



二色の浜カイトフェスティバル2013

【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 2013年9月14日(土)、15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)・ハイライフ(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【協賛各社は予定のものもございます。】
- 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 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。
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8月31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	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 デュアル個人パレエ	10
オープンクラス デュアルペア規定	10
オープンクラス デュアルペアパレエ	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 デュアルチームパレエ	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 クワッド個人パレエ	10
オープンクラス クワッドペア規定	5
オープンクラス クワッドペアパレエ	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 クワッドチームパレエ	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	9/14 (1日目)	9/15 (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 デュアルトリック個人規定	オープンクラス デュアル個人パレエ
		オープンクラス デュアルペア規定	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 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 クワッドチームパレエ
		オープンクラス クワッド個人パレエ	オープンクラス デュアルチームパレエ
		オープンクラス クワッドペア規定	オープンクラス デュエルフリースタイル
		オープンクラス クワッドペアパレエ	

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

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

9/14 (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】

大阪府泉佐野市湊3・3・4
072-461-2911 <http://hotelyutaka.com>

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1 0 1 0・3
072-463-6494 <http://hotelyutaka.com>

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で公園入口に突き当たります。



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、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2013 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 クワッド個人バリエ	
オープンクラス デュアル個人バリエ		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 クワッドペアバリエ	
オープンクラス デュアルペアバリエ		オープンクラス クワッドチーム規定	
オープンクラス デュアルチーム規定		オープンクラス クワッドチームバリエ	
オープンクラス デュアルチームバリエ			
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 +¥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

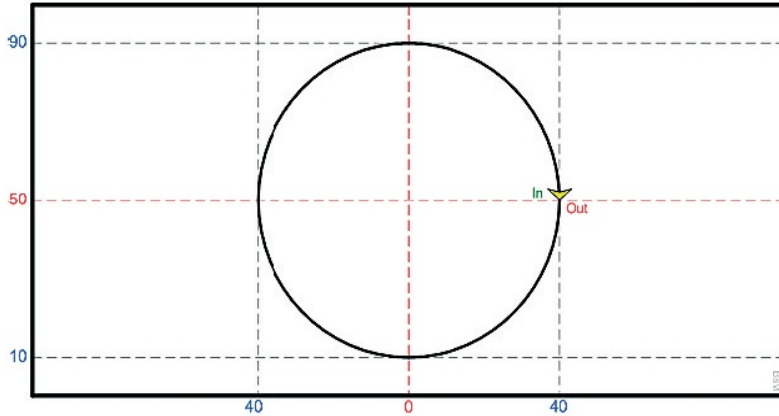
パーティー会費 ¥4,500

(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】

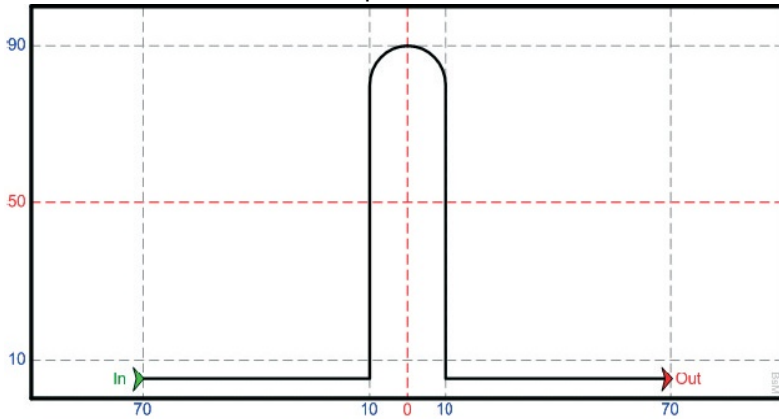


クリティカル コンポーネント Critical Components
円形
スピード・コントロール

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
プリシジョン・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】



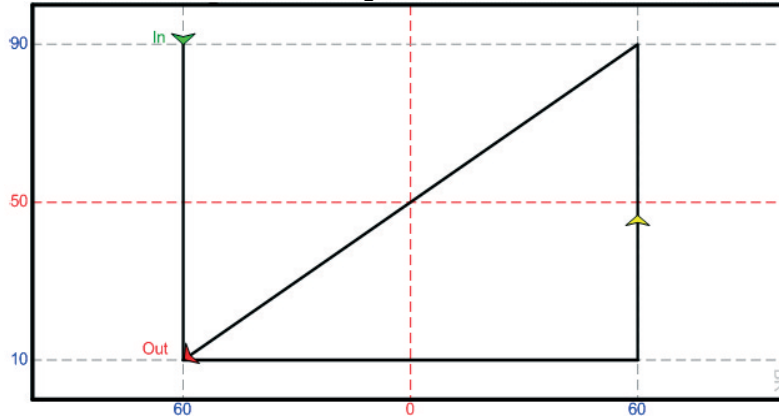
クリティカル コンポーネント Critical Components
直角
アーク

説明 Explanation

その他の要素 Other Components

まっすぐな直線
プレシジョン・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

説明 Explanation

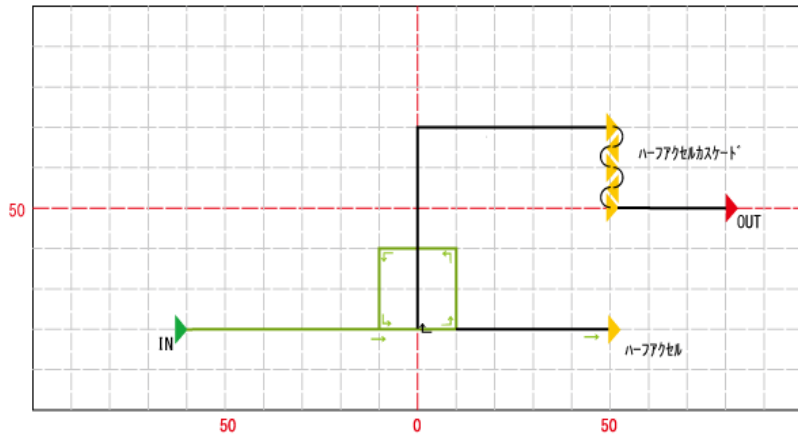
アウトの位置は、最初に直角ターンした位置

その他の要素 Other Components
スピード・コントロール
ターン

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

DIT01 ハーフアクセル&カスケード



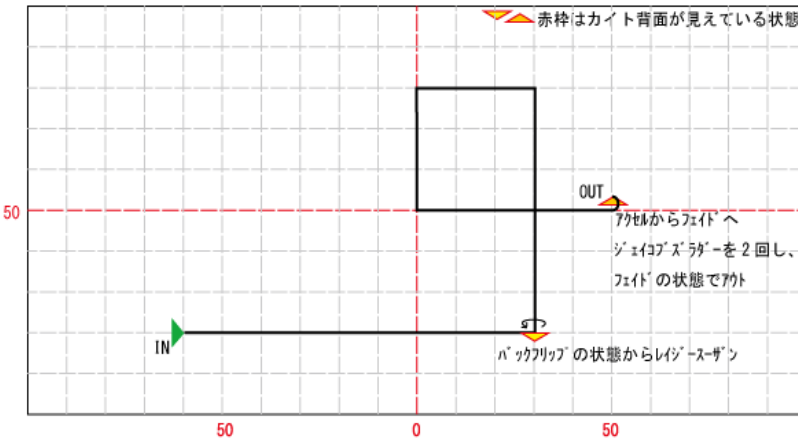
説明 Explanation

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、同一線を戻り、ウィンド中央で上昇。高度70%で右へ曲がり、ハーフアクセルカスケードを行う。(ハーフアクセル4回)その後、水平に飛び、右70%でアウト。

クリティカル コンポーネント Critical Components

ハーフアクセルの出口は同一線上。
ハーフアクセルカスケードの回り方。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50%は目安とし、減点の対象としない。

DIT02 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、レイジースーザンを行い、上昇する。
高度80%から左回りに直角を3回回り、アクセルからフェイドの状態に入り、ジェイコブズラダーを2回回り、フェイドの状態であウト。

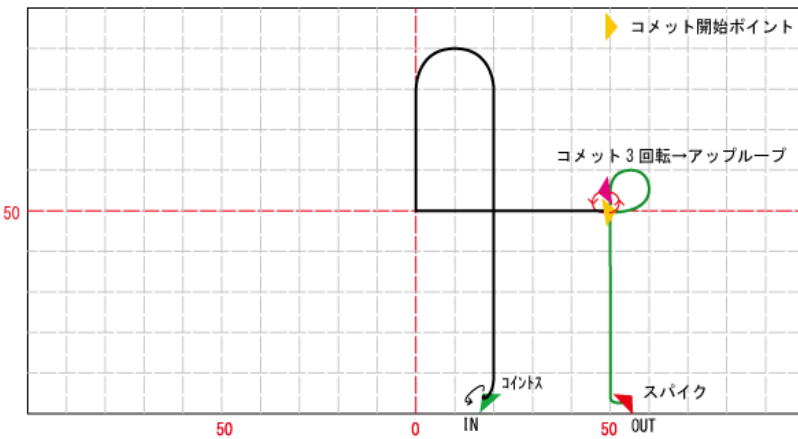
クリティカル コンポーネント Critical Components

バックフリップ+レイジースーザンの際に、開始位置と終了位置は風の状況により変わる可能性があるため、減点の対象としない。
ジェイコブズラダーの開始位置と終了位置は風の状況により、変わる可能性があるため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。

DIT03 コイントス&コメント



説明 Explanation

チップスタンド(左足立ち)の状態からコイントスを行い、上昇する。高度70%で直径20%の半円を描き、下降し、高度50%で直角に曲がる。
そして左回りのコメントを3回転行なう。(ハーフアクセルの動きを6回)その後、直径10%のループを行い、下降してランディングをする。ランディングはスパイク(片足立ち)の状態を保ってアウトとします。

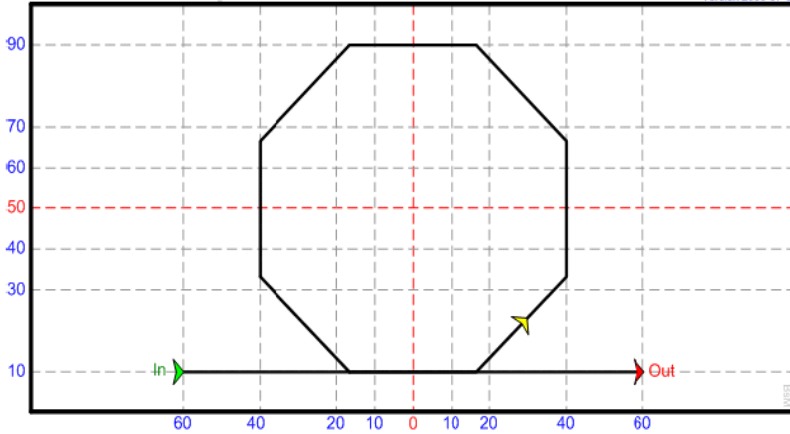
クリティカル コンポーネント Critical Components

コメントの開始を図形では右30%と表記していますが、風の状況でやりづらい場合はウィンドエッジ側にずれての開始でもOKとします。その後の動きは図形の表記どおりの動きを行なってください。

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。

オープンクラス デュアル個人規定

DI 09 オクタゴン 【Octagon】

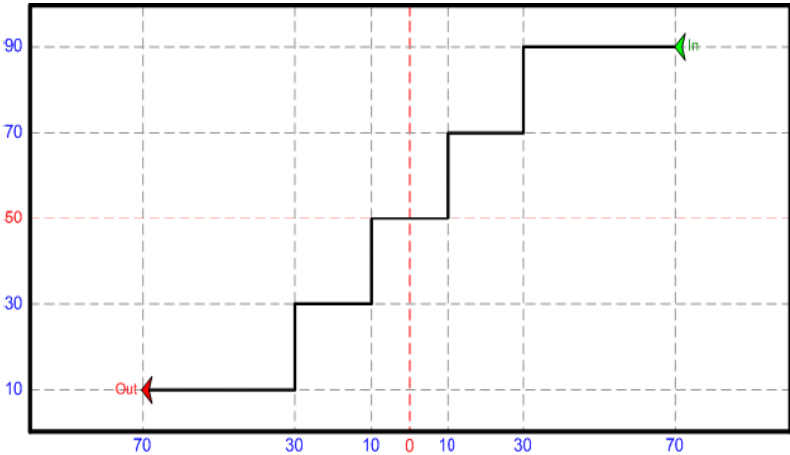


クリティカル コンポーネント Critical Components
 プレジジョン・グリッド上の配置
 要素の相対的な大きさ(各辺の長さが同じか)

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】

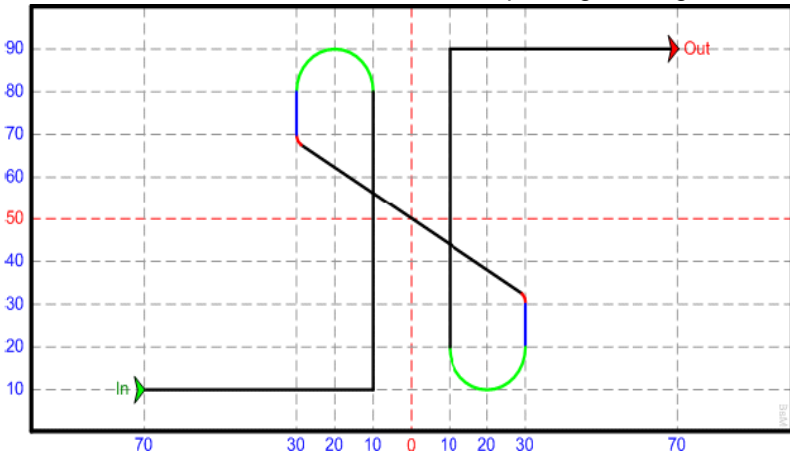


クリティカル コンポーネント Critical Components
 水平線
 垂直線

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

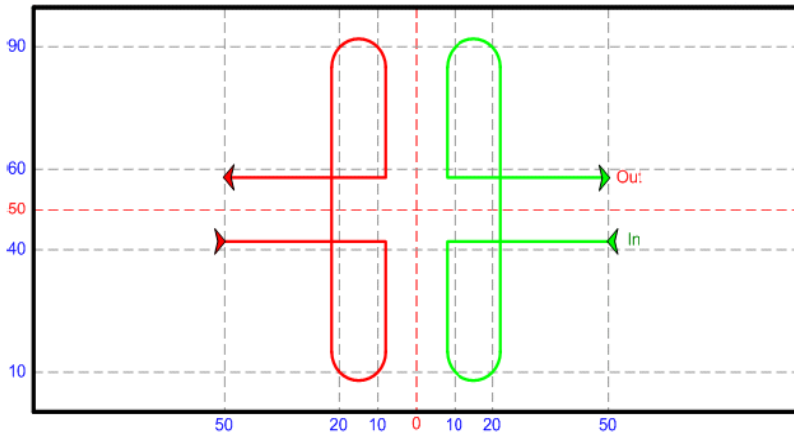
説明 Explanation

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

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

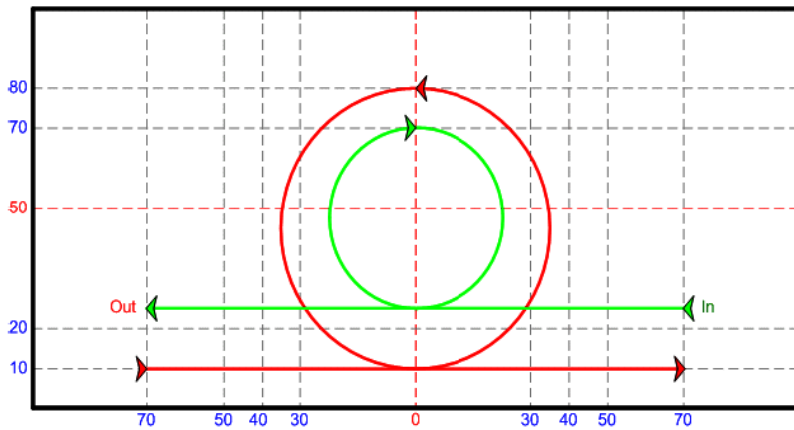


クリティカル コンポーネント Critical Components
平行線

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 11 ミート・アゲイン 【Meet Again】

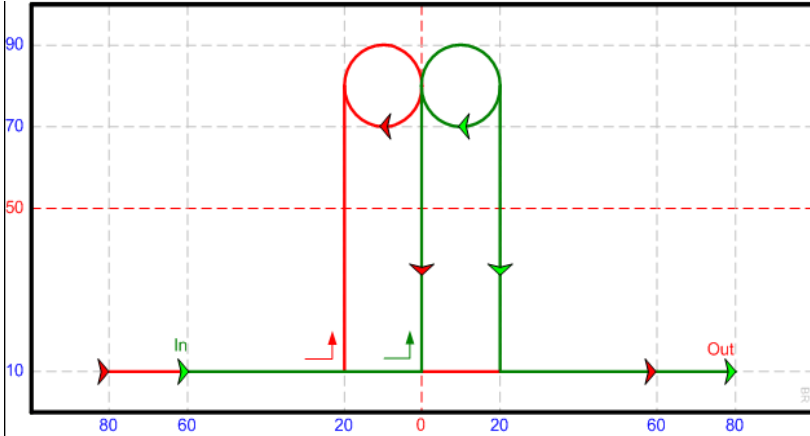


クリティカル コンポーネント Critical Components
円
スピードコントロール

説明 Explanation

その他の要素 Other Components
タイミング
コンポーネントの相対的な位置

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

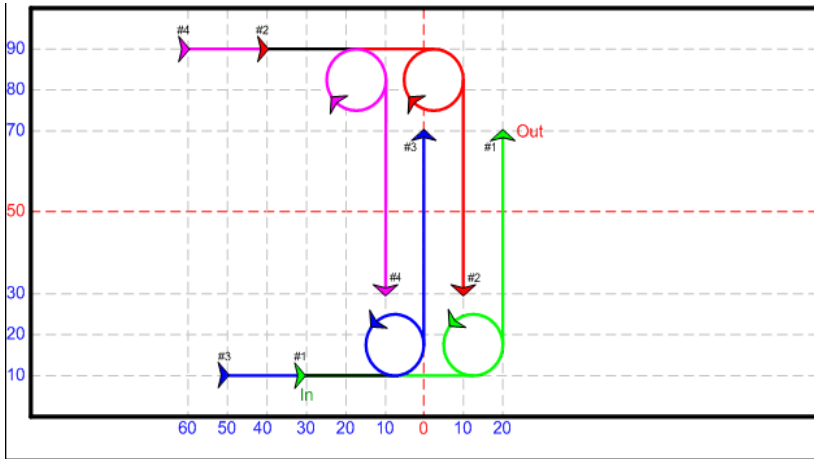
説明 Explanation
サークルの大きさは左右同じ、
左側の下降位置は右側の上昇位置と同じ。

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

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

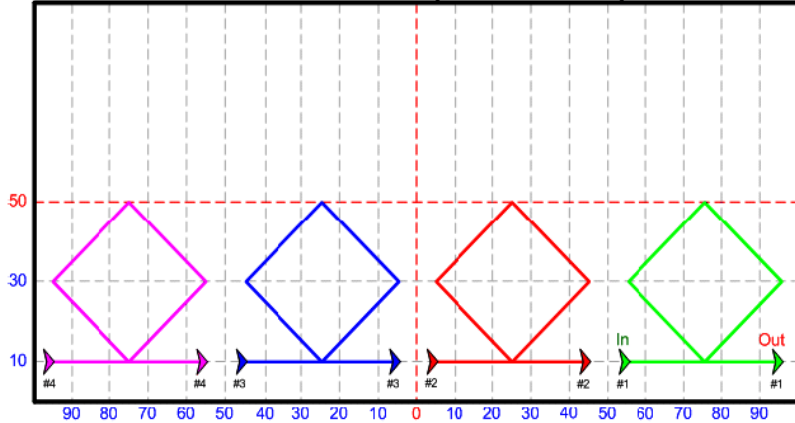


クリティカル コンポーネント Critical Components
円
コンポーネントの相対的な位置

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 10 - チーム ダイヤモンド【Team Diamonds】

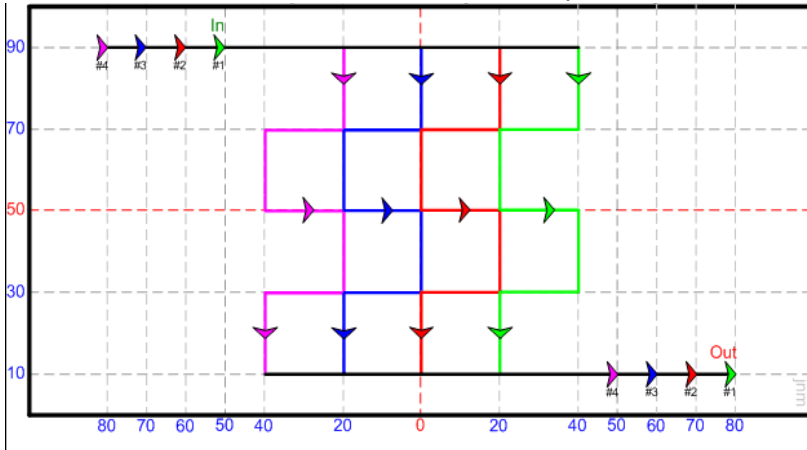


クリティカル コンポーネント Critical Components
タイミング
コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

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

DT 16 - チーム スクエア カット【Team Square Cuts】



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

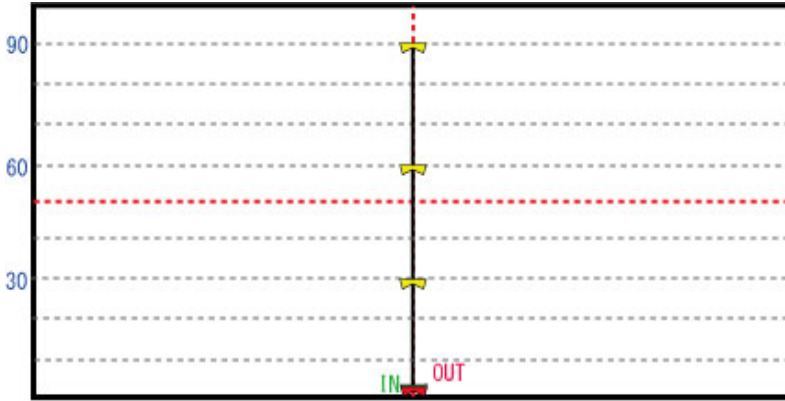
説明 Explanation
辺の長さは縦横とも20%。直角ターンはきっちりと。
スペーシングを常に保つ。

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

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。

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】



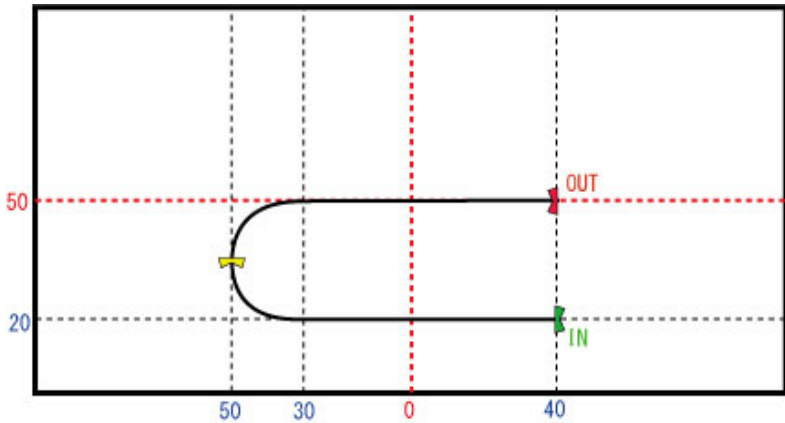
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・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】



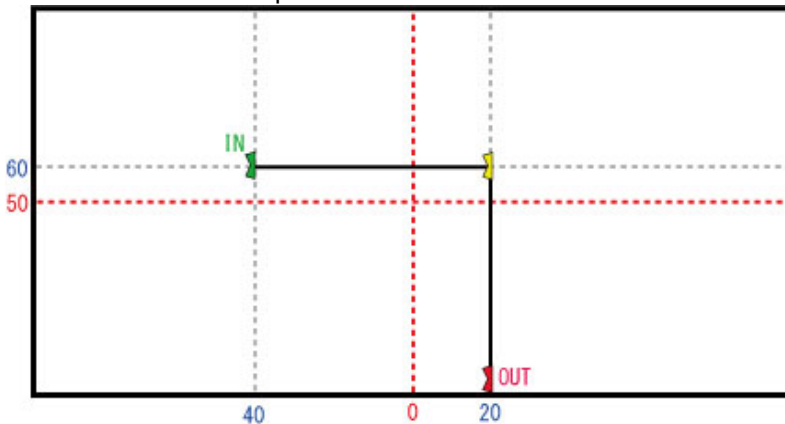
クリティカル コンポーネント Critical Components

- ・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。

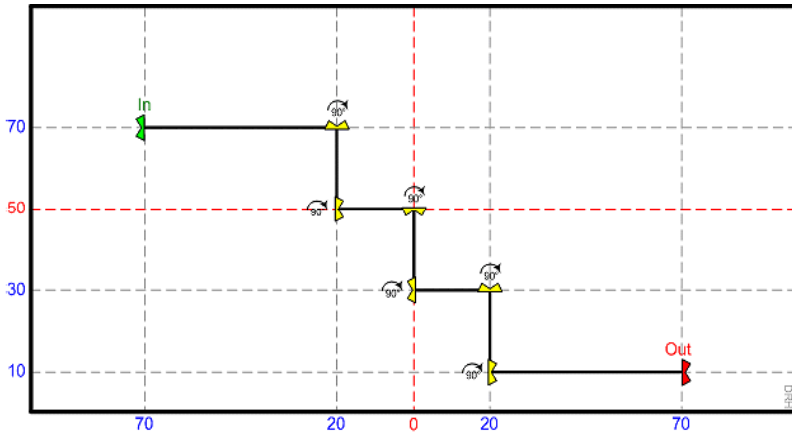
説明 Explanation

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 03 ステップ・アンド・ターン 【Steps and Turns】

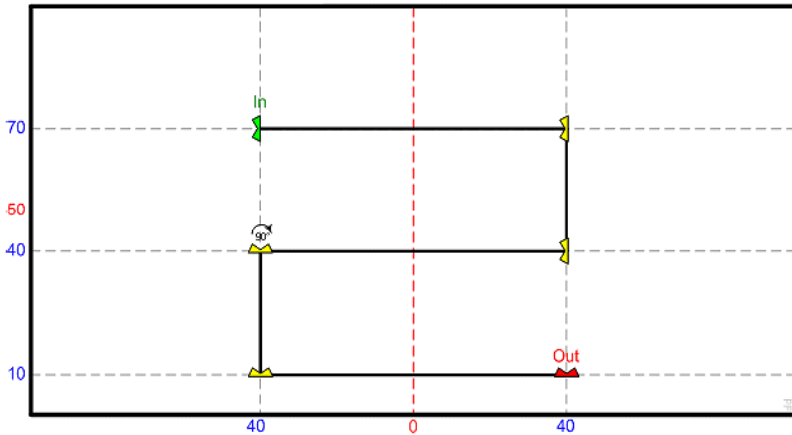


クリティカル コンポーネント Critical Components
コンポーネントの相対的な位置
回転

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】

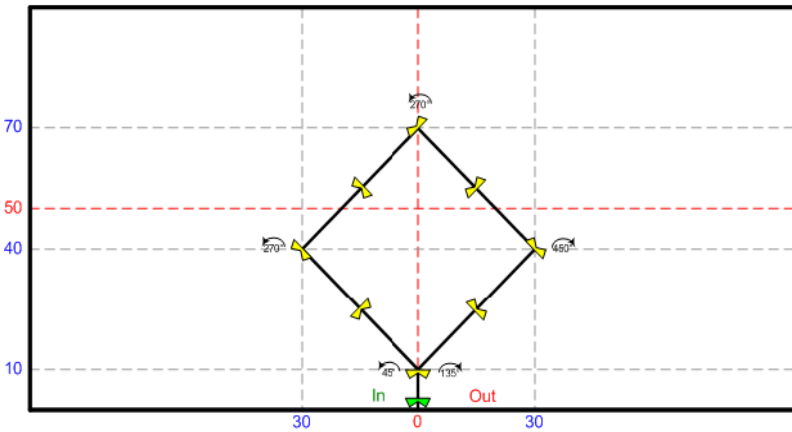


クリティカル コンポーネント Critical Components
平行線
インバートフライト

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 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)

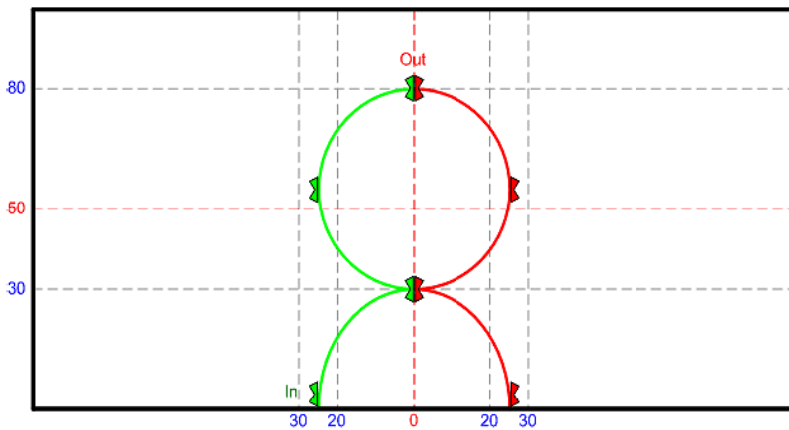
説明 Explanation
最初の回転は反時計回りに45°
2回目は反時計回りに270°
3回目は反時計回りに270°
4回目は時計回りに45°
最後は時計回りに135°

その他の要素 Other Components
直線
スピードコントロール

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】

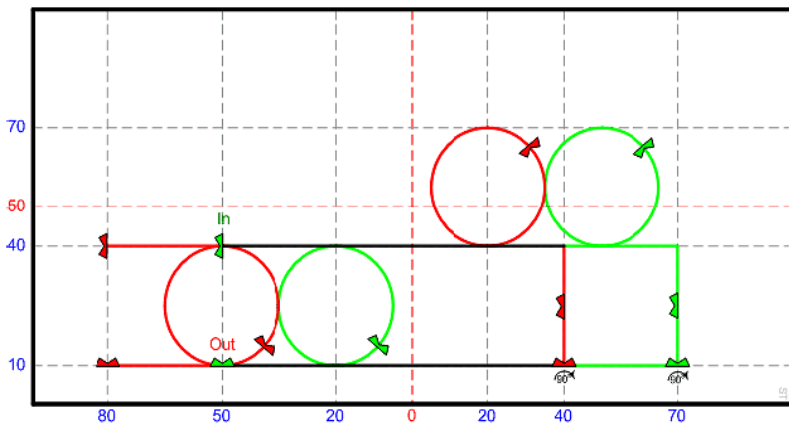


クリティカル コンポーネント Critical Components
 コンポーネントの相対的な位置
 スピードコントロール

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
 スペーシング

MP 07 サークル アンド スライド 【Circles and Slides】

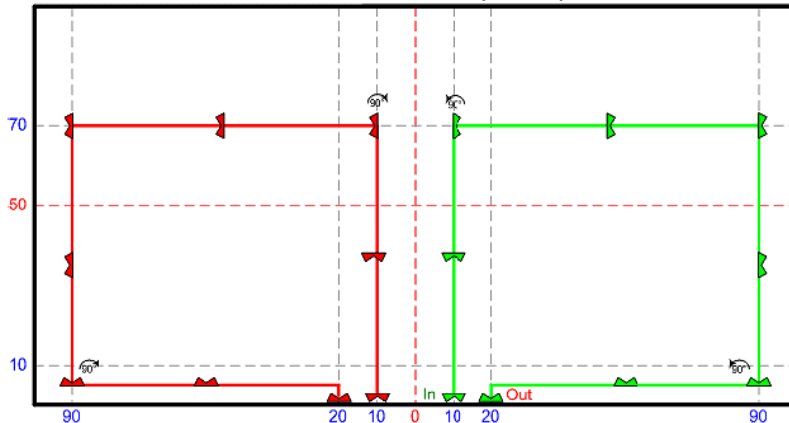


クリティカル コンポーネント Critical Components
 円
 インバートフライト

説明 Explanation
 円は前進飛行（リーディングエッジを進行方向に直角を保つ）で描く。
 最初に左の円を描いた後に下に向かう。

その他の要素 Other Components
 平行線
 スペーシング

MP 12 スプリット スクエア 【Split Square】



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

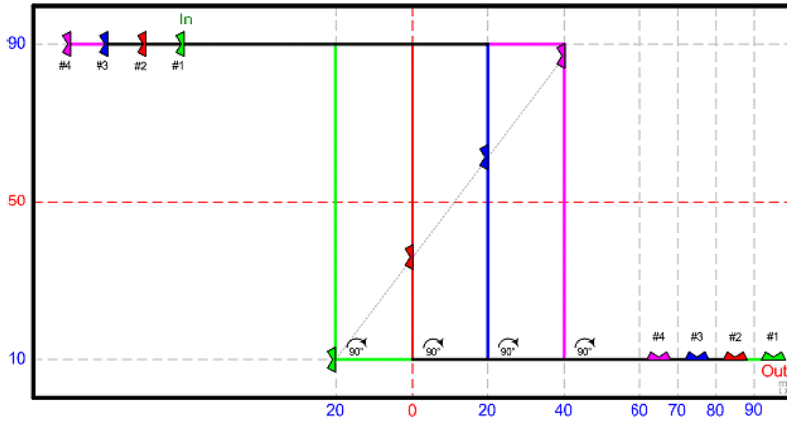
説明 Explanation

その他の要素 Other Components
 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

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】

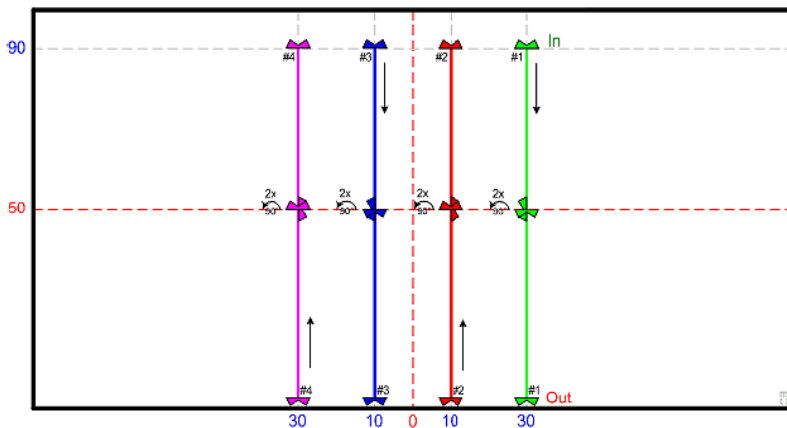


クリティカル コンポーネント Critical Components
 スペーシング
 スピードコントロール

説明 Explanation
 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。

その他の要素 Other Components
 まっすぐな直線
 センター回転

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

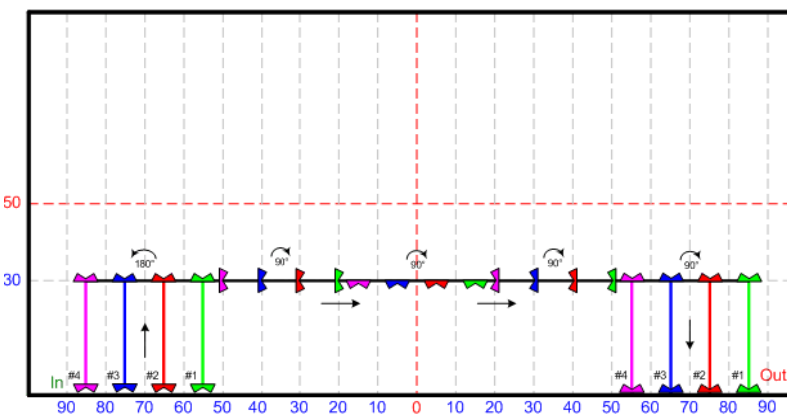


クリティカル コンポーネント Critical Components
 まっすぐな直線
 センター回転

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

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

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。