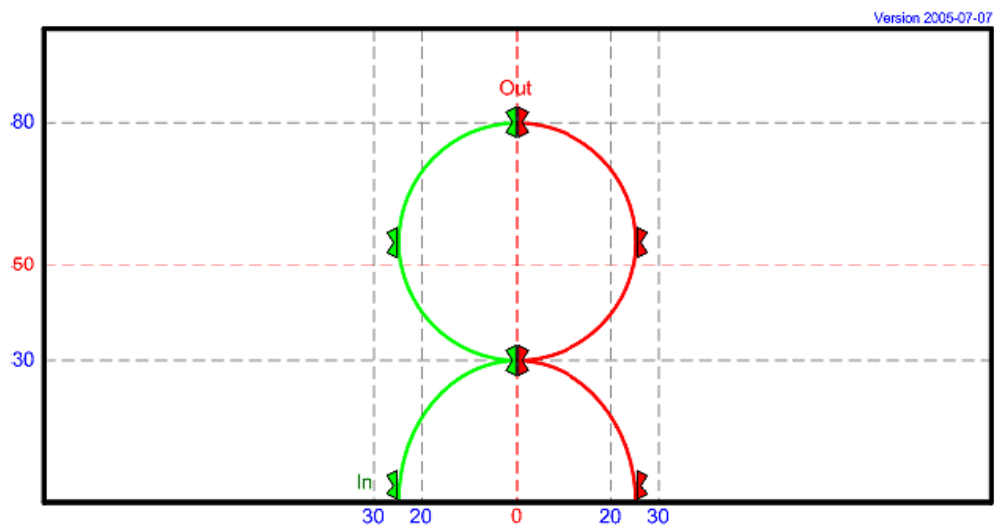
- スペーシング
- センター回転

説明 Explanation

- 両方のカイトは離陸後高さ 10%で 45 度左ターンをする。
- 両方のカイトは着地前高さ 10%で 135 度右ターンをする。

その他の要素 Other Components

- 平行線
- 直線
- コンポーネントの相対的な位置



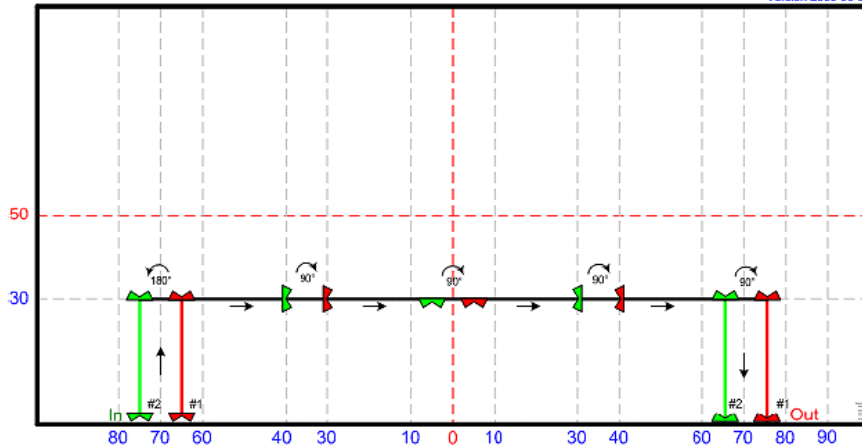
MP 01 キセス (Qisses)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- コンポーネントの相対的な位置
- スピード・コントロール

その他の要素 Other Components

- プレシジョン・グリッド上の配置
- スペーシング



MP 13 ペア ピボット (Pair Pivots)
クリティカル コンポーネント Critical Components

- センター回転
- 直線

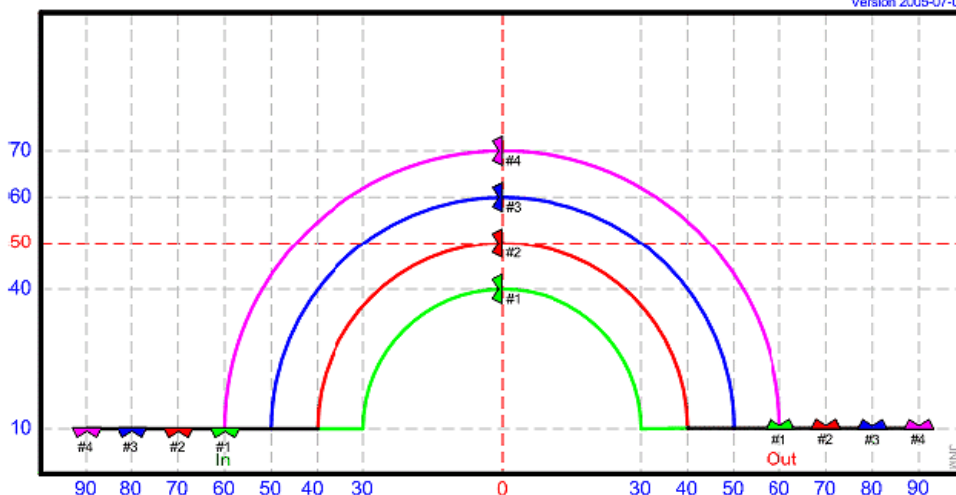
説明 Explanation

- 全ての回転は全機同時に行う。
- 全機並列で高さ 30%まで上昇、停止し反時計回りに 180 度回転。
- 水平に右にスライド、停止し時計回りに 90 度回転。
- バックで進み、停止し時計回りに 90 度回転。
- 水平に右にスライド、停止し時計回りに 90 度回転。
- フォワードで進み、停止し時計回りに 90 度回転。
- 全機並列でインバートで下降、同時にリーディングエッジランディング。

その他の要素 Other Components

- 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
- スピード・コントロール
- バック フライト
- 水平スライド
- ランディング

マルチライン・チーム規定 (Multi-line Team)



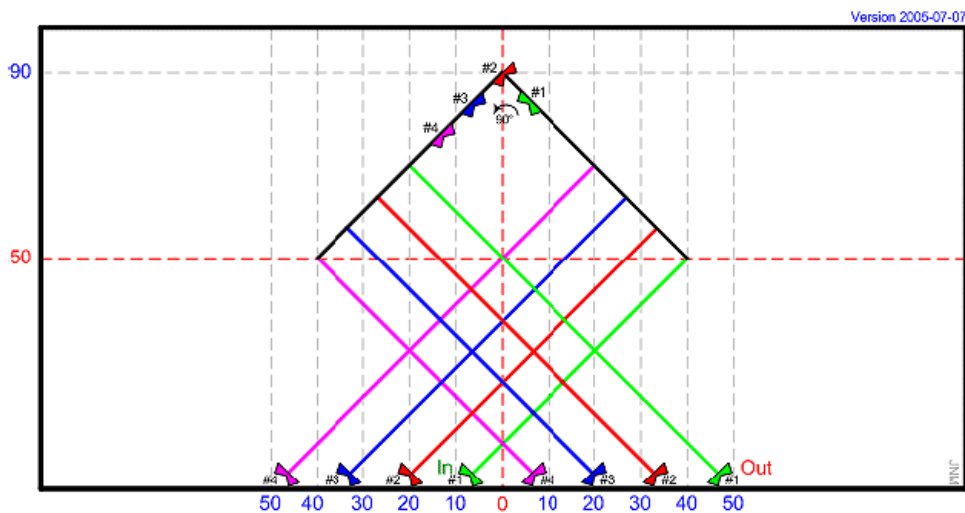
MT 07 アーチ デュ カルーセル (Arch du Carousel)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- アーク
- スピード・コントロール

その他の要素 Other Components

- コンポーネントの相対的な位置
- プレジジョン・グリッド上の配置
- タイミング



MT 09 バスケット (The Basket)

クリティカル コンポーネント Critical Components

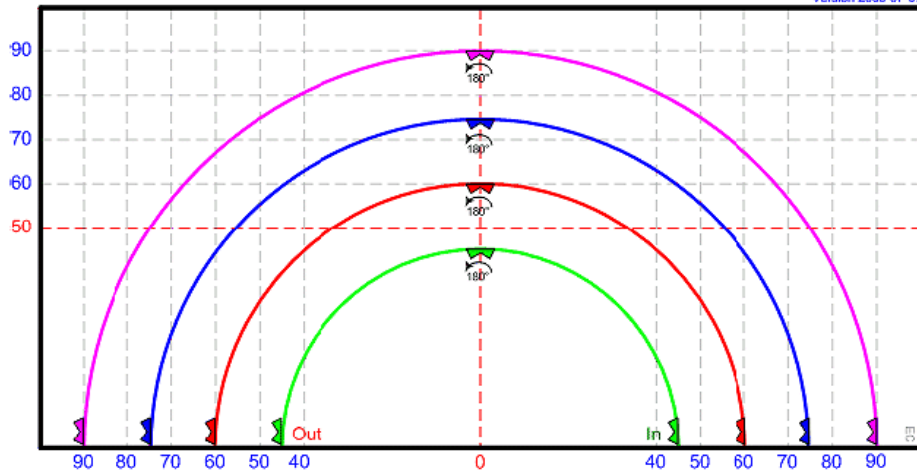
- スピード・コントロール
- スペーシング

説明 Explanation

- ノーズを 45 度右向きに立った状態から全機同時にラウンチする。
- 全機同時にひし形の右上辺に到達する。
- センターの高さ 90%に向かって斜めスライドし、頂点で 90 度回転し斜めスライドで下がる。
- ノーズを 45 度左向きの状態で全機同時に着地する。

その他の要素 Other Components

- タイミング
- 直角
- 平行線



MT 04 レインボー スライド (Rainbow Slide)

クリティカル コンポーネント Critical Components

- スペーシング
- スピード・コントロール

説明 Explanation

- ラUNCHはウイングチップで立った状態で始める
- 中央での180度回転は、全機一斉に、静止した状態で行う

その他の要素 Other Components

- プレジジョン・グリッド上の配置
- センター回転