

二色の浜カイトフェスティバル

Nishikinohama kite festival

二色の浜カイトフェスティバル2011

【大会要項】

- 名称 二色の浜カイトフェスティバル（全日本スポーツカイト協会公認競技会）
 日時 2011年9月17日（土）、18（日）
 時間 9時～18時（予定）
 場所 大阪府貝塚市澤 二色の浜海水浴場南側【別紙参照】
 主催 二色の浜カイトフェスティバル実行委員会
 全日本スポーツカイト協会 関西支部
- ルール IRBルールに準じて行います。
 フィールド条件、風の状況等によりローカルルールという形で、一部変更の場合もあります。
 変更の場合は事前に、コンペティションブリーフィング（競技説明会）にて事前説明致します。
- 協賛 アゲイン（愛知県名古屋市）・イマジン（京都府）・エアーレックスカイト（千葉県流山市）
 エスク（岡山県倉敷市）・カイトヴィレッジ（静岡県静岡市）
 カイトワールド（神奈川県横浜市）・サーフレジェンド（神奈川県藤沢市）
 デュアラインカイト（神奈川県茅ヶ崎市）・レッズクリエイティブスタジオ（大阪市住吉区）
- 後援 日本カイト工業会・日本の風の会 大阪支部
 二色の浜観光協会株式会社
- 事務局 〒595-0801 大阪府泉北郡忠岡町高月北1-11-23-807 棚原 康裕 宅
 mobile : 090-8797-2443 FAX : 072-541-6244
 Mail : tanahara@air.ocn.ne.jp
<http://www.ican.zaq.ne.jp/risky/nishikinohama-kite-festival/index.html>
- 参加費 AJSKA会員・・・¥5,000（会員以外の方は別途1,000円プラスとなります。）
 ノービスクラスのみ・・・¥1,000
 1 ノービスクラス デュアル個人規定とノービスクラス クワッド個人規定の
 重複エントリー可。（この場合でも参加費は¥1,000円です。）
 2 デュアルラインもしくはクワッドラインでオープンクラスとノービスクラスの参加は出来ませんが、
 デュアルラインはオープンクラス、クワッドラインはノービスクラスというエントリーは可。
 逆の場合も可。（この場合の参加費は¥5,000円です。）
- 申し込み 申込用紙に記入事項を書いて、メールもしくは郵送で9月9日までに申し込んで下さい。
 申し込み後、現金書留にて参加費をお送り下さい。
- | 競技種目 | 定員数 |
|--------------------------------|-----|
| ノービスクラス デュアル個人規定 | 10 |
| インターミディエイトクラス デュアル個人規定 2、3 | 10 |
| オープンクラス デュアル個人規定 2+テクニカルルーティーン | 15 |
| インターミディエイトクラス デュアル個人バレー 3 | 10 |
| オープンクラス デュアル個人バレー | 15 |
| オープンクラス デュアルペア規定 | 10 |
| オープンクラス デュアルペアバレー | 10 |
| オープンクラス デュアルチーム規定+テクニカルルーティーン | 10 |
| オープンクラス デュアルチームバレー | 10 |
| ノービスクラス クワッド個人規定 1 | 10 |
| オープンクラス クワッド個人規定 2 | 15 |
| オープンクラス クワッド個人バレー | 15 |
| オープンクラス クワッドチーム規定 | 10 |
| オープンクラス クワッドチームバレー | 10 |
- 1 ノービスクラス クワッド個人規定はIRB規定外図形の為 非公認競技となります。
 2 オープンクラスデュアル・クワッド個人規定は5種規定を予め提出し、当日に3種決定して行います。
 3 インターミディエイトクラスは3人以上のエントリーが無い場合はオープンクラスと共催となります。
 予めご了承願います。

デュアル個人規定は今回テクニカルルーティーンを行う為に、クラス分けを設けております。
 エントリークラスに関する相談・質問は大会実行委員会までご連絡下さい。

スケジュール	時間	9/17 (1日目)	9/18 (2日目)
	9:00 ~	コンペティションブリーフィング (競技説明会)	コンペティションブリーフィング (競技説明会)
	9:30 ~	オープンクラス クワッド個人規定	ノービスクラス クワッド個人規定
		オープンクラス デュアルペア規定	ノービスクラス デュアル個人規定
		インターミディエイトクラス デュアル個人規定	インターミディエイトクラス デュアル個人バレー
		オープンクラス デュアル個人規定	オープンクラス デュアル個人バレー
		オープンクラス クワッドチーム規定	オープンクラス デュアルペアバレー
		オープンクラス デュアルチーム規定	オープンクラス クワッドチームバレー
		オープンクラス クワッド個人バレー	オープンクラス デュアルチームバレー
		レボクリニック 1	デュエル フリースタイル 1

1 当日の風の状況、進行具合により開催出来ない事もあるので、予めご了承願います。
スケジュールは風の状況等により、変更する場合がございます。

音源

バレー音源はCD、MD、カセット

CD-Rの再生に関して焼き込みソフトやメディアの相性により、再生出来ない場合があります。
複数の音源提出可。(但し、メディアプレーヤー等をご遠慮下さい。)

パーティー

9/17 19:00~ フライヤーズパーティー
居酒屋 天国 泉佐野店 大阪府泉佐野市市場西3-6-11
TEL 072-469-6969 ￥4,000

最寄
宿泊施設

【シティホテルユタカ】 約400m
<http://www.hotelyutaka.com/honkan/index.htm>
大阪府泉佐野市市場東2丁目1010-3
TEL 072-463-6494
シングル1泊6,300 ネット予約¥5,145

【ベルビューガーデンホテル関西空港】 約500m
<http://www.bellevue-kix.com/>
大阪府泉佐野市市場西3-3-34
TEL 072-469-1112

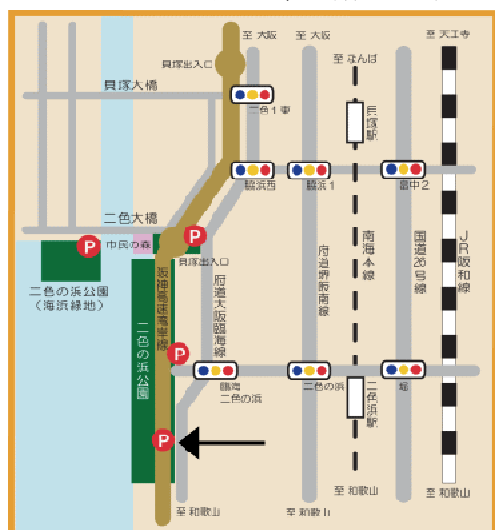
【ファーストホテル】 約600m
<http://firsthotel.jp/>
大阪府泉佐野市上町3-4-18
TEL 072-462-0011
シングル1泊5,500 (web予約価格)



アクセス

大阪方面からお越しの場合、阪神高速4号湾岸線「貝塚出口」を下り、
府道29号 大阪臨海線を南進(泉佐野方面)して、
「臨海二色の浜」交差点を西進し、約100mで公園入口に突き当たります。
突き当たりを左折し、約200m直進後右手の第2駐車場が最寄駐車場です。

大会中は岸和田だんじりの交通規制があるため、岸和田南出口より北側の府道29号線の交通規制がありますので、一般道でお越しの方は国道26号線を利用される事をオススメします。



注意

悪天候の場合における競技中止の場合、参加費は返却出来ません。予めご了承願います。
喫煙者は、吸殻入れをご持参下さい。ゴミは各自でお持ち帰る様お願い致します。

二色の浜カイトフェスティバル2011 大会申込書

フリガナ			
氏名			AJSKA No
住所 〒			
TEL			MAIL
デュアル ペア			AJSKA No
メンバー			
デュアル チーム			AJSKA No
メンバー			
クワッド チーム			AJSKA No
メンバー			

参加種目（希望種目に 印を記入願います。）

ノービスクラス デュアル個人規定		ノービスクラス クワッド個人規定	
インターミディエイトクラス デュアル個人規定		オープンクラス クワッド個人規定	
オープンクラス デュアル個人規定		オープンクラス クワッド個人バレー	
インターミディエイトクラス デュアル個人バレー		オープンクラス クワッドチーム規定	
オープンクラス デュアル個人バレー		オープンクラス クワッドチームバレー	
オープンクラス デュアルペア規定		レボクリニック（当日チーム分けを行います。）	
オープンクラス デュアルペアバレー		デュエル フリースタイル（個人）	
オープンクラス デュアルチーム規定			
オープンクラス デュアルチームバレー			

エントリーフィー

ノービスクラス ¥1,000
 オープンクラス ¥5,000
 特別会費 +¥1,000

AJSKA会員以外の方は特別会費として別途 ¥ 1,000徴収させていただきます。

フライヤーズパーティー

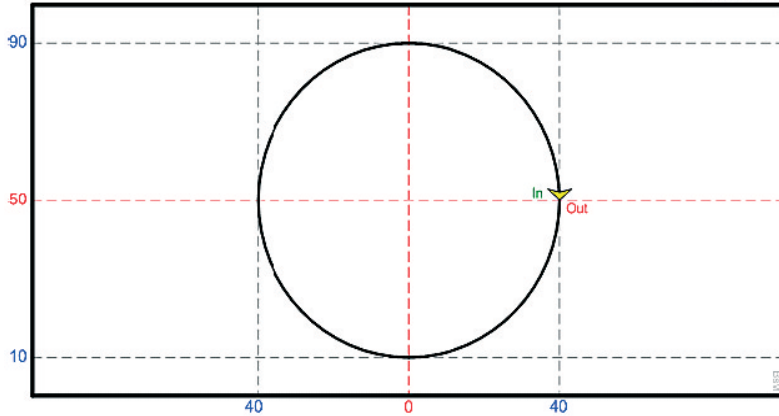
パーティー会費 ¥4,000

（参加人数 人）

合計金額	
------	--

ノービスクラス デュアル個人規定

DI 02 サークル 【Circle】

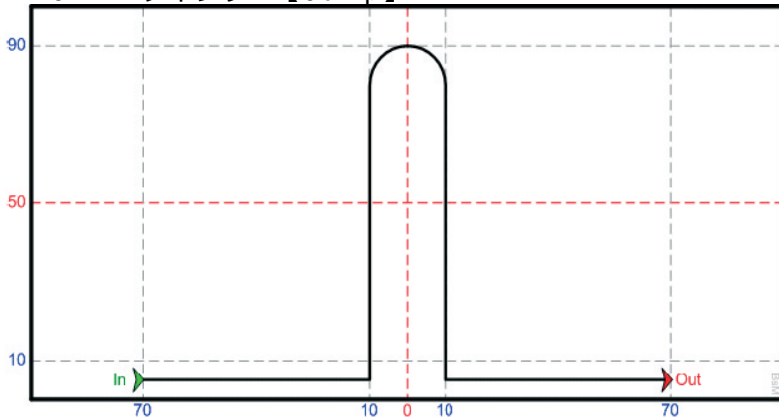


クリティカル コンポーネント Critical Components
円形
スピード・コントロール

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
プレジジョン・グリッド上の配置
「イン」「アウト」が同じ位置

DI 07 ジャンプ 【Jump】



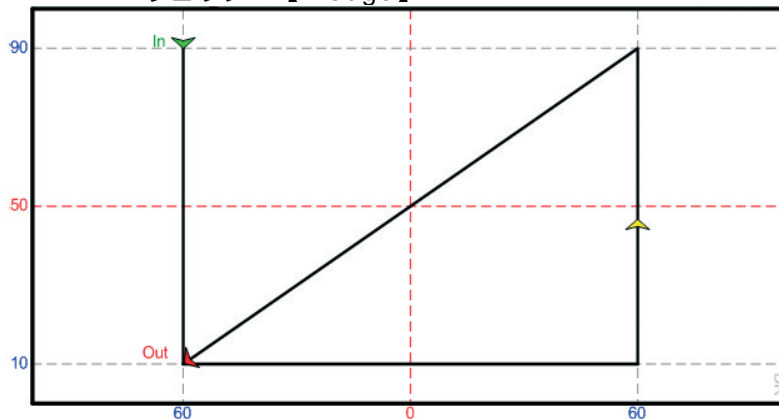
クリティカル コンポーネント Critical Components
直角
アーク

説明 Explanation

その他の要素 Other Components

まっすぐな直線
プレジジョン・グリッド上の配置
スピード・コントロール

DI 17 ウェッジ 【Wedge】



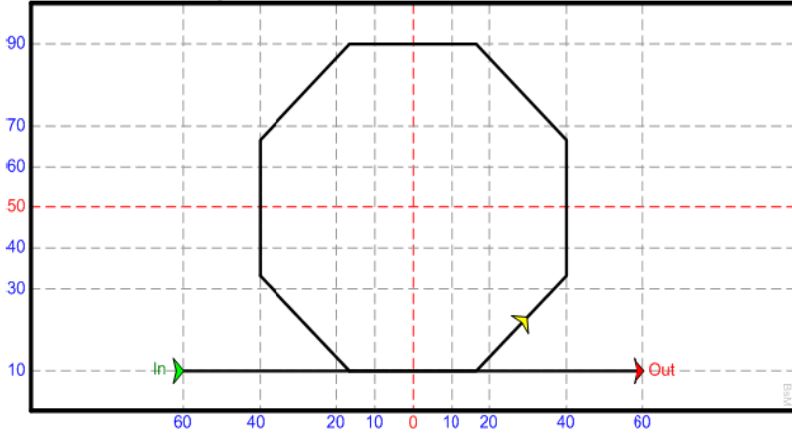
クリティカル コンポーネント Critical Components
プレジジョン・グリッド上の配置
コンポーネントの相対的な位置

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

DI 09 オクタゴン 【Octagon】

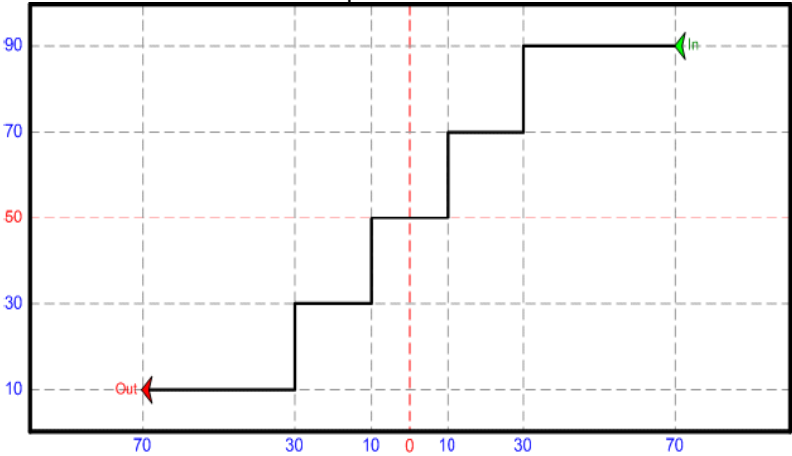


クリティカル コンポーネント Critical Components
 プレジジョン・グリッド上の配置
 要素の相対的な大きさ(各辺の長さが同じか)

説明 Explanation
 八角形の角度は全て同じ

その他の要素 Other Components
 スピード・コントロール
 「イン」「アウト」の水平線の長さは同じ
 平行線

DI 13 ステップ 【Steps】

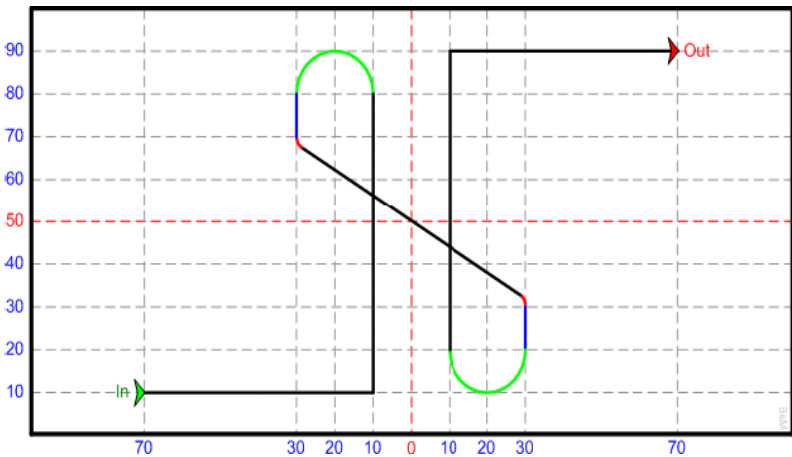


クリティカル コンポーネント Critical Components
 水平線
 垂直線

説明 Explanation

その他の要素 Other 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
 スピード・コントロール

DI 11 スプリットフィギュア8 【Split Figure Eight】

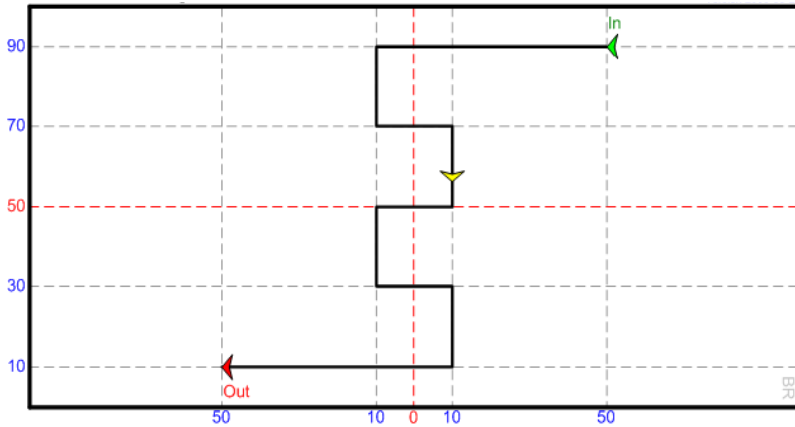


クリティカル コンポーネント Critical Components
 コンポーネントの相対的な位置
 (左右の図形の大きさ位置が同じか)
 スピード・コントロール

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 プレジジョン・グリッド上の配置
 まっすぐな直線
 アーク

DI 18 スクエ アカット 【Square Cuts】

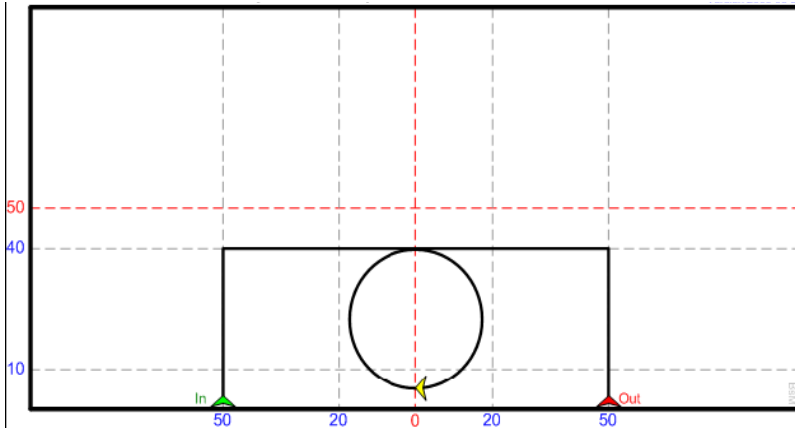


クリティカル コンポーネント Critical Components
 直角ターン
 コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation
 辺の長さは縦横とも20%。直角ターンはきちりと。

その他の要素 Other Components
 スピード コントロール
 プレジジョン グリッド上の配置

DI 19 ラUNCH・サークル・2 P ランディング 【Launch, Circle, and Land 2P】



クリティカル コンポーネント Critical Components
 直線
 2 ポイントランディング

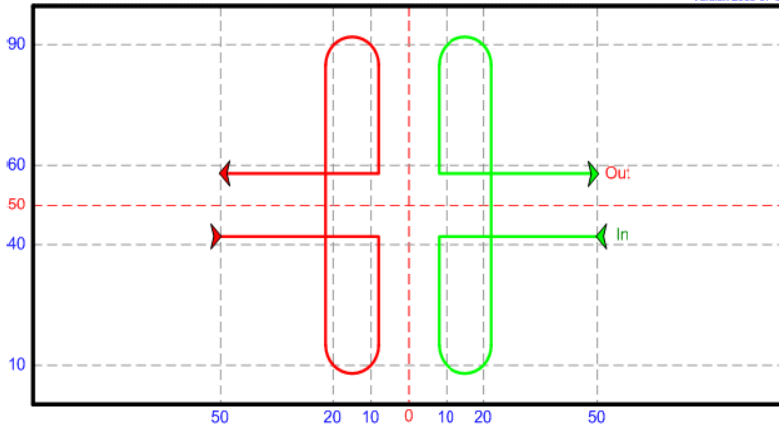
説明 Explanation
 離陸し高さ40%まで上昇し、中央で円を描いたのち、右50%の位置で2ポイントランディング。

その他の要素 Other Components
 ターン
 スピード コントロール
 サークル
 プレジジョン グリッド上の配置

オープンクラス デュアルペア規定

DP 07 H

Version 2005-07-07

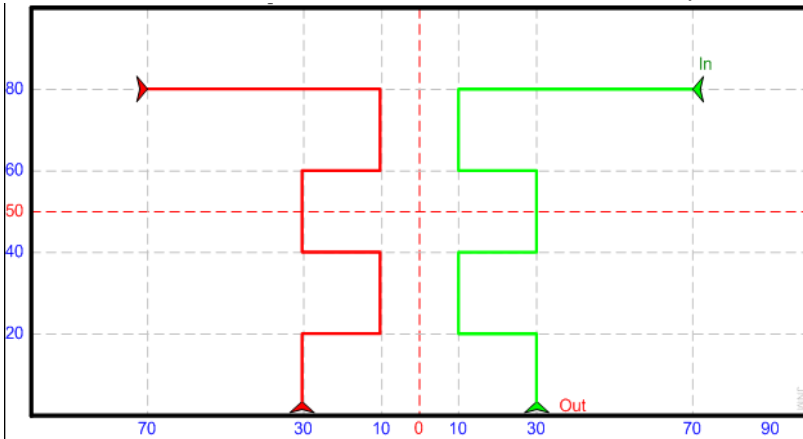


クリティカル コンポーネント Critical Components
平行線

コンポーネントの相対的な位置 (左右・上下対称)
説明 Explanation

その他の要素 Other Components
スペーシング
プレジジョン グリッド上の配置
アーク

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

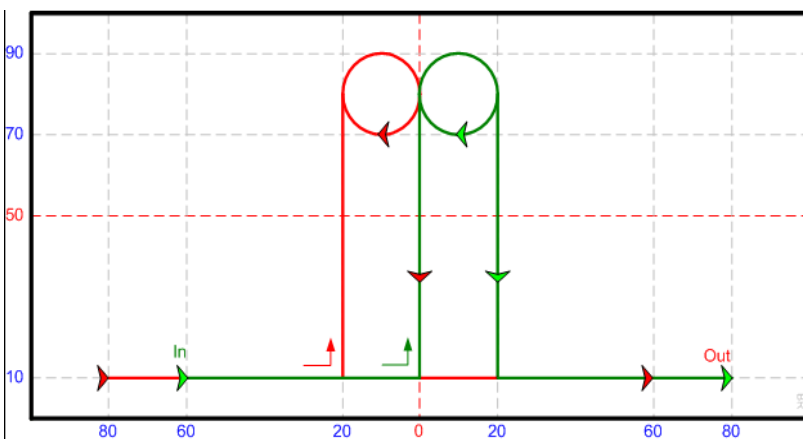


クリティカル コンポーネント Critical Components
直角ターン
2 ポイント ランディング

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)
プレジジョン グリッド上の配置
スピード コントロール

DP 17 - ペア ジャンプとロール【Pair Jump with Rolls】



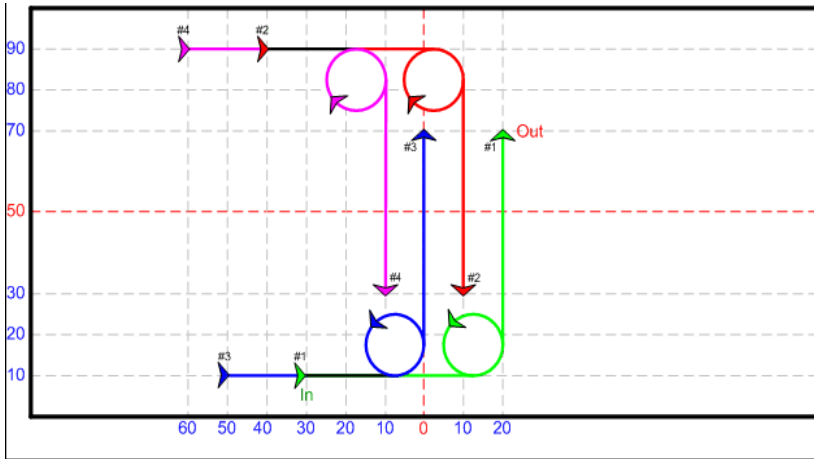
クリティカル コンポーネント Critical Components
サークル
スピード コントロール

説明 Explanation
サークルの大きさは左右同じ、
左側の下降位置は右側の上昇位置と同じ。

その他の要素 Other Components
平行線
直角ターン
プレジジョン グリッド上の配置

オープンクラス デュアルチーム規定

DT 12 ループ & バーチカル・スレッド【Loops and Vertical Threads】

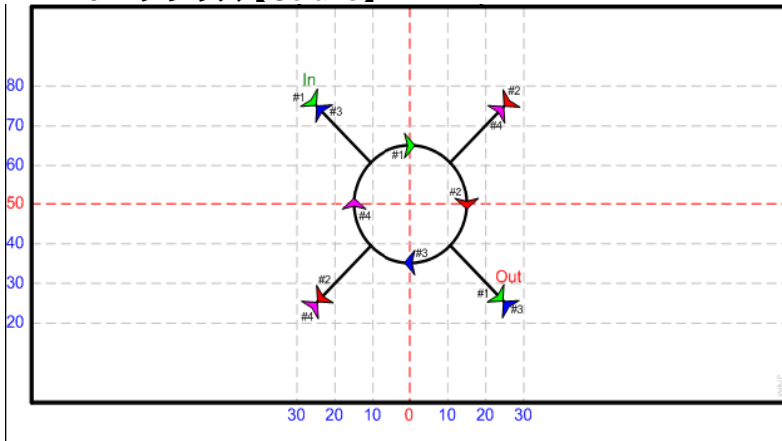


クリティカル コンポーネント Critical Components
円
コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation
その他の要素 Other Components
スピード コントロール

プレジジョン グリッド上の配置
平行線

DT 15 - ソラリス【Solaris】

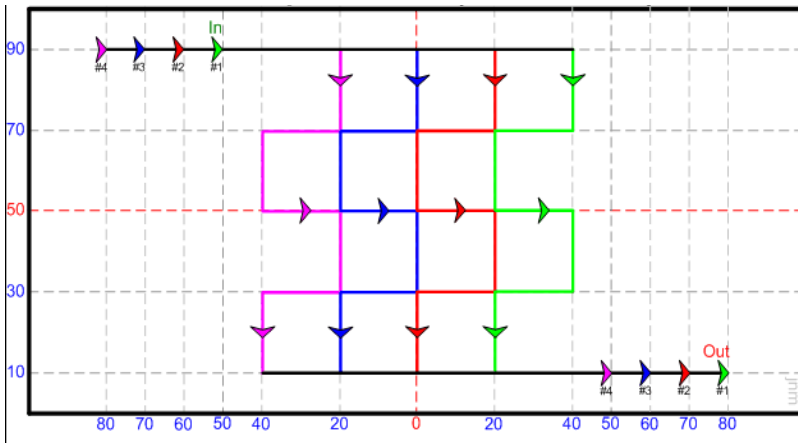


クリティカル コンポーネント Critical Components
スピードコントロール
タイミング

説明 Explanation
何機で飛ばす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。

その他の要素 Other Components
サークルの形

DT 16 - チーム スクエア カット



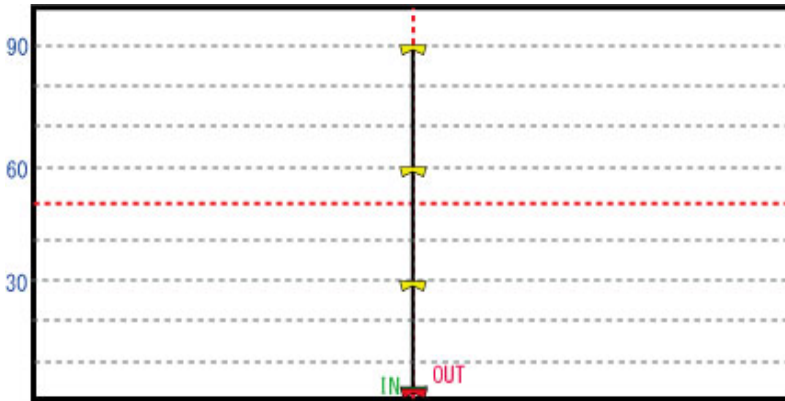
クリティカル コンポーネント Critical Components
直角ターン
スピードコントロール

説明 Explanation
辺の長さは縦横とも20%。直角ターンはきちりと。
スペーシングを常に保つ。

その他の要素 Other 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

ノービスクラス クワッド個人規定

MI アップ アンド ダウン [Up And Down]



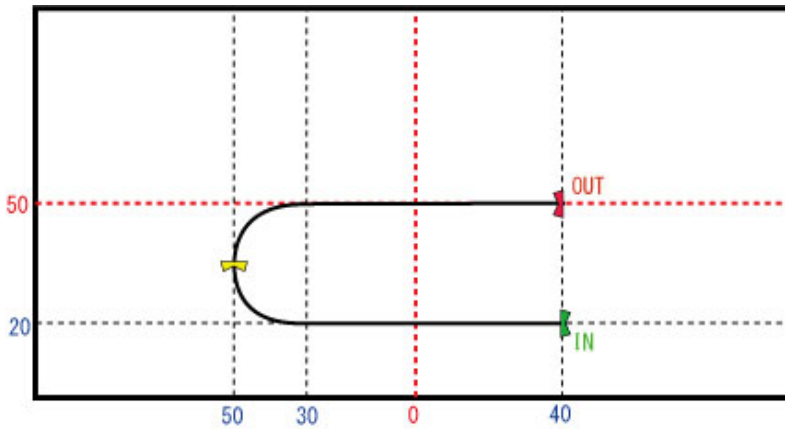
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・軌跡が直線であること
- ・一旦停止 (ホバーリング) ができること
- ・逆飛行 (リバース) 出来ること

説明 Explanation

1. ウインドセンター (地上) で「イン」コールする。
2. カイトの前進方向に飛行し、高度30%で一旦停止する。(1秒程度)
3. さらに前進方向に飛行し、高度60%で一旦停止する。(1秒程度)
4. さらに前進方向に飛行し、高度90%から逆飛行 (リバース方向) し地上に着地し「アウト」コールする。

MI ユーターン [U-Turn]



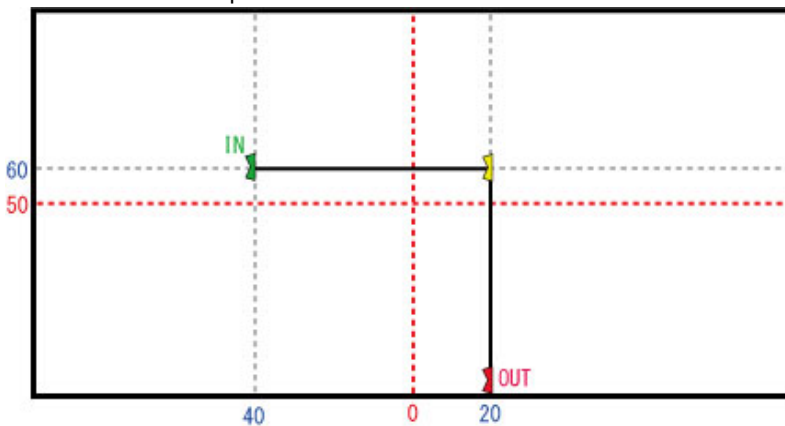
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・水平飛行ができること
- ・半円飛行 (アップターン) ができること
- ・上下の水平飛行の軌跡が平行であること

説明 Explanation

1. 右40%高度20%の位置で「イン」コールする。
2. 左方向に水平飛行し左30%高さ20%位置から半円飛行 (アップターン) し左30%高度50%の位置へ
3. その後カイトを継続して右方向に直進飛行し、右40%高度50%で「アウト」コールする。

MI チップダウン [Tip Down]



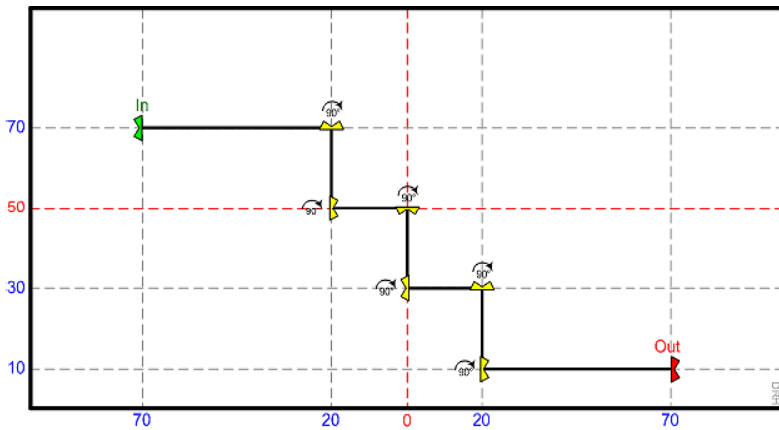
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・軌跡が各々直線であること
- ・チップダウン時カイトの姿勢が正しく保持できること
- ・チップランディングができること。

説明 Explanation

1. 左40%高度60%の位置で「イン」コールする。
2. カイトの前進方向に飛行し、右20%高度60%で一旦停止しチップダウンに入る。
3. そのままのカイト姿勢を保持しながら地上に着地 (チップランディング) し「アウト」コールする。

MI 03 ステップ・アンド・ターン 【Steps and Turns】

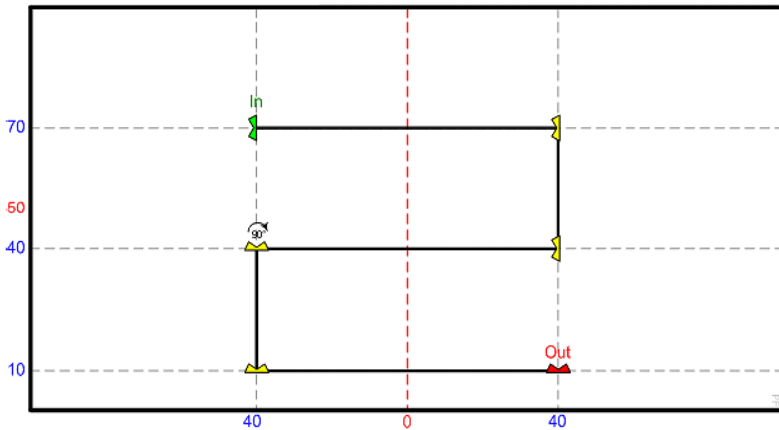


クリティカル コンポーネント Critical Components
コンポーネントの相対的な位置
回転

説明 Explanation
カイトの中心を軸に90度回転し方向を変える

その他の要素 Other Components
まっすぐな直線
プレジジョン・グリッド上の配置
バックフライト

MI 04 ツー・ダウン 【Two Down】

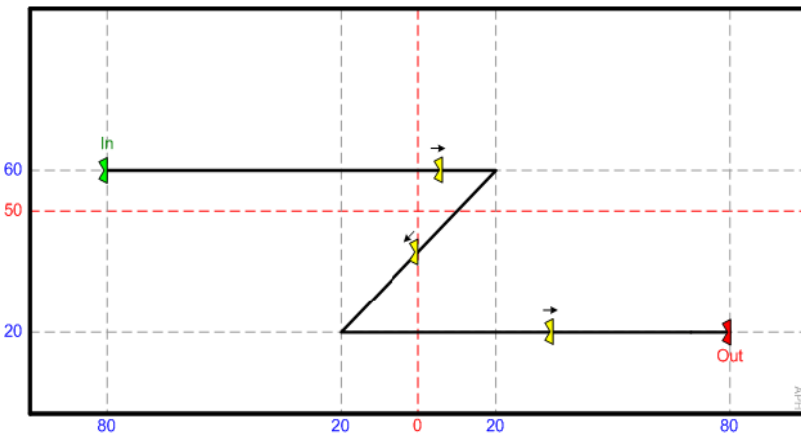


クリティカル コンポーネント Critical Components
平行線
インバートフライト

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
センター回転
スピード・コントロール

MI 13 - Z パス 【Z Pass】

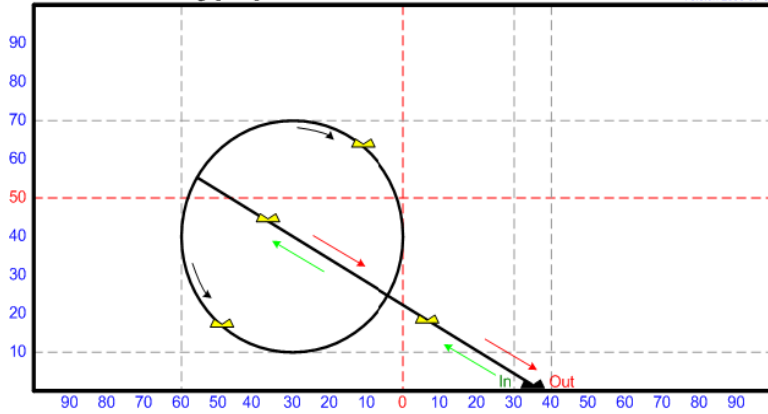


クリティカル コンポーネント Critical Components
斜め飛行
水平線

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
スピードコントロール
プレジジョン グリッド上の配置

MI 16 - ロリーポップ 【Lollypop】

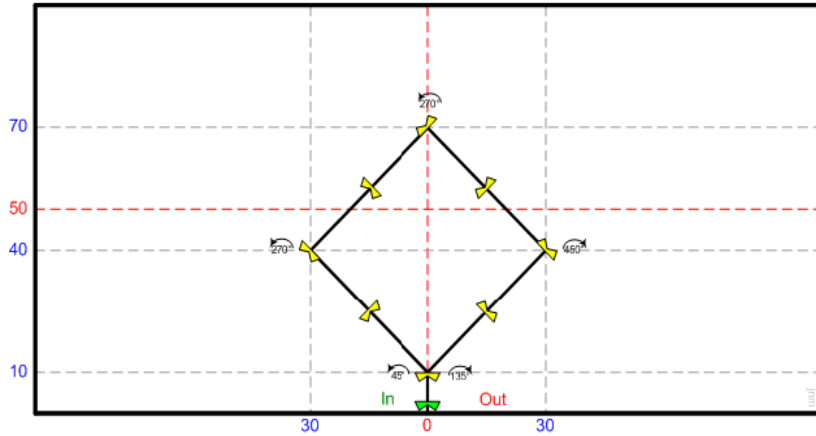


クリティカル コンポーネント Critical Components
 インパートフライト
 ダイアゴナル (斜め) フライト

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 21 - ダイヤモンド 【Diamond】



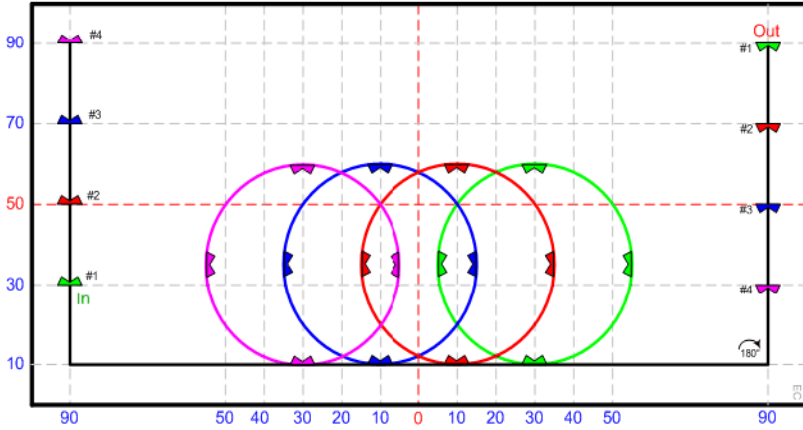
クリティカル コンポーネント Critical Components
 回転
 コンポーネントの相対的な位置 (正ひし形)

説明 Explanation
 最初の回転は反時計回りに45°
 2回目は時計回りに270°
 3回目は反時計回りに270°
 4回目は時計回りに450°
 最後は時計回りに135°

その他の要素 Other Components
 直線
 スピードコントロール

オープンクラス クワッドチーム規定

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

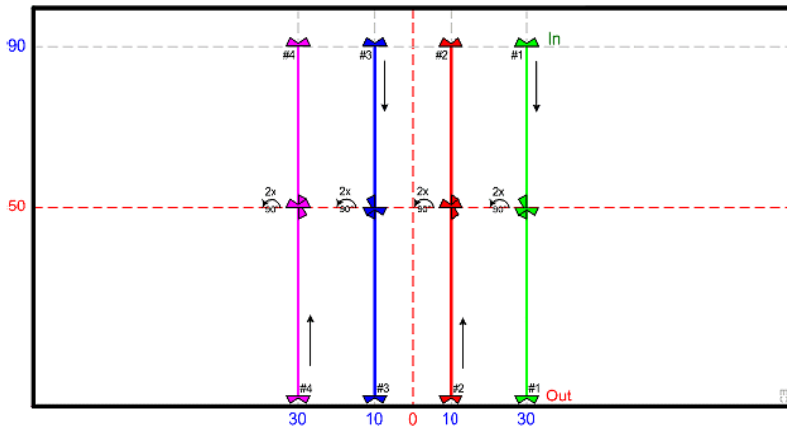


クリティカル コンポーネント Critical Components
 円
 スペーシング

説明 Explanation
 円はノーズを常に外側に向けたままで描く。

その他の要素 Other Components
 まっすぐな直線
 コンポーネントの相対的な位置
 インバートスライド
 センター回転

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

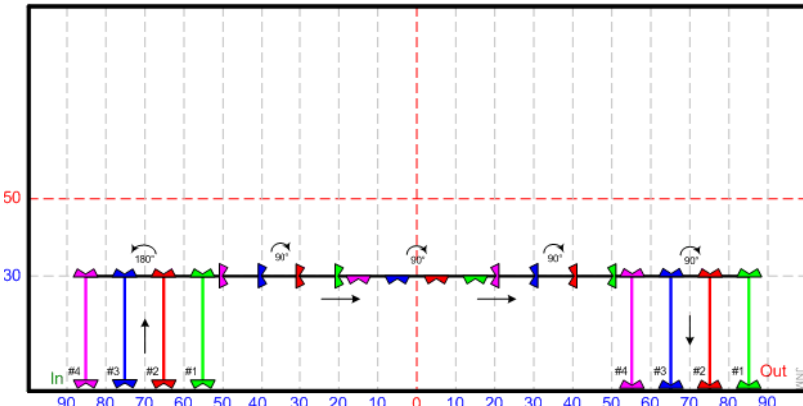


クリティカル コンポーネント Critical Components
 まっすぐな直線
 センター回転

説明 Explanation
 高さ50%での180度回転は、
 90度回転毎に一旦停止して行う。

その他の要素 Other Components
 スペーシング
 コンポーネントの相対的な位置

MT08 - チーム ピボット 【Team 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35%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

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