



二色の浜カイトフェスティバル2014 with JAPAN CUP

【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 2014年9月13日(土)、14日(日)
- 時間 9時~18時(予定)
- 場所 大阪府貝塚市 二色の浜海水浴場北側
- 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)  
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)  
デュアラインカイト(神奈川県茅ヶ崎市)・ハイルライフ(神奈川県横浜市)  
レッズクリエイティブスタジオ(大阪市住吉区) 順不同【協賛各社は昨年度のものです。】
- 後援 日本カイト工業会・日本の凧の会 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  
phone 090-8797-2443  
Mail: [tanahara@air.ocn.ne.jp](mailto: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500円プラスとなります。)  
ノービスクラスのみ・・・¥2,000(会員以外の方は500円プラスとなります。)  
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。  
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円となります。)
- 申し込み 申込用紙に記入事項を記入し、メールもしくは郵送で8月31日までに申し込んで下さい。  
参加費は現金書留にてお送り下さい。銀行振込希望の方はメールにて連絡致します。
- | 競技種目                   | 定員数 |
|------------------------|-----|
| ノービスクラス デュアル個人規定       | 10  |
| オープンクラス デュアル個人規定       | 10  |
| オープンクラス デュアル個人トリック規定 1 | 10  |
| オープンクラス デュアル個人バレー      | 10  |
| 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      | 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 2     | 10  |
| オープンクラス クワッド個人規定       | 10  |
| オープンクラス クワッド個人バレー      | 10  |
| オープンクラス クワッドペア規定       | 5   |
| オープンクラス クワッドペアバレー      | 5   |
| 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  |
| ノービスクラス デュエル フリースタイル 3 | 8   |
| オープンクラス デュエル フリースタイル 3 | 8   |
- 1 オープンクラス デュアル個人トリック規定はIRB規定外図形の為 非公認競技となります。  
2 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。  
3 デュエルフリースタイルは非公認競技です。2名のフライヤーが同時にフィールドで演技を行います。  
約45秒間交互に2回の自由演技を行い、演技終了後に勝敗を決するというトーナメント形式です。

## スケジュール

時間	9/13 (1日目)	9/14 (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	オープンクラス クワッドペア規定
	オープンクラス デュアル個人規定	ノービスクラス クワッド個人規定
	オープンクラス デュアルトリック個人規定	ノービスクラス デュアル個人規定
	オープンクラス デュアルペア規定	オープンクラス デュアル個人パレエ
	オープンクラス クワッドチーム規定	オープンクラス デュアルペアパレエ
	オープンクラス デュアルチーム規定	オープンクラス デュエルフリースタイル1回戦
	オープンクラス クワッド個人パレエ	オープンクラス クワッドチームパレエ
	ノービスクラス デュエルフリースタイル	オープンクラス デュアルチームパレエ
	オープンクラス クワッドペアパレエ	オープンクラス デュエルフリースタイル FINAL

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。予めご了承ください。

## 音源

パレエ音源はCD、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、再生出来ない場合もありますので、複数の同音源の提出可。(但し、メディアプレーヤー、スマートフォン等での提出はご遠慮下さい。)

## パーティー

9/13 (土) 19:00 ~ 22:00 ホテルサンプラスユタカ  
会費 ¥4,500

## 最寄

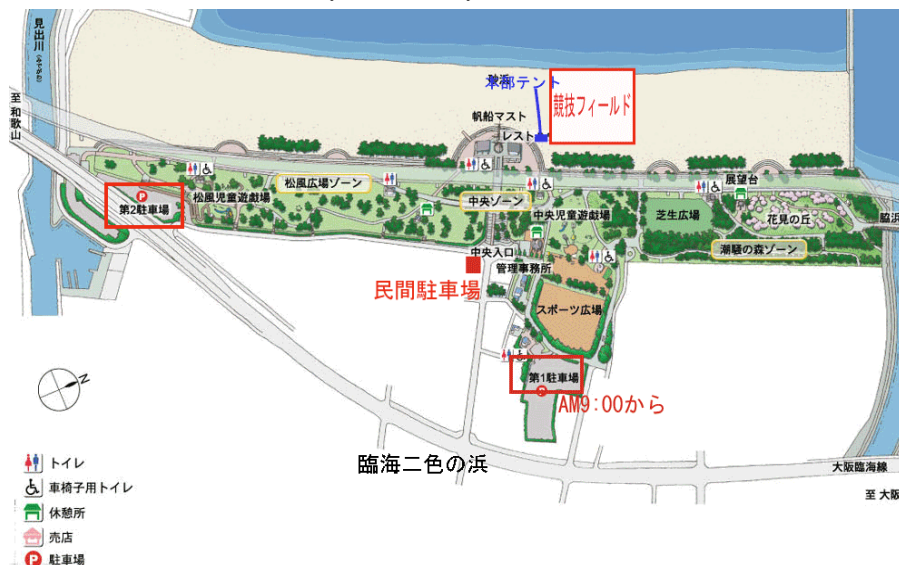
## 宿泊施設

- 1【ホテルサンプラスユタカ】パーティー会場  
大阪府泉佐野市湊3-3-4  
072-461-2911 <http://www.hotelyutaka.com/sunplus/>
  - 2【ホテルシーガル】約800m  
大阪府泉佐野市下瓦屋2丁目4-7 8  
072-464-1188 <http://hotelseagull.com>
  - 3【ホテルニューユタカ】約1.4km  
大阪府泉佐野市中庄9 1 5 - 1  
072-461-2950 <http://hotelyutaka.com>
  - 4【ファーストホテル】約1.8km  
大阪府泉佐野市上町3-4-18  
072-462-0011 <http://firsthotel.jp/>
  - 5【ベルビューガーデンホテル関西空港】約1.9km  
大阪府泉佐野市市場西3-3-34  
072-469-1112 <http://www.bellevue-kix.com/>
  - 6【シティ・ホテルユタカ】約2.1km  
大阪府泉佐野市市場東2丁目1010-3  
072-463-6494
- ユタカグループ内はパーティー参加への送迎バス有



## 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



## 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。予めご了承ください。
- ・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。
- ・最寄の公営第1駐車場は朝9:00からの開場ですので、浜辺を向いて突き当たり左手の民間駐車場か、フィールド南側の公営第2駐車場へ駐車頂く様お願い致します。

二色の浜カイトフェスティバル2014 大会申込書

フリガナ		AJSKA No	
氏名			
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 ペア		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	
オープンクラス デュアル個人規定		オープンクラス クワッド個人規定	
オープンクラス デュアル個人トリック規定		オープンクラス クワッド個人バレー	
オープンクラス デュアル個人バレー		オープンクラス クワッドペア規定	
オープンクラス デュアルペア規定		オープンクラス クワッドペアバレー	
オープンクラス デュアルペアバレー		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 デュアルチームバレー			
ノービスクラス デュエル フリースタイル			
オープンクラス デュエル フリースタイル			

エントリーフィー

ノービスクラス ￥2,000

オープンクラス ￥5,000

特別会費 +¥500

AJSKA会員以外の方は特別会費として参加費にプラス¥500円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 ￥4,500

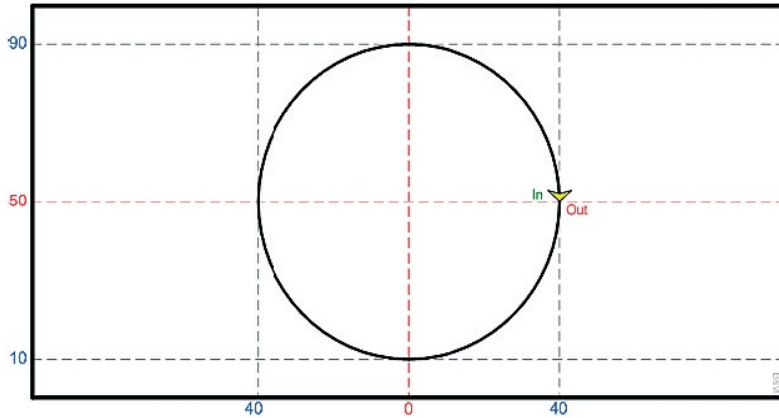
（参加人数 人）

合計金額	支払方法
	書留 ・ 銀行振込

振込ご希望の方は、メールにて振込口座を連絡させていただきます。

# ノービスクラス デュアル個人規定

## DI 02 サークル 【Circle】

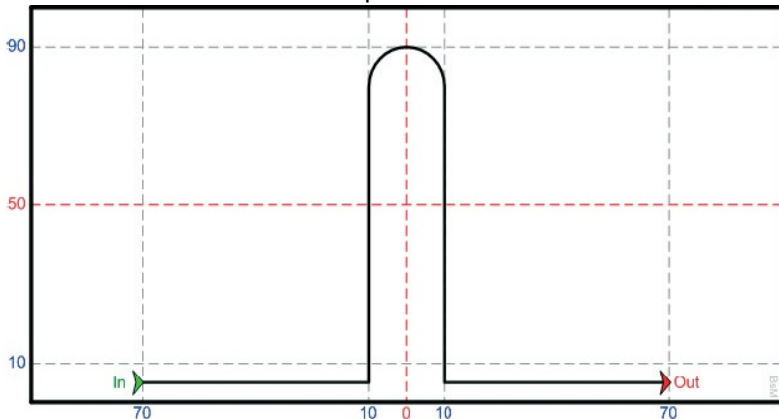


Judges will Particularly consider  
(ジャッジが特に見るところ)

- 円形
- スピード・コントロール
- プレジジョン・グリッド上の配置
- 「イン」「アウト」が同じ位置

説明 Explanation

## DI 07 ジャンプ 【Jump】

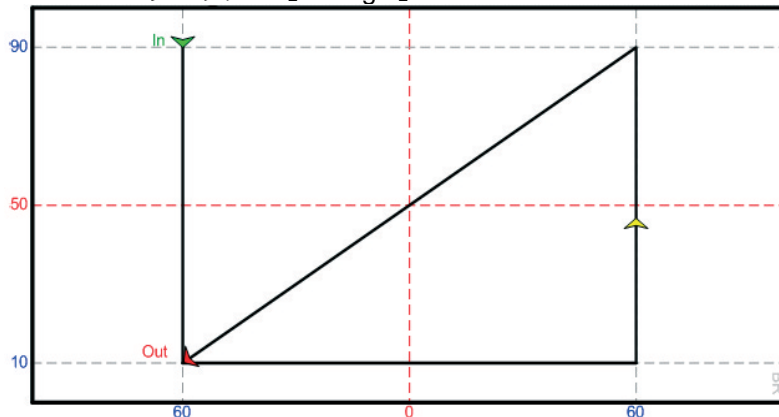


Judges will Particularly consider  
(ジャッジが特に見るところ)

- 直角
- アーク
- 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

説明 Explanation

## DI 17 ウェッジ 【Wedge】



Judges will Particularly consider  
(ジャッジが特に見るところ)

- 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
- ターン

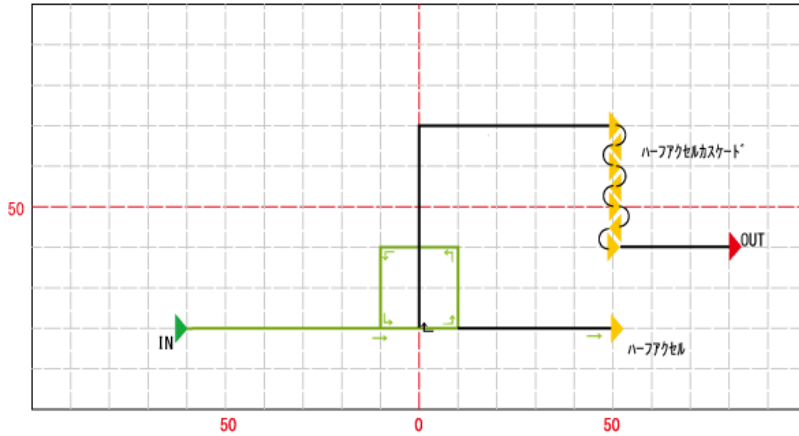
説明 Explanation

アウトの位置は、最初に直角ターンした位置

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス デュアルトリック個人規定

## DIT 01 ハーフアクセル&カスケード



### 説明 Explanation

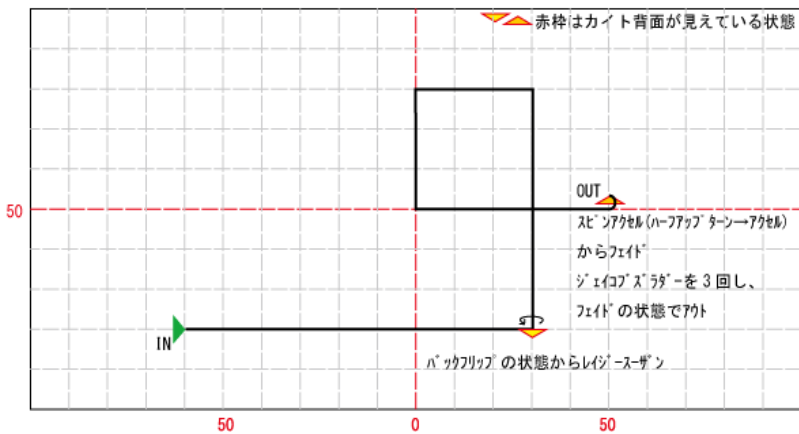
高度20%左60%でINし、四角形を描き、右50%でハーフアクセルを行います。同一線を戻り、ウインド中央で上昇。高度70%で右へ曲がり、右50%でハーフアクセルカスケード（ハーフアクセルを交互に6回）を行い、その後、水平に飛び右80%でアウト。

### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

ハーフアクセルの廻り方とその前後の平行線。  
ハーフアクセルカスケードの廻り方。リズム。

風の状況でハーフアクセルカスケードの終わる高度が変わる可能性もあるので、図形上の高度40%は目安とし、減点の対象としない。

## DIT 02 レイジー&ジェイコブズラダー



### 説明 Explanation

高度20%左60%でINし、右30%でバックフリップ（仰向け）の姿勢をとり、レイジースーザン後上昇。高度80%から直角を3回回り、高度50%右50%の位置でスピナクセルからフェイドの体勢に入り、ジェイコブズラダーを3回回り、フェイドの状態です。

### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

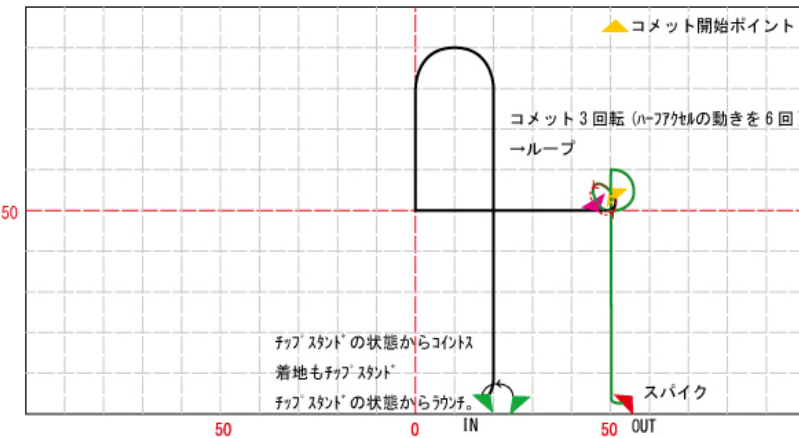
バックフリップの姿勢、レイジースーザン、ジェイコブズラダーの廻り方、リズム

バックフリップ+レイジースーザン、ジェイコブズラダーの開始位置と終了位置が図形上同じですが、違った場合でも減点の対象としない。

### ジェイコブズラダー

フェイドから横回転をしながらバックフリップに入り、ハーフレイジーを行い、フェイドポジションへ戻る。ジェイコブの際の回転方向は指定しません。

## DIT 03 コイントス&コメント



### 説明 Explanation

チップスタンド（片足立ち）の状態からコイントスを行い、着地後上昇する。（着地は片足立ちの状態）高度80%で直径20%の半円を描き下降する。その後、高度50%で直角ターンで右方向へ。そして上側の回転から始まるコメントを3回転行なう。（ハーフアクセルの動きを6回）コメント終了後、左上を向いている位置から約4分の3の10%の円を描き下降してスパイクランディングする。

### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

コイントスの着地、コメントの回転・姿勢

図形上コメント終了位置は開始位置と同じですが、降下して違う位置で終了しても減点の対象としません。コメント終了後の動きは図形と同じように、ループした後、降下ランディングして下さい。

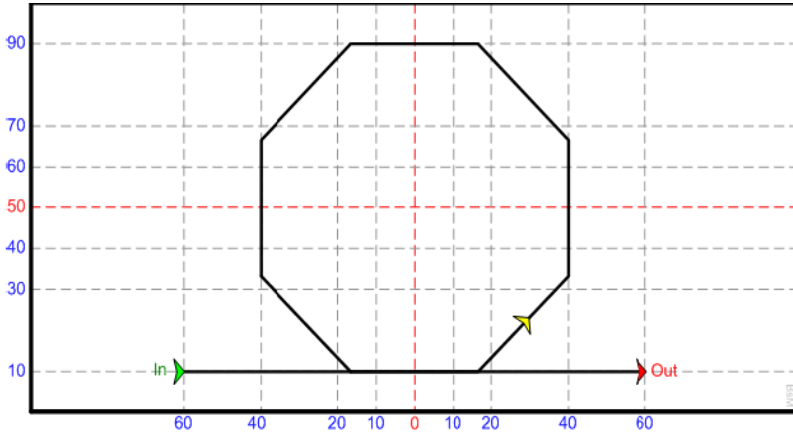
図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。申し出の無い場合は0点となります。

DIT01ハーフアクセルカスケード・DIT02バックフリップ/ジェイコブ・DIT03コメント開始位置は風の状況により、ウインドエッジ側に変更して開始可としますが、図形表記位置での開始をより評価致します。尚、事前の申し出は必要ありません。



# オープンクラス デュアル個人規定

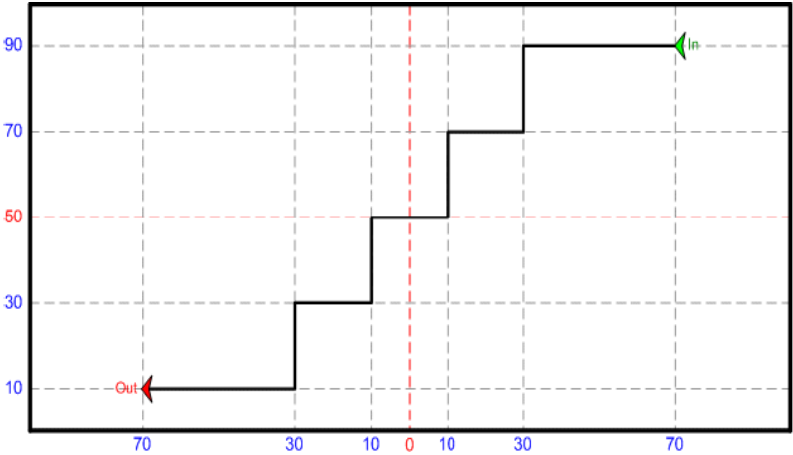
## DI 09 オクタゴン 【Octagon】



**Judges will Particularly consider**  
**(ジャッジが特に見るところ)**  
 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)  
 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

説明 Explanation  
 八角形の角度は全て同じ

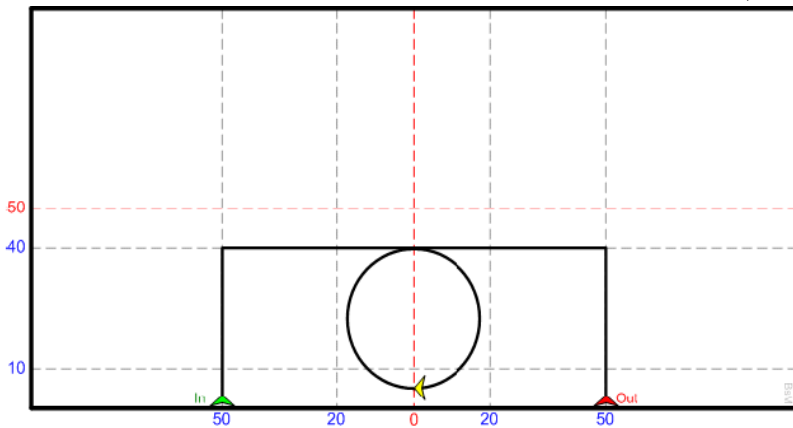
## DI 13 ステップ 【Steps】



**Judges will Particularly consider**  
**(ジャッジが特に見るところ)**  
 水平線  
 垂直線  
 プレジジョン・グリッド上の配置  
 要素の相対的な大きさ  
 スピード・コントロール

説明 Explanation

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



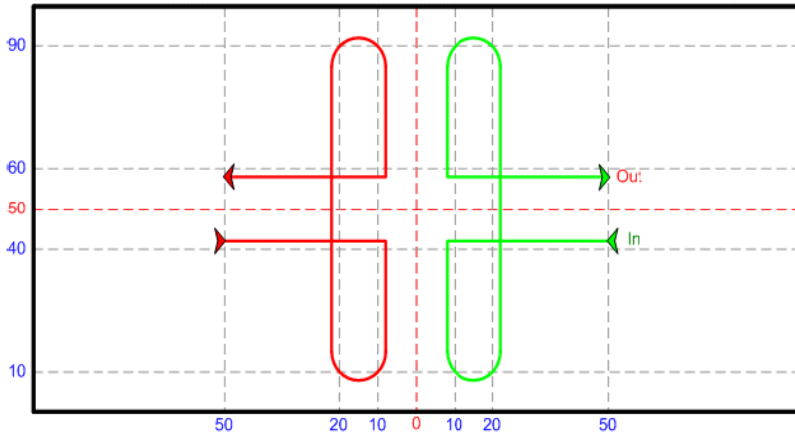
**Judges will Particularly consider**  
**(ジャッジが特に見るところ)**  
 直線  
 2ポイントランディング  
 ターン  
 スピードコントロール  
 サークル  
 プレジジョン・グリッド上の配置

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

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
 申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス デュアルペア規定

DP 07 H

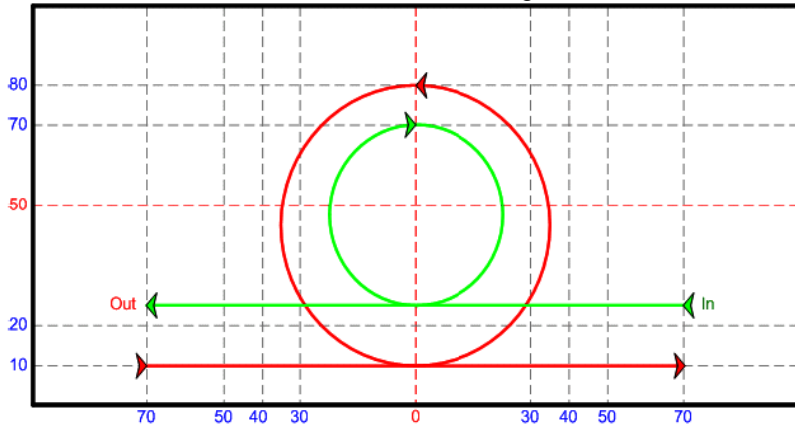


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- 平行線
- コンポーネントの相対的な位置 (左右・上下対称)
- スペーシング
- プレジジョン グリッド上の配置
- アーク

説明 Explanation

DP 11 ミート・アゲイン 【Meet Again】

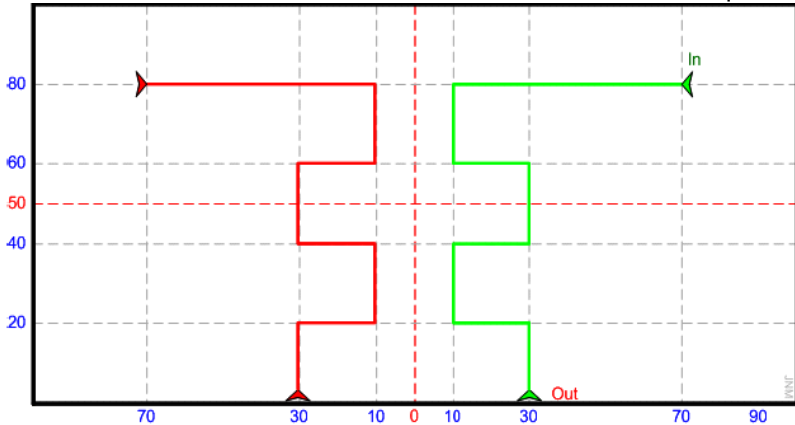


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- 円
- スピードコントロール
- タイミング
- コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

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



**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- 直角ターン
- 2ポイントランディング
- 要素の相対的な大きさ
- プレジジョン・グリッド上の配置
- スピード・コントロール

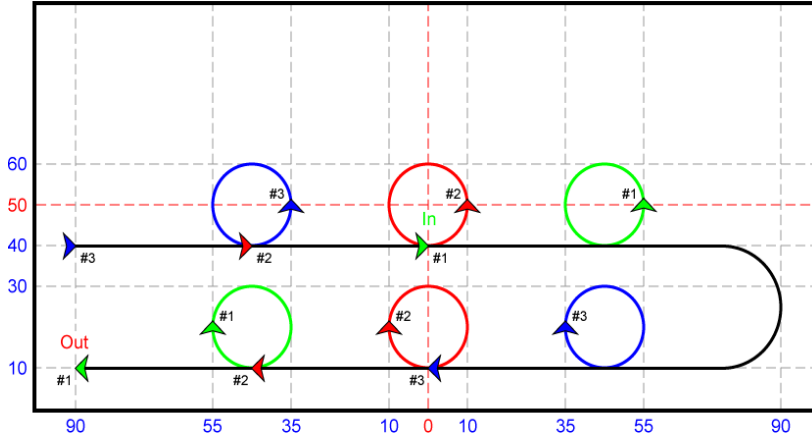
説明 Explanation

辺の長さは縦横とも20%。直角ターンはきちりと

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス デュアルチーム規定

## DT 04 チーム・ヘアピン (Team Hairpin)

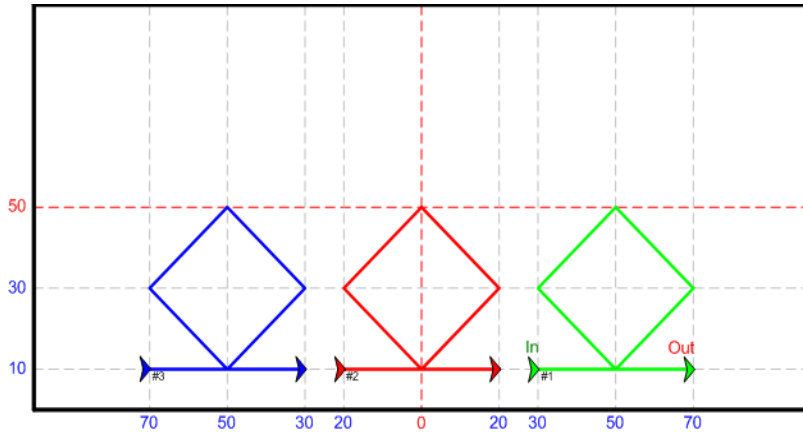


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- 大きさを合わせた円
- 各々同一の円を描きながらの統一されたカイトの配置
- 全て同じスペーシング
- 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

## DT 10 - チーム ダイヤモンド【Team Diamonds】

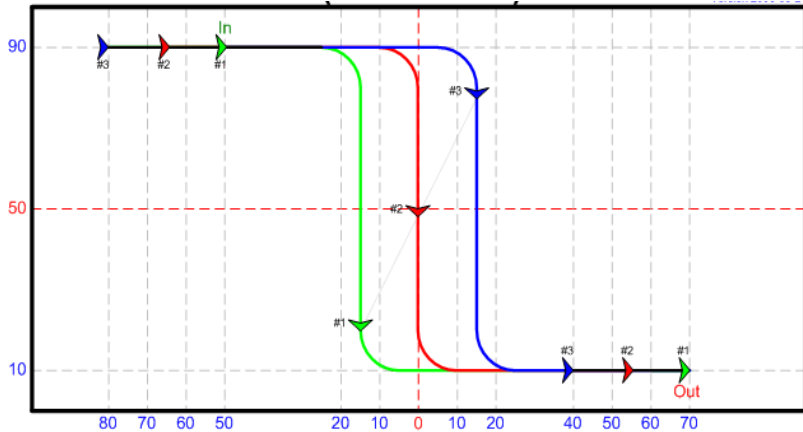


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- タイミング
- コンポーネントの相対的な位置
- スペーシング
- 直角

説明 Explanation

## DT 11 カスケード【Cascade】



**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- スピードコントロール
- プレジジョン・グリッド上の配置
- スペーシング
- 平行線

説明 Explanation

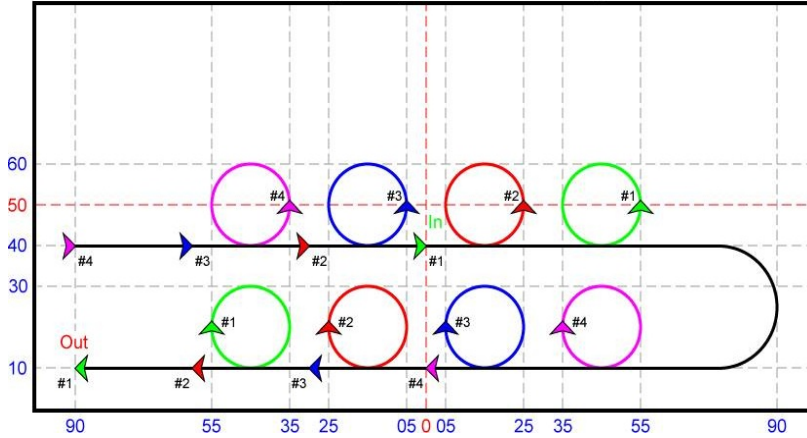
- スムーズに、流れるように水平飛行から下降し水平飛行に戻る。
- 全機が斜め一直線に並んで下降する。つまり、1番機が水平飛行に入る前に最後の機は下降に入らなければならない。

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
申し出の無い場合は0点となります。



# オープンクラス デュアルチーム規定

## DT 04 チーム・ヘアピン (Team Hairpin)

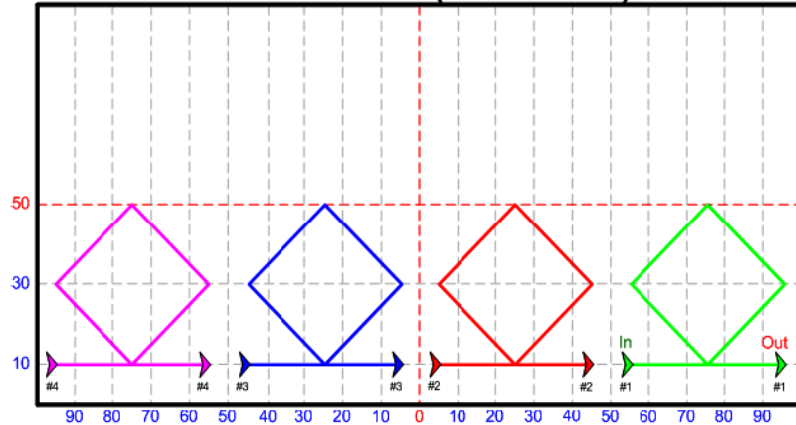


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- 大きさを合わせた円
- 各々同一の円を描きながらの統一されたカイトの配置
- 全て同じスペーシング
- 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

## DT 10 - チーム ダイヤモンド【Team Diamonds】

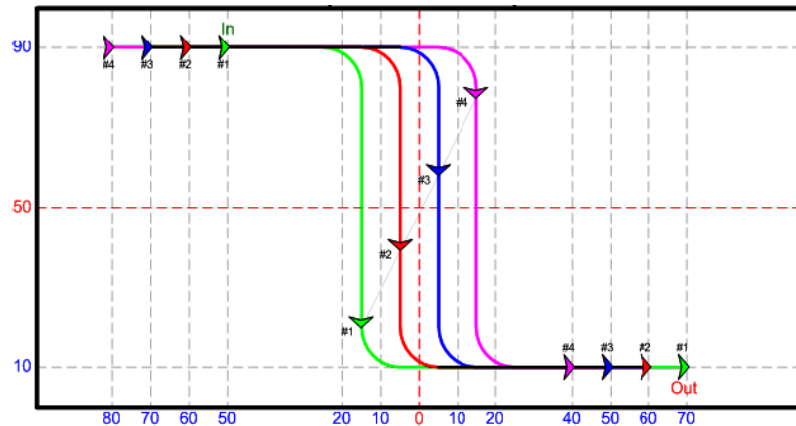


**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- タイミング
- コンポーネントの相対的な位置
- スペーシング
- 直角

説明 Explanation

## DT 11 カスケード【Cascade】



**Judges will Particularly consider**  
(ジャッジが特に見るところ)

- スピードコントロール
- プレジジョン・グリッド上の配置
- スペーシング
- 平行線

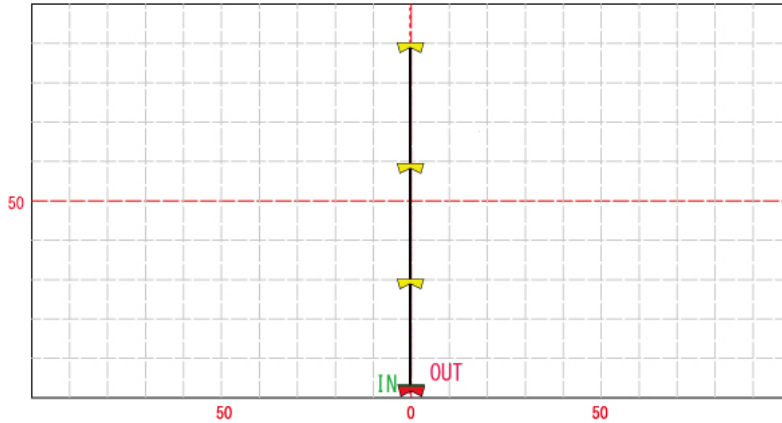
説明 Explanation

- 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。

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
申し出の無い場合は0点となります。  
その他の人数編成の場合はIRBサイトにてご確認ください。

# 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】



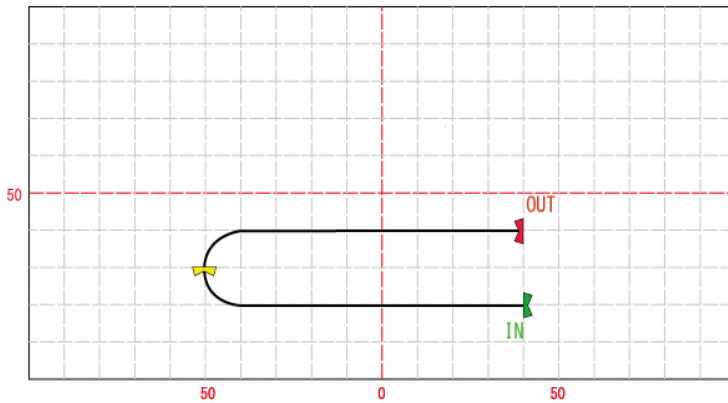
### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

- ・軌跡が直線であること
- ・一旦停止(ホバーリング)が出来ること
- ・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】



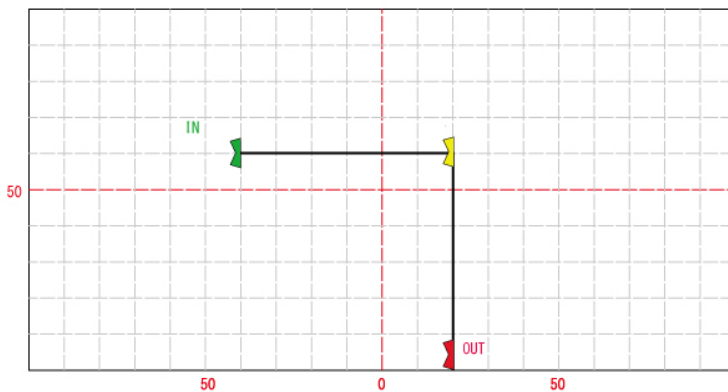
### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

- ・水平飛行が出来ること
- ・半円飛行(アップターン)が出来ること
- ・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40%高さ20%位置から半円飛行(アップターン)し左40%高度40%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40%で「アウト」コールする。

## MI チップダウン【Tip Down】



### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

- ・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出来ること。

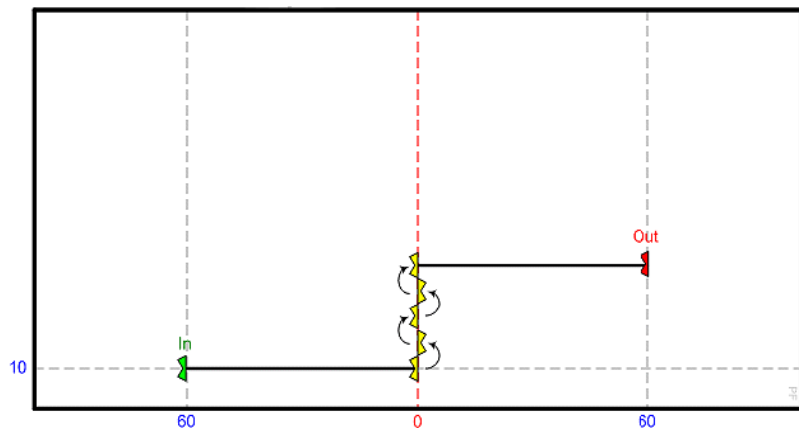
### 説明 Explanation

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。

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス クワッド個人規定

## MI 02 ラダー・アップ 【Ladder Up】



### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

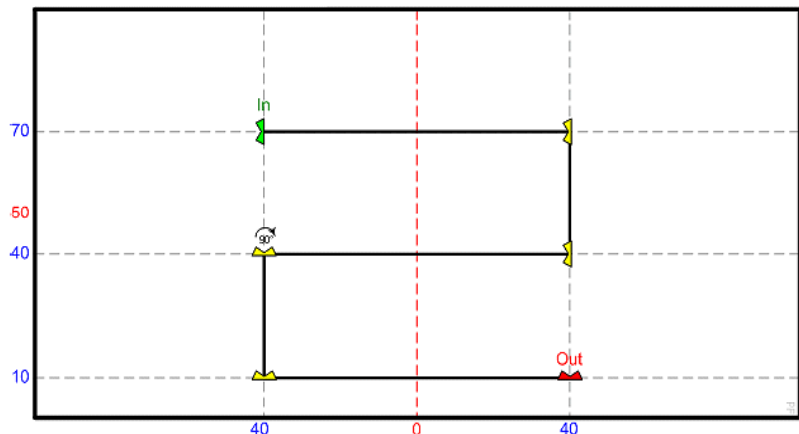
回転  
プレジジョン・グリッド上の位置  
コンポーネントの相対的な位置  
平行線

### 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)

## MI 04 ツー・ダウン 【Two Down】

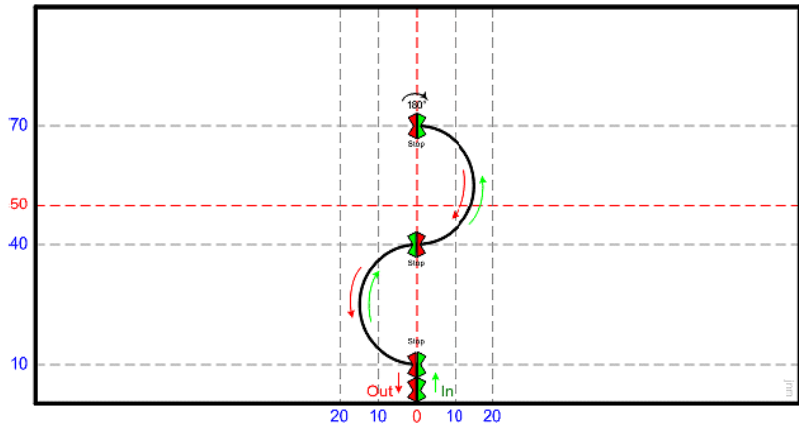


### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

平行線  
インバートフライト  
センター回転  
スピード・コントロール

### 説明 Explanation

## MI 22 フェリックス 【The Felix】



### Judges will Particularly consider (ジャッジが特に見るところ)

アーク  
スピードコントロール  
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

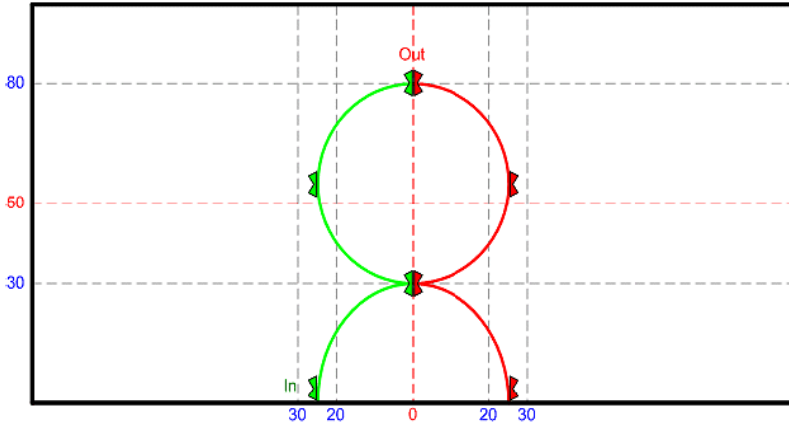
### 説明 Explanation

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、アウト。

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス クワッドペア規定

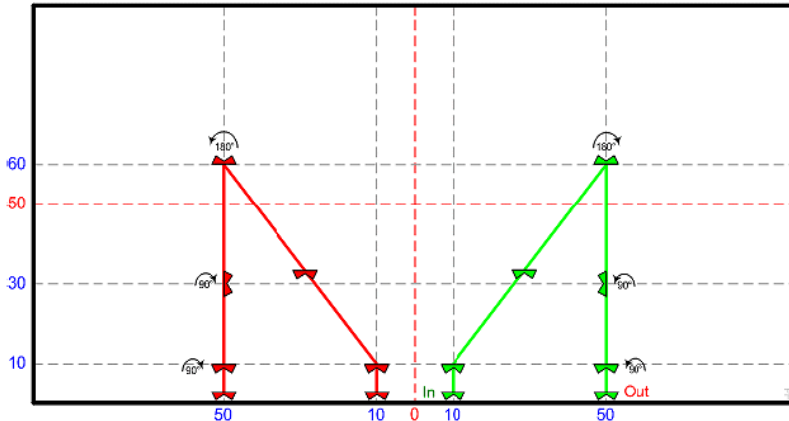
## MP 01 キセス 【Kisses】



**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 コンポーネントの相対的な位置  
 スピードコントロール  
 プレジジョン・グリッド上の配置  
 スペーシング

説明 Explanation

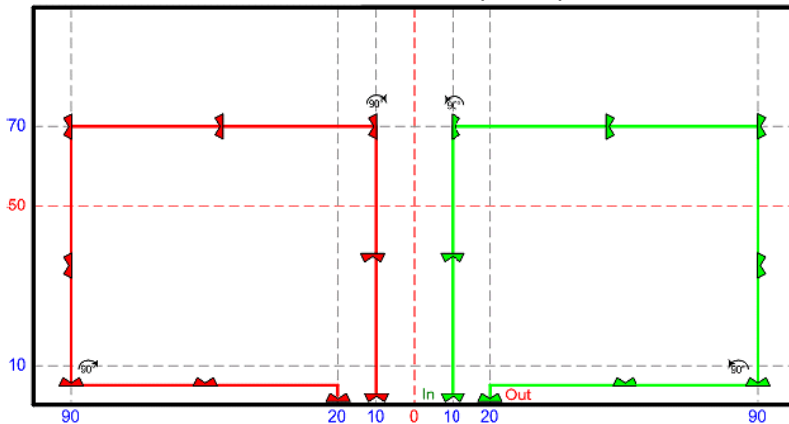
## MP 06 ピークス 【Peaks】



**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 ダイアゴナルフライト  
 コンポーネントの相対的な位置  
 ラウンチ  
 ランディング  
 センター回転

説明 Explanation

## MP 12 スプリット スクエア 【Split Square】



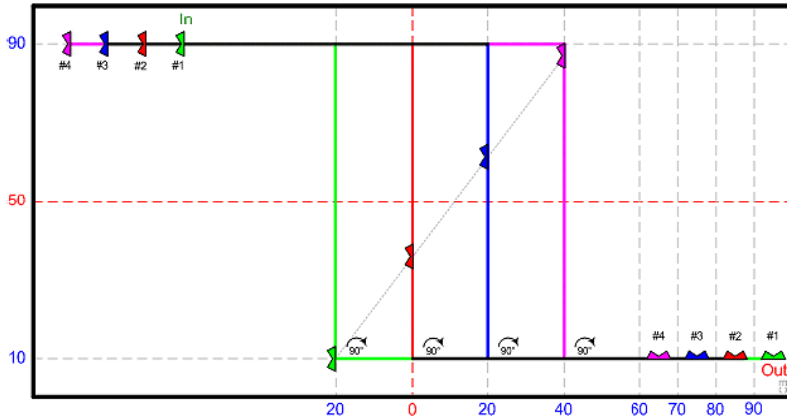
**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 まっすぐな直線  
 コンポーネントの相対的な位置  
 インバートスライド  
 垂直スライド  
 センター回転  
 プレジジョン・グリッド上の配置

説明 Explanation

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
 申し出の無い場合は0点となります。

# オープンクラス クワッドチーム規定

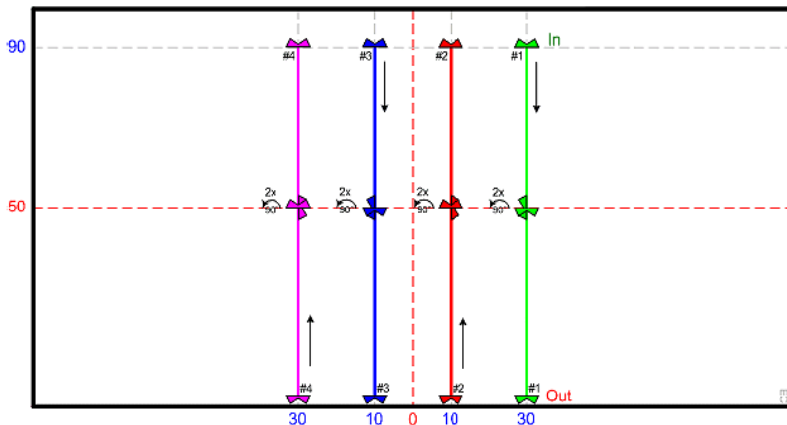
## MT 01 カスケード 【Cascade】



**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 スペース  
 スピードコントロール  
 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kiteは垂直スライドの最後に90度回転し、右に向かってスライド。  
 #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。

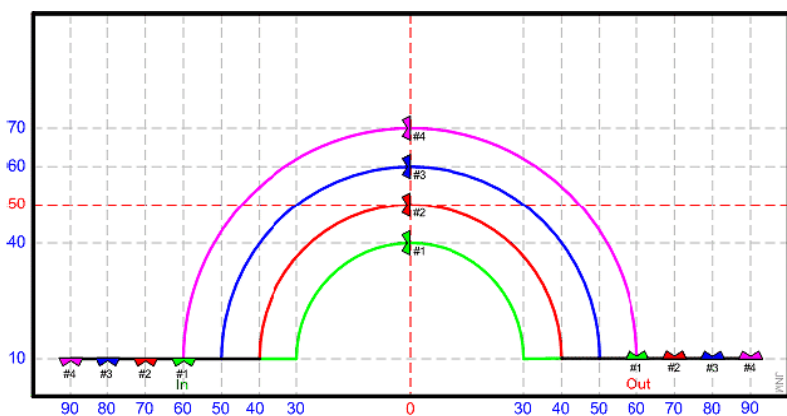
## MT 03 バーチカル スレッド アンド ローテイト 【Vertical Thread and Rotate】



**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 まっすぐな直線  
 センター回転  
 スペース  
 コンポーネントの相対的な位置

**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。

## MT 07 アーチ デュ カルーセル 【Arch du Carousel】



**Judges will Particularly consider**  
 (ジャッジが特に見るところ)  
 アーク  
 スピード・コントロール  
 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

**説明 Explanation**

図形をミラーで行う場合は事前にフィールドディレクターに申し出てください。  
 申し出の無い場合は0点となります。

3人編成の場合は、1番機（4人編成の1番）、2番機（4人編成の1番と4番の間）、3番機（4人編成の4番機）を飛行してください。