

2012 北海道チャレンジ石狩

2012 北海道チャレンジ石狩

初めてでも大丈夫!

1. 概要

大会名：2012 北海道チャレンジ石狩

日時：2012年10月7日(日) 8:00 ~ 16:00 荒天により中止の場合あり

場所：ヤウスバ運動公園(石狩市親船町ヤウスバ(河川敷))

フィールドサイズ：110m×140m

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

協力：全日本スポーツカイト協会 北海道支部

参加費：1人3,000円<ノービス(初心者クラス)のみ参加の方は無料>

競技がはじめての方も経験者が親切に説明致しますので、お気軽に参加ください。

競技用カイト・ラインのレンタル(無料)もあります。

*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

2012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。

規定総得点が同点の場合、すべての種目において、「図形3」の点数により順位を決めます。

3. 問合せ・申込先(大会事務局)

北海道

TEL:(携帯)090-9517-3576

E-Mail:ski321jp@yahoo.co.jp

4. 申込み期限

- ・2012年9月23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:2012年10月6日(土)17:00~酔い潰れるまで

会場: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)

2012 北海道チャレンジ参加申込書

E-Mail : ski321jp@yahoo.co.jp

◆ 2012年9月23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。

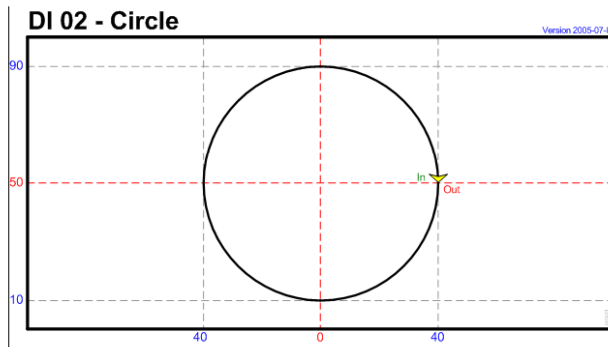
■参加者 氏名： (ふりがな：) 住所： 電話(できるだけ携帯番号を)： AJSKA No.：																	
■チーム チーム名： AJSKA No.：																	
■ペア ペア名： AJSKA No.： ※AJSKA 登録のある方は No をご記入ください。																	
■ 競技種目 (参加種目とクラスに●印をつけてください) <table><tr><td><input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人オープン規定</td><td><input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアオープンバレー</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"/> 9. デュアルラインチームオープン規定</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定</td><td>メンバー数[]人</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><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"/> 5. デュアルランペアオープン規定</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><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"/> 12. マルチラインチームオープンバレー</td></tr><tr><td><input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定</td><td><input type="checkbox"/> 13. デュアルライン個人ノービス規定</td></tr><tr><td></td><td><input type="checkbox"/> 14. マルチライン個人ノービス規定</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"/> 8. マルチラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチームオープン規定	<input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定	メンバー数[]人	<input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームオープンバレー	<input type="checkbox"/> 5. デュアルランペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 11. マルチラインチームオープン規定	<input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームオープンバレー	<input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 13. デュアルライン個人ノービス規定		<input type="checkbox"/> 14. マルチライン個人ノービス規定
<input type="checkbox"/> 1. デュアルライン個人オープン規定	<input type="checkbox"/> 8. マルチラインペアオープンバレー																
<input type="checkbox"/> 2. デュアルライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 9. デュアルラインチームオープン規定																
<input type="checkbox"/> 3. マルチライン個人オープン規定	メンバー数[]人																
<input type="checkbox"/> 4. マルチライン個人オープンバレー	<input type="checkbox"/> 10. デュアルラインチームオープンバレー																
<input type="checkbox"/> 5. デュアルランペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 11. マルチラインチームオープン規定																
<input type="checkbox"/> 6. デュアルラインペアオープンバレー	<input type="checkbox"/> 12. マルチラインチームオープンバレー																
<input type="checkbox"/> 7. マルチラインペアオープン規定	<input type="checkbox"/> 13. デュアルライン個人ノービス規定																
	<input type="checkbox"/> 14. マルチライン個人ノービス規定																
■前夜祭 大人 () 人・小人 () 人、当日集金します。																	

2012 北海道チャレンジ石狩

規定図形

デュアルライン個人ノービス規定

1 DI 02 サークル Circle

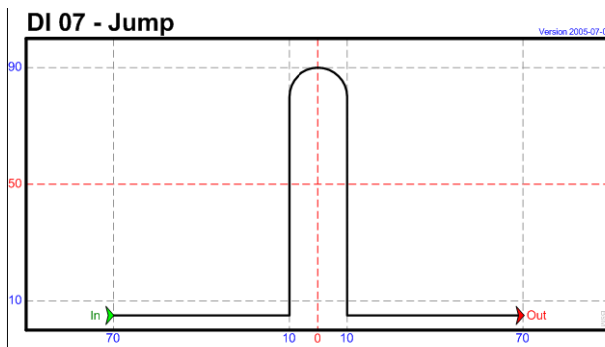


クリティカル コンポーネント Critical Components
円形
スピード コントロール

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

4 DI 07 ジャンプ Jump



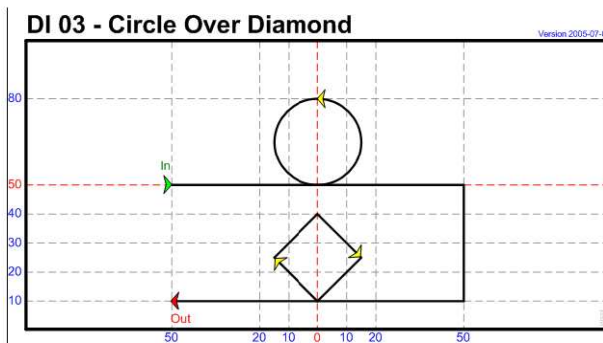
クリティカル コンポーネント Critical Components
直角

アーク (カーブ)

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

2 DI 03 サークル オーバー ダイヤモンド Circle Over Diamond



クリティカル コンポーネント Critical Components
要素 (円とダイヤモンド) の位置
要素のサイズ

説明 Explanation

円の真下にダイヤモンド
円の直径はダイヤモンドの幅・高さと同じ

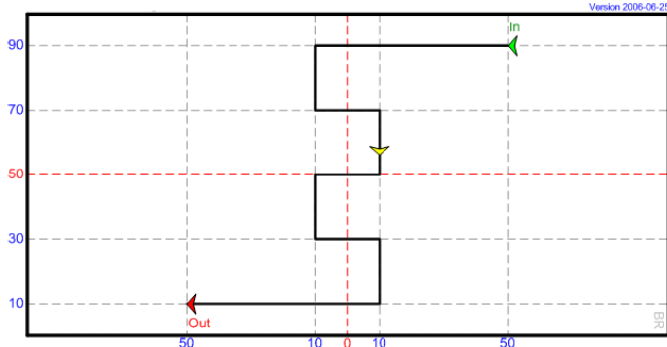
その他の要素 Other Components
平行線
直角
スピード コントロール

はじめての方へ

「競技に出場してみよう！」という方は上記の3図を描く「デュアルライン個人ノービス規定」のエントリーをおすすめします。競技の概要 上図で「IN」と書いてあるところで「イン！」と大きな声でコールします。そして、図のとおりにかイトを飛ばして「OUT」と書いてあるところで「アウト！」と大きな声でコールします。審判は主に図形の右に書いてある事項に注目して採点します。

デュアルライン個人オープン規定

DI 18 スクエアカット (Square Cuts)

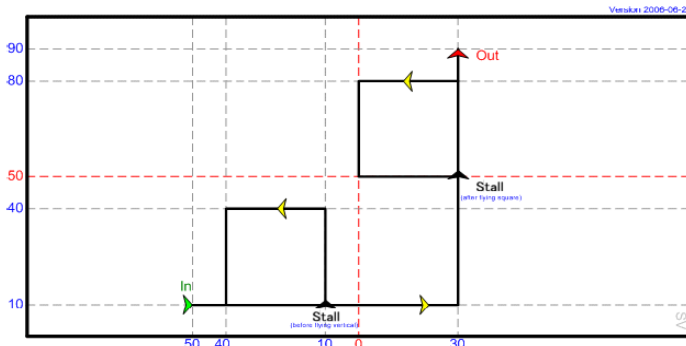


クリティカル コンポーネント
 直角ターン
 コンポーネントの相対的な位置

説明
 辺の長さは縦横とも20%。直角ターンはきっちり

その他の要素
 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 16 ツースクエア&ストール

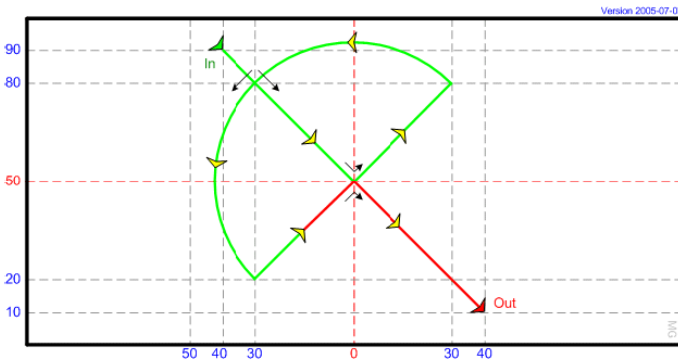


クリティカル コンポーネント
 コンポーネントの相対的な位置
 ストール

説明
 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
 直角ターン
 プレジジョン・グリッド上の配置

DI 14 レジスター



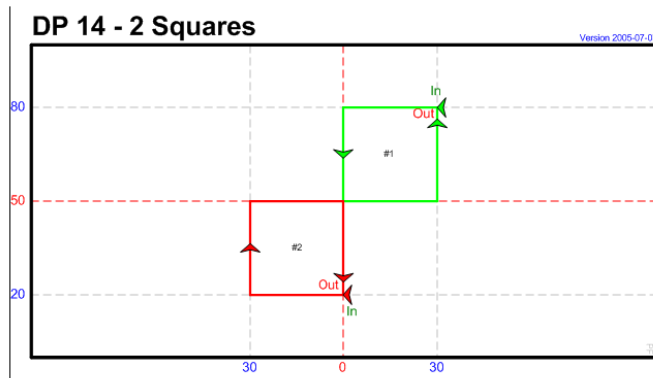
クリティカル コンポーネント Critical Components
 コンポーネントの相対的な位置
 アーク

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

デュアルラインペア規定

8 DP 14- 2スクエア 2 Squares

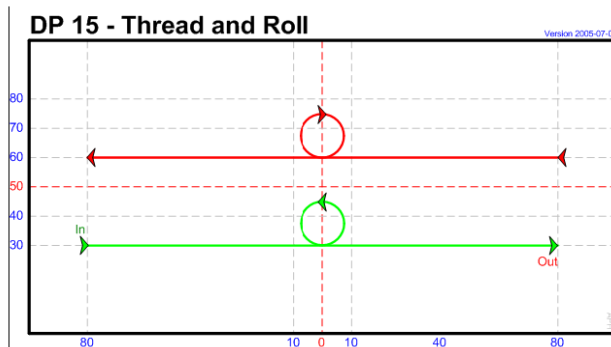


クリティカル コンポーネント Critical Components
 直角ターン
 タイミング

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 コンポーネントの相対的な大きさ
 まっすぐな直線

9 DP 15 - スレッド&ロール Thread and Roll

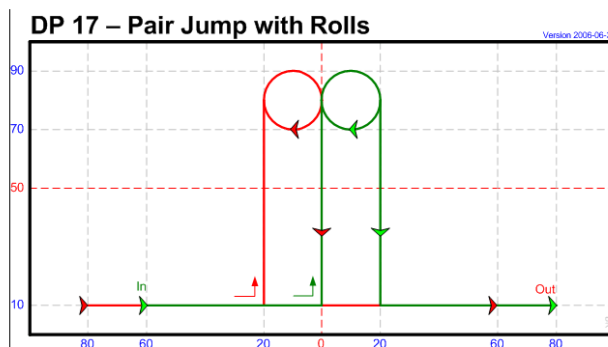


クリティカル コンポーネント Critical Components
 直線
 コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 タイミング
 プレシジョン グリッド上の配置

11 DP 17 - ペア ジャンプとロール Pair Jumps with Rolls (NEW)



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

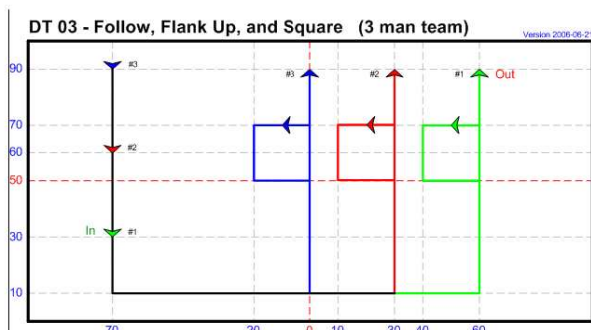
説明 Explanation

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
 プレシジョン グリッド上の配置

デュアルラインチーム規定

2 DT 03 フォロー、フランク アップ、スクエア Follow, Flank Up, and Square

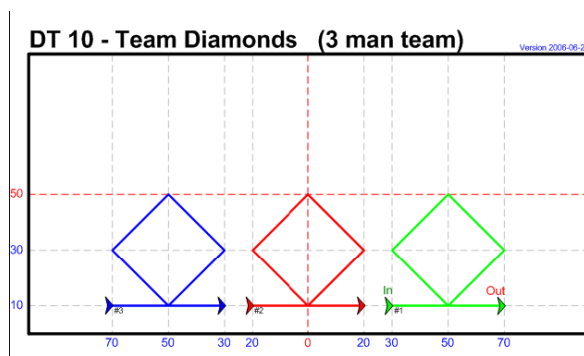


クリティカル コンポーネント Critical Components
 平行線
 直角

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 コンポーネントの相対的な位置 (四角の位置・大きさが揃っているか)
 タイミング

7 DT 10 - チーム ダイヤモンド Team Diamonds

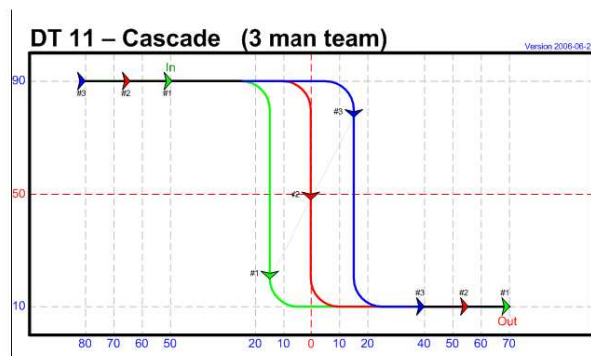


クリティカル コンポーネント Critical Components
 タイミング
 コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 スペーシング
 直角・45° ターン

8 DT 11 - カスケード Cascade



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
 プレジジョン グリッド上の配置

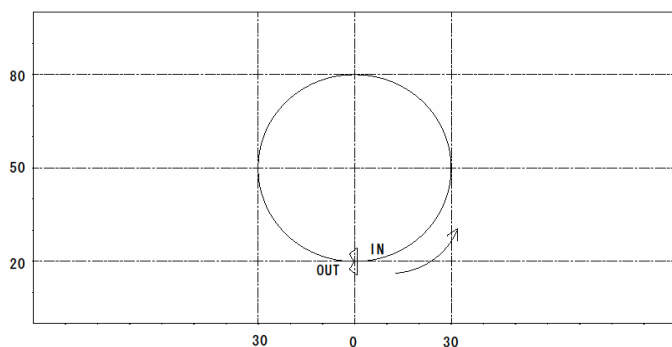
説明 Explanation

スムーズに、流れるように水平飛行から下降し水平飛行に戻る。
 全機が斜め一直線に並んで下降する。つまり、1 番機が水平飛行に入る前に最後の機は下降に入らなければならない。

その他の要素 Other Components
 スペーシング
 平行線

マルチラインノーズ個人規定

サークル



クリティカル コンポーネント Critical Components

プレジジョン グリッド上の位置
スピードコントロール

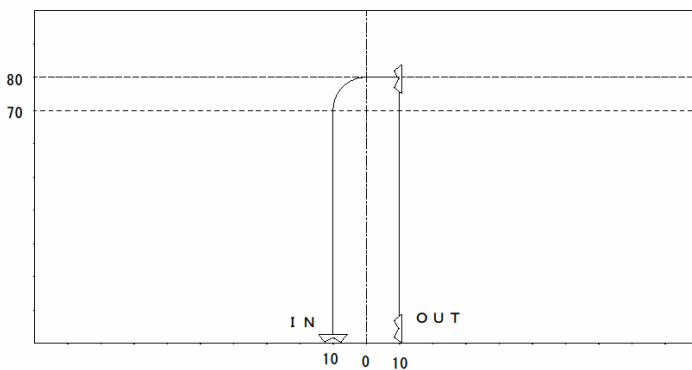
説明 Explanation

アウトは停止する
回転半径は、30%

その他の要素 Other Components

スムーズな動き

アップダウン



クリティカル コンポーネント Critical Components

プレジジョン グリッド上の位置
スライド
スピードコントロール

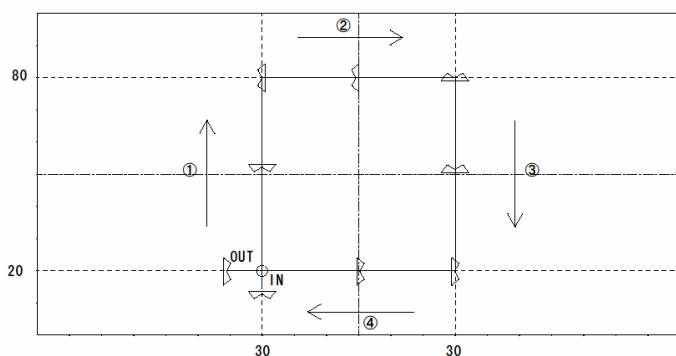
説明 Explanation

昇りはフォワード（前進）
下りはスライド

その他の要素 Other Components

平行線

スクエア



クリティカル コンポーネント Critical Components

プレジジョン グリッド上の位置
直角ターン

説明 Explanation

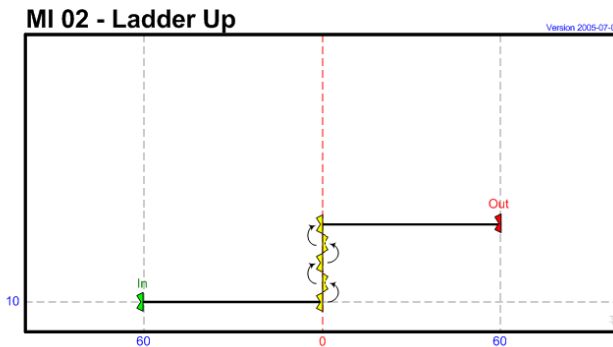
IN, OUTおよびターン時には止まらない

その他の要素 Other Components

平行線

マルチライン個人規定

1 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

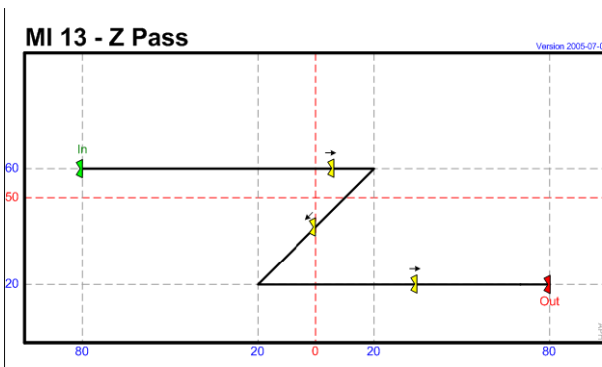
説明 Explanation

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

7 MI 13 – Z パス Z Pass



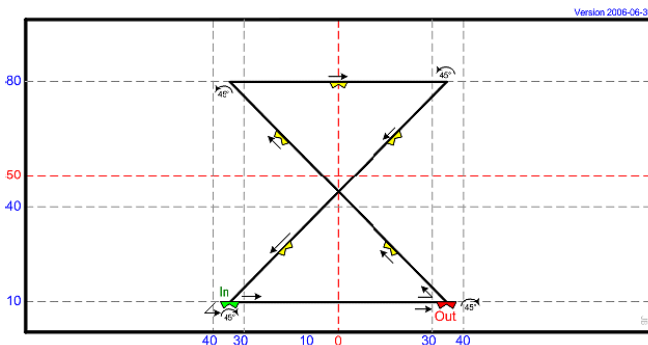
クリティカル コンポーネント Critical Components

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 18 ローマン テン



クリティカル コンポーネント
ダイアゴナル (斜め) フライト
スライド

説明

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°。

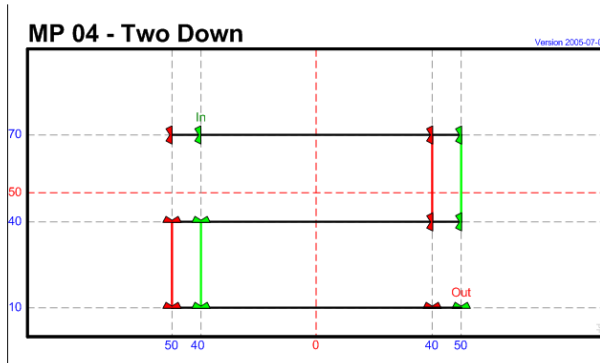
Explanation

その他の要素

プレジジョン・グリッド上の配置
スピード・コントロール

マルチラインペア規定

3 MP 04 – ツー ダウン Two Down

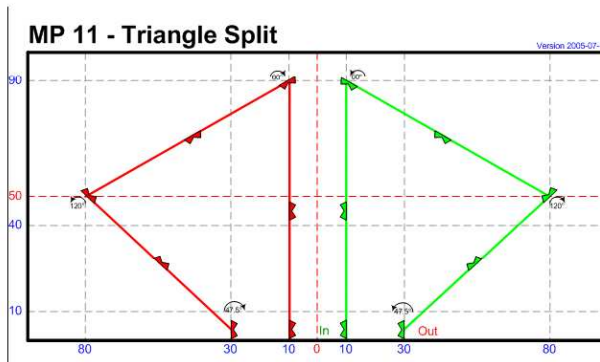


クリティカル コンポーネント Critical Components
 スピード コントロール
 スペーシング

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 プレジジョン グリッド上の配置
 直線
 センター回転

10 MP 11 – トライアングル スプリット Triangle Split

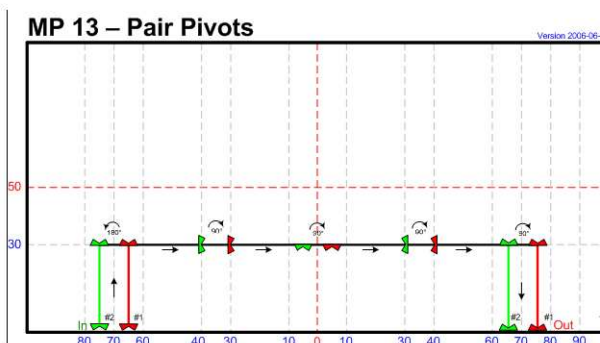


クリティカル コンポーネント Critical Components
 まっすぐな直線
 プレジジョン グリッド上の配置

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 タイミング
 センター回転
 バック フライト
 垂直スライド

12. MP 13 – ペア ピボット Pair Pivots (NEW)



クリティカル コンポーネント Critical Components
 センター回転
 直線

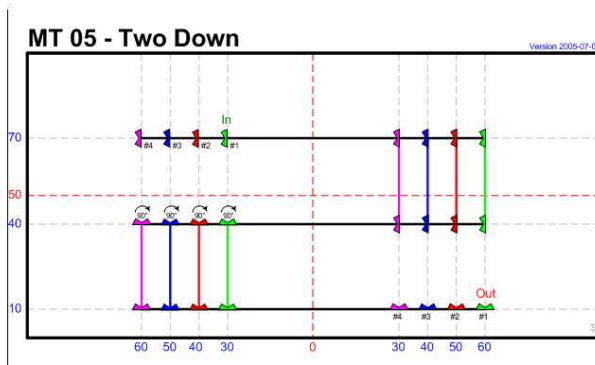
説明 Explanation

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

マルチラインチーム規定

5 MT 05 - ツー ダウン Two Down

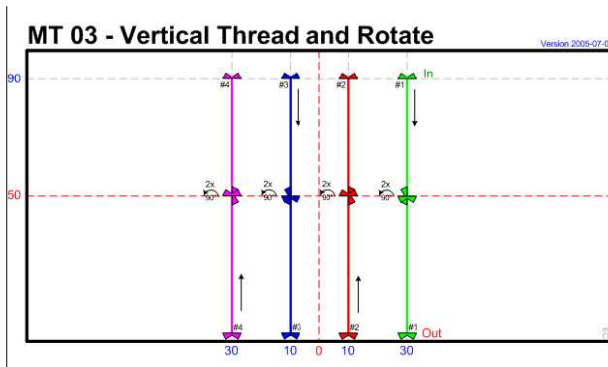


クリティカル コンポーネント Critical Components
 スピード コントロール
 スペーシング

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 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
 まっすぐな直線

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



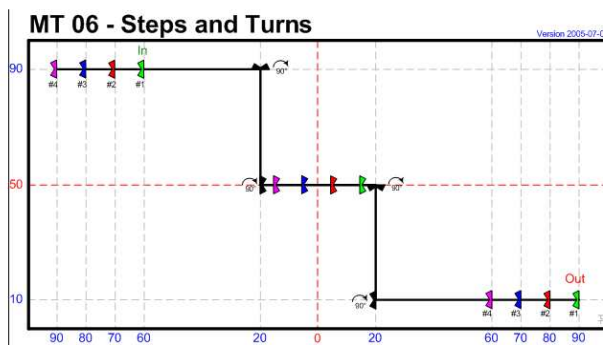
クリティカル コンポーネント Critical Components
 まっすぐな直線
 センター回転

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

6 MT 06 - 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
 センター回転

説明 Explanation

全ての角では、時計のように90度回転して向きを変える。

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