

Nishikinohama kite festival

二色の浜カイトフェスティバル2012

【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 2012年9月15日(土)、16日(日)
- 時間 9時~18時(予定)
- 場所 大阪府貝塚市澤 二色の浜海水浴場北側【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)・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 宅
docomo:090-8797-2443 softbank:080-4700-2443
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・・・¥2,000
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¥2,000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(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 |
| 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 |
| 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 | 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 |
| デュエル フリースタイル 1 | 8 |
- 1 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。
- 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での提出はご遠慮下さい。)

スケジュール

時間	9/15 (1日目)	9/16 (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
	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 デュアルペアバレエ
	オープンクラス デュアルチーム規定	オープンクラス クワッドチームバレエ
	オープンクラス クワッド個人バレエ	デュエル フリースタイル

- 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。
- 2 2日間とも競技終了後に時間がある場合、自由参加でデモ演技を行う予定です。
その際、レボクリニックを行う予定です。希望者は大会申込書に記入願います。
4人構成の為、参加人数によりご要望に添えない場合もありますので、予めご了承願います。

パーティー

9/15日(土) 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

【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



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。

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、一般道で北側からお越しの方は国道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。
最寄の公営第1駐車場は朝9:00からの開場ですのでご注意下さい。

二色の浜カイトフェスティバル2012 大会申込書

フリガナ		AJSKA No	会員 非会員 (いずれかに 印をつけて下さい。)
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 チーム		AJSKA No	
メンバー			

AJSKA会員は必ず会員番号を記入願います。非会員の方、「非会員」と記入願います。

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 デュアルペア規定		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 クワッドチームバレー	
オープンクラス デュアルチーム規定		デュエル フリースタイル (個人)	
オープンクラス デュアルチームバレー		レボクリニック (当日チーム分けを行います。)	

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

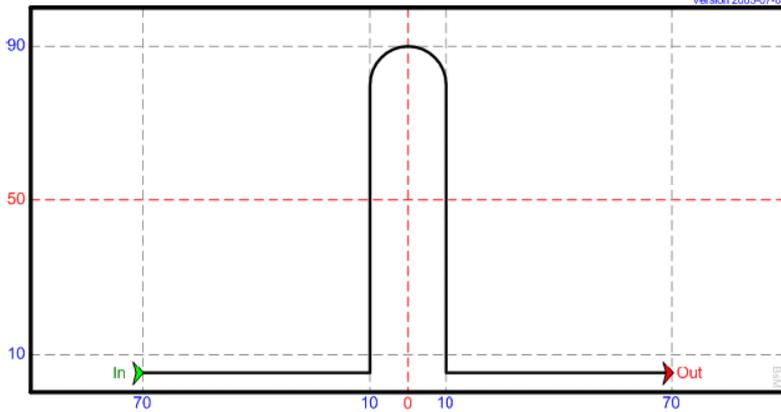
(参加人数 人)

合計金額	
------	--

ノービスクラス デュアル個人規定

DI 07 ジャンプ (Jump)

Version 2005-07-07



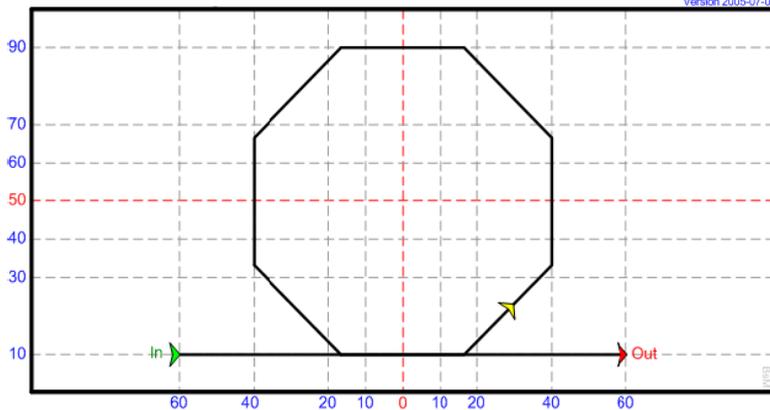
クリティカル コンポーネント Critical Components
直角
アーク

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 09 オクタゴン (Octagon)

Version 2005-07-07



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)

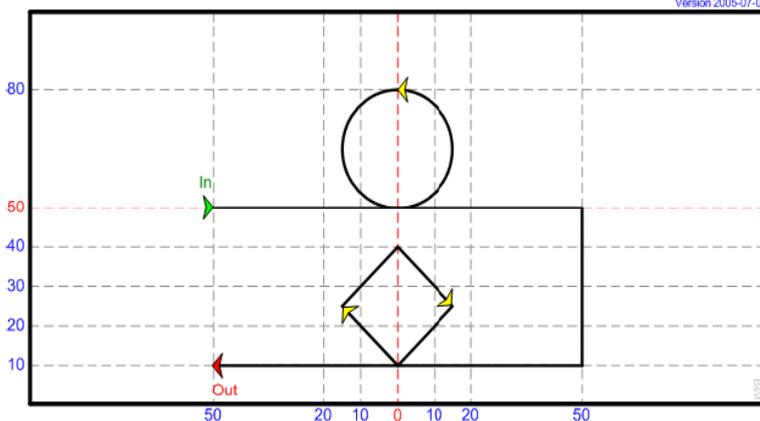
説明 Explanation

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 03 サークル オーバー ダiamond (Circle Over Diamond)

Version 2005-07-07



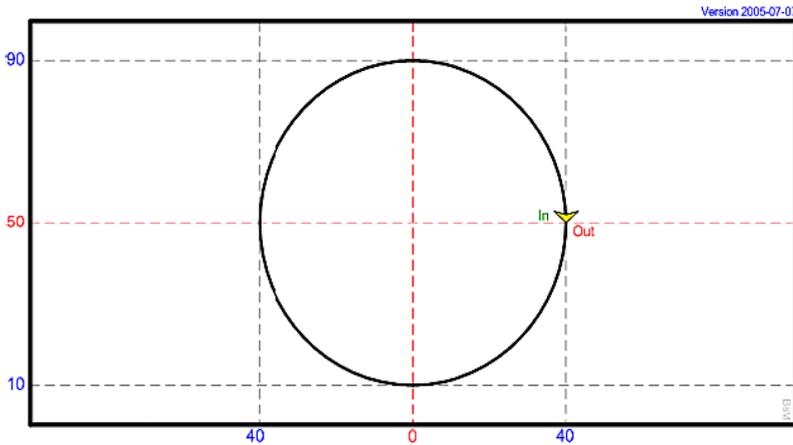
クリティカル コンポーネント Critical Components
要素(円, ダiamond)の位置
要素のサイズ

説明 Explanation

円の真下にdiamond
円の直径はdiamondの幅と高さと同じ

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

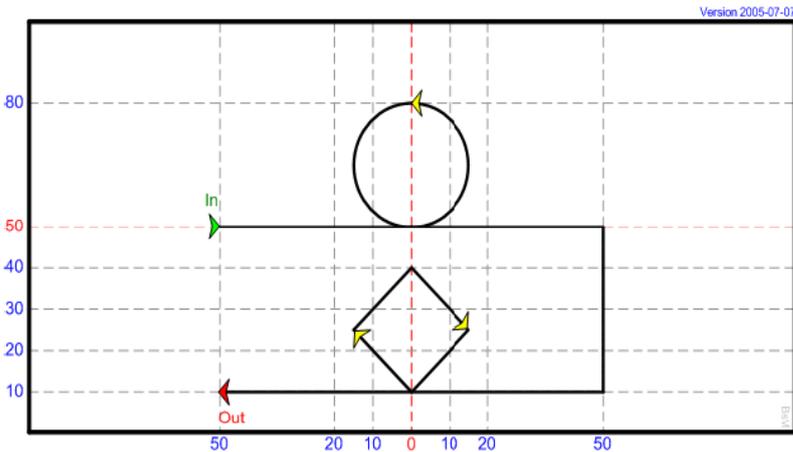
DI 02 サークル (Circle)



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

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

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

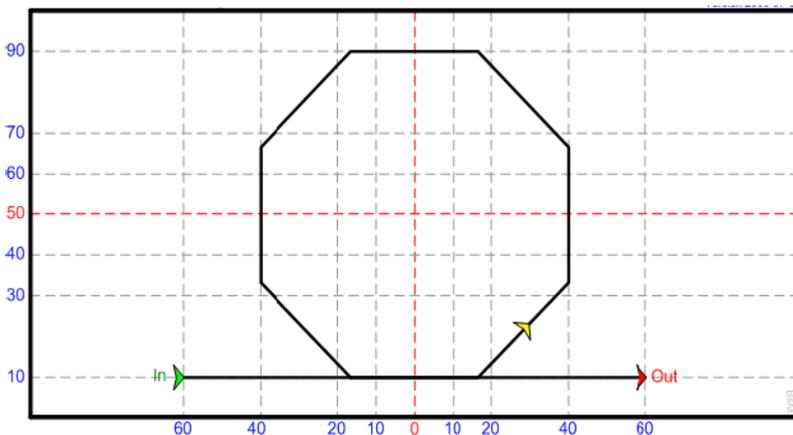


クリティカル コンポーネント Critical Components
 要素(円, ダイヤモンド)の位置
 要素のサイズ

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と高さと同じ

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

DI 09 オクタゴン (Octagon)



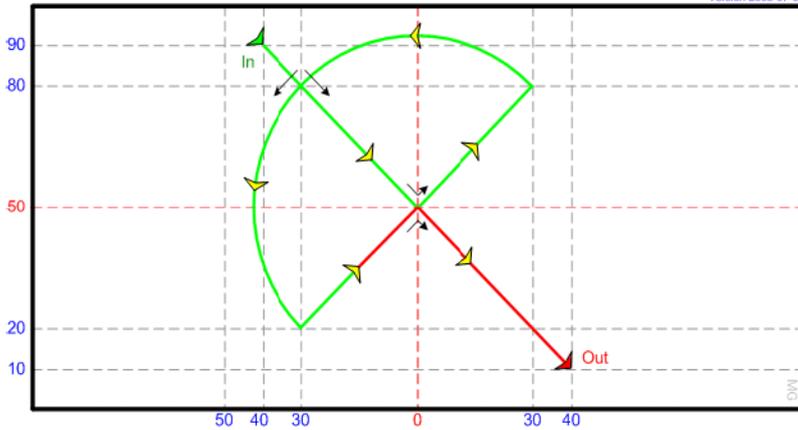
クリティカル コンポーネント Critical Components
 プレジジョン・グリッド上の配置
 要素の相対的な大きさ(各辺の長さが同じか)

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 14 レジスタ (Register)

Version 2005-07-07



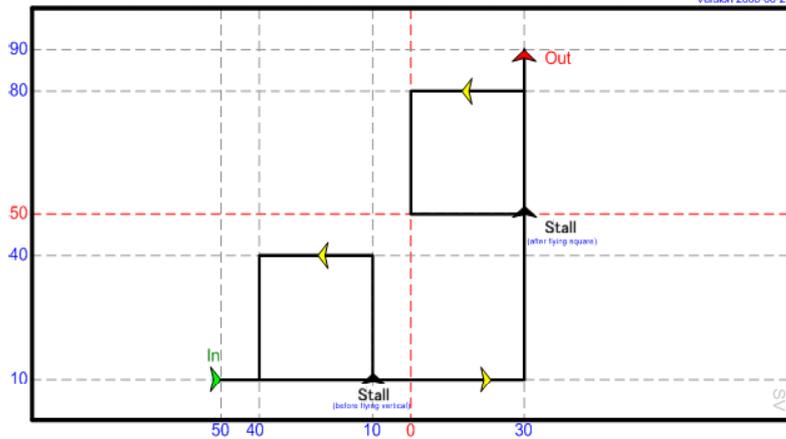
クリティカル コンポーネント Critical Components
コンポーネントの相対的な位置
アーク

説明 Explanation
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 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)

Version 2006-06-25



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

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

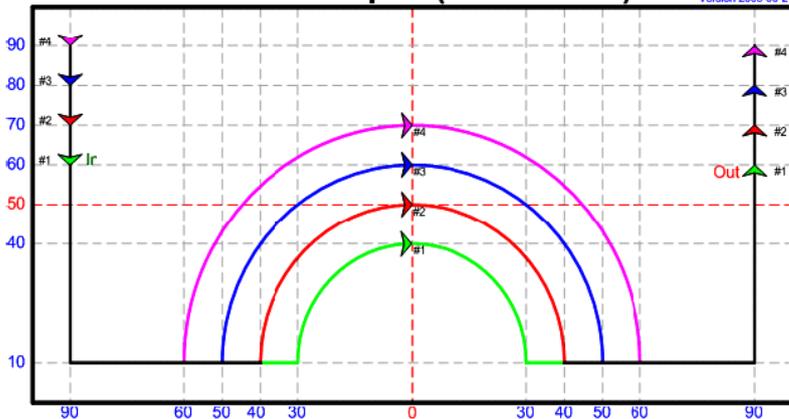
説明 Explanation
高さ10%左50%でイン。左10%でストール。
30%角の正方形を逆時計廻りで描き
右30%で直角ターンし高さ80%まで上昇。
30%角の正方形を逆時計廻りで描き
高さ50%右30%の位置でストールした後、
高さ90%でアウト。

オープンクラス デュアルチーム規定

DT 05 アーチ・ド・トライアンフ (Arch de Triumph)

DT 05 - Arch de Triumph (4 man team)

Version 2005-06-21



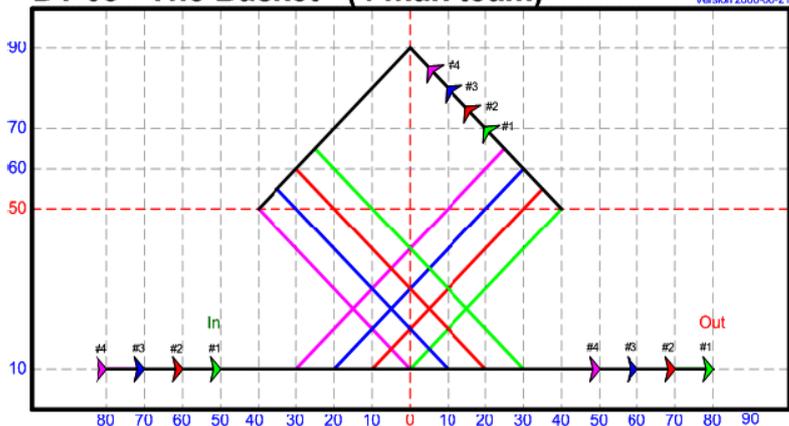
クリティカル コンポーネント Critical Components
 スピード・コントロール
 アーク

その他の要素 Other Components
 コンポーネントの相対的な位置 (虹のように描かれているか)
 プレジジョン・グリッド上の配置
 タイミング

DT 08 バスケット (The Basket)

DT 08 - The Basket (4 man team)

Version 2006-06-21



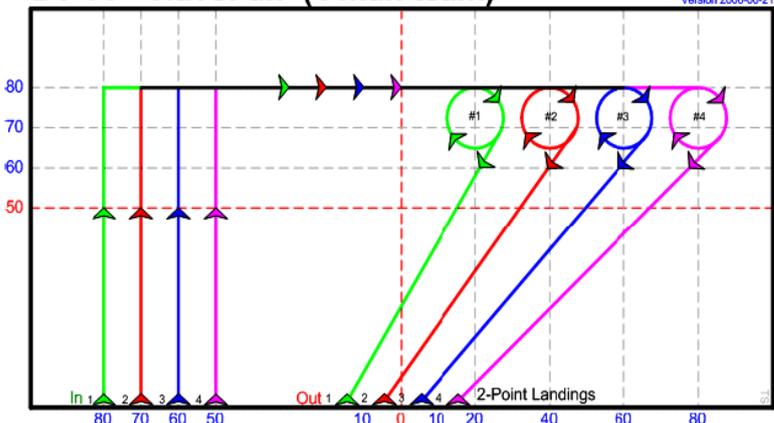
クリティカル コンポーネント Critical Components
 スピード・コントロール
 スペーシング

その他の要素 Other Components
 タイミング
 直角
 平行線

DT 14 ハブファン (HaveFun)

DT 14 - HaveFun (4 man team)

Version 2006-06-21



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

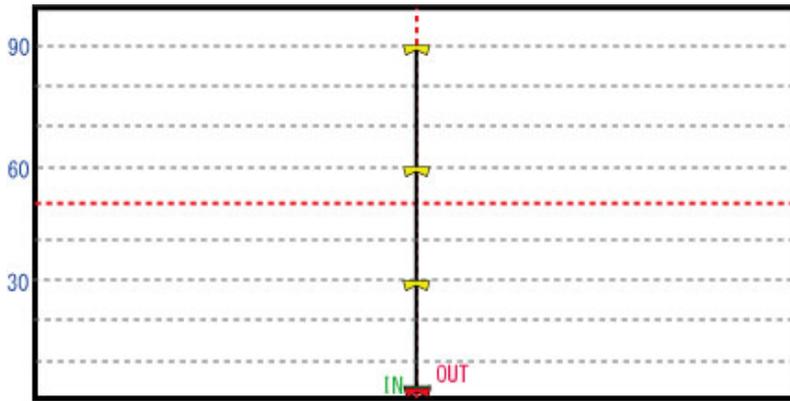
説明 Explanation

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

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)



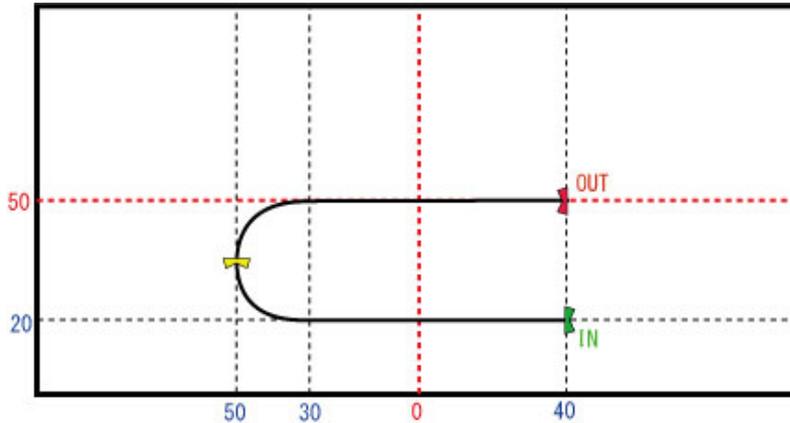
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・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)



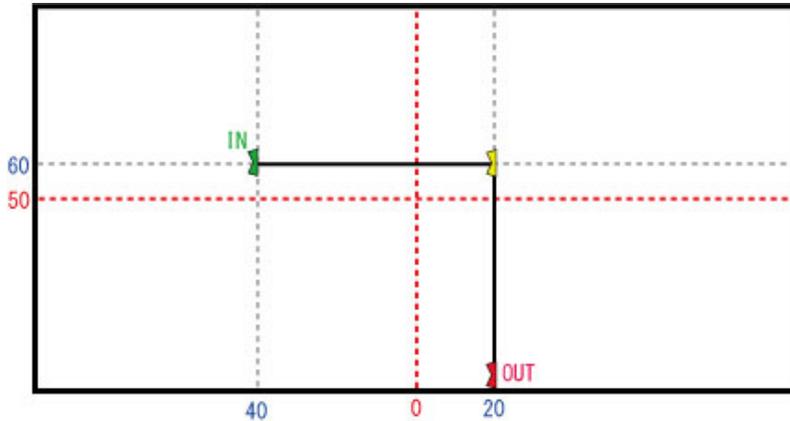
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・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)



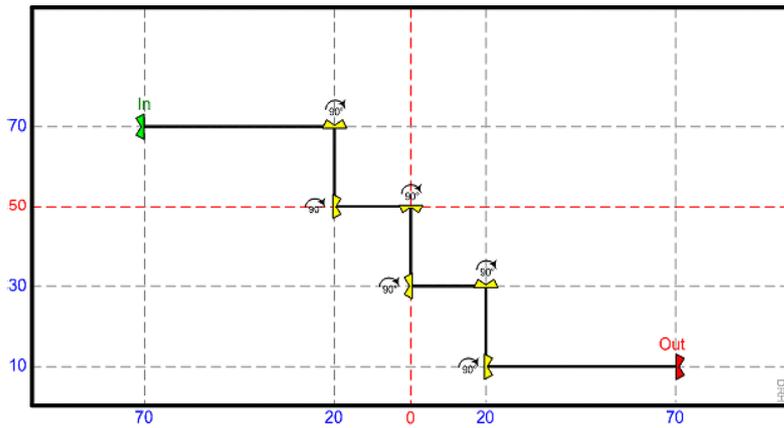
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・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)

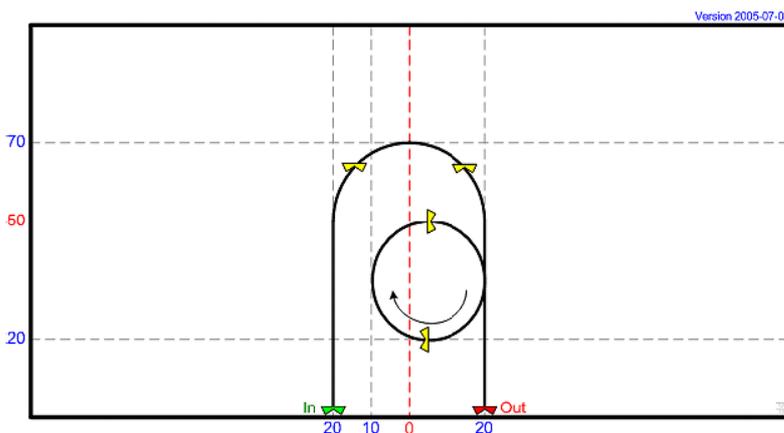


クリティカル コンポーネント Critical Components
コンポーネントの相対的な位置
回転

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 07 アーク・サークル (Arc Circle)

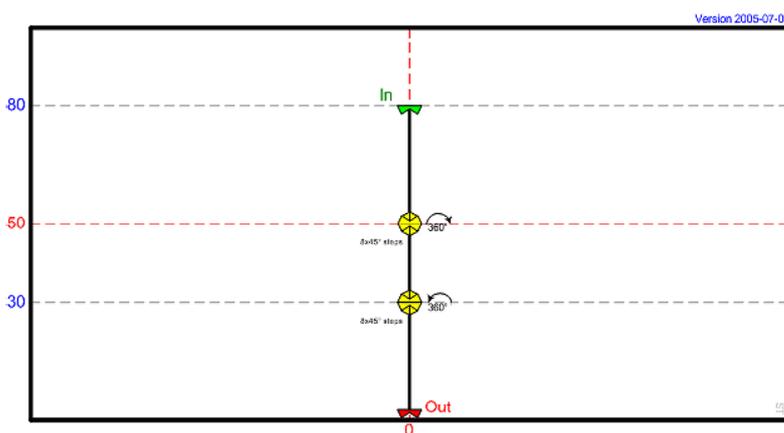


クリティカル コンポーネント Critical Components
円
バックフライト

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
アーク
ラウンチ
サークル

MI 09 クロック・タワー (Clock Tower)

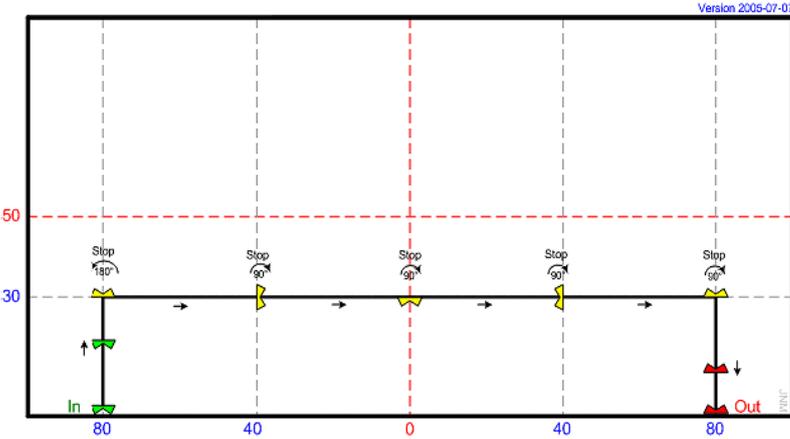


クリティカル コンポーネント Critical Components
センター回転
まっすぐな直線

説明 Explanation
どちらの360度ターンも、45度刻みの回転を8回で行う

その他の要素 Other Components
スピード・コントロール

MI 15 ピボット (Pivots)

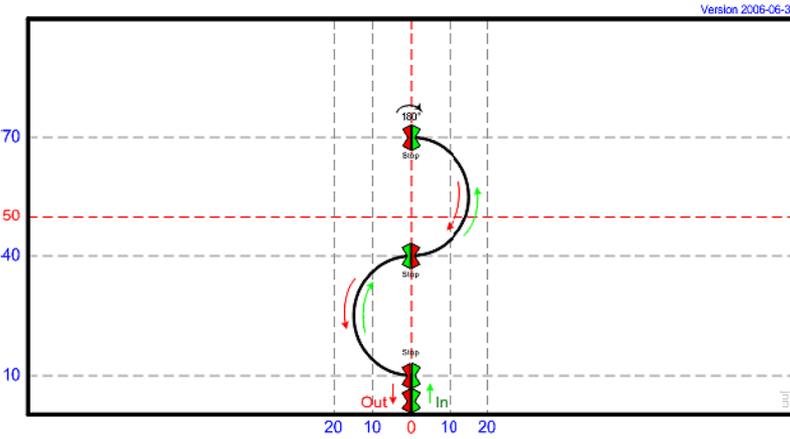


クリティカル コンポーネント Critical Components
 センター回転
 水平線

説明 Explanation
 図の通りの位置で停止、回転、して進む。
 停止ははっきりと行う。
 最初は反時計回り、あとは時計回りの回転。

その他の要素 Other Components
 インバート スライド
 バック フライト
 水平スライド
 フォワード フライト

MI 22 フェリックス (The Felix)



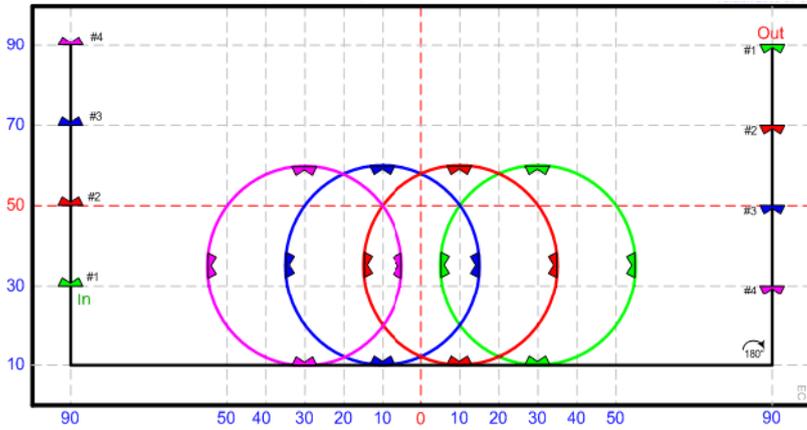
クリティカル コンポーネント Critical Components
 アーク
 スピードコントロール

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。

その他の要素 Other Components
 コンポーネントの相対的な位置
 回転
 プレシジョン・グリッド上の配置

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)

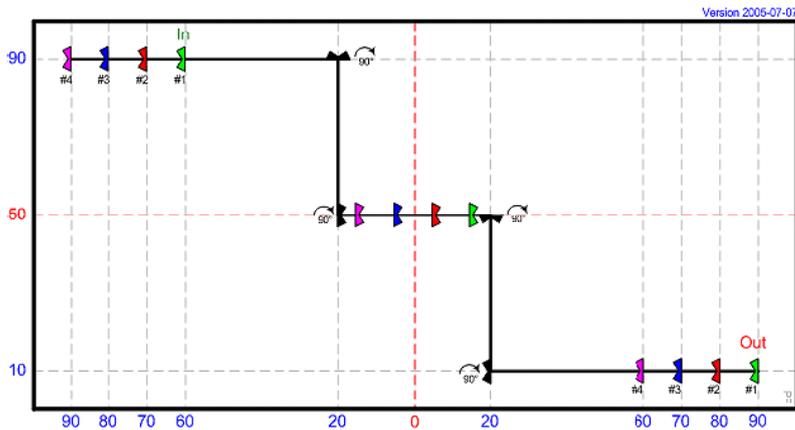


クリティカル コンポーネント Critical Components
円
スペーシング

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

MT06 ステップ アンド ターン (Steps and Turns)

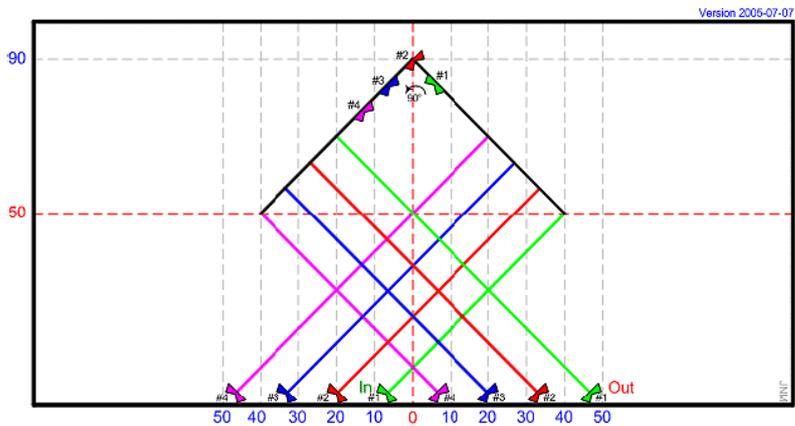


クリティカル コンポーネント Critical Components
コンポーネントの相対的な位置
センター回転

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

MT09 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
直線
平行線