

インターナショナル スポーツカイト

コンパルソリー ブック(日本語版)¹

Version 1.1

2002 年 9 月 11 日

変更履歴:

Version 1.0 (2002 年 8 月 1 日)

1.オリジナル

Version 1.1 (2002 年 9 月 11 日)

1.マルチライン・チーム図形と変更履歴を追加

目次 CONTENTS

I.	ウィンドー・ウィンドーとプレジジョン・グリッドの定義.....	5
	WIND WINDOW AND PRECISION GRID DEFINITIONS	5
	A. ウィンドー ウィンドー WIND WINDOW	5
	B. センター・ウィンドー CENTER WINDOW.....	5
	C. プレジジョン・グリッド PRECISION GRID	5
II.	図表 DIAGRAM.....	6
	CRITICAL COMPONENTS AND EXPLANATION.....	6
	A. クリティカル・コンポーネント(重大要素) CRITICAL COMPONENTS.....	6
	B. 説明 EXPLANATION.....	7
	C. 説明に用いる記号 SHORTHAND NOTATION USED IN DESCRIPTION	7
IV.	用語解説 GROSSARY OF TERMS	7
	A. プレジジョン・グリッド上の配置 POSITION WITHIN THE PRECISION GRID.....	7
	B. コンポーネントの相対的な位置 RELATIVE PLACEMENT OF COMPONENTS	7

¹ [公開年月日] 2003/11/28 [適用開始日] 2004/03/01 以降適用 [翻訳作業] 朝倉弘道、小室雅伸、坂根秀、立間文章、溝手学、村上克己(五十音順) [翻訳に対する問合せ] E-Mail にて、comp@ajksa.gr.jp へご連絡願います。

C. ターン TURNS.....	8
D. 直線 LINES.....	8
E. ラウンチ(離陸) LAUNCHING.....	9
F. ランディング(着地) LANDING.....	9
G. アーク ARC.....	10
H. グランド・パス GRAND PASS.....	10
I. ノーズ NOSE.....	11
J. ストール(ストップ) STALL (STOP).....	11
K. アクセル AXEL.....	11
L. スピード・コントロール SPEED CONTROL.....	11
M. スペーシング SPACING.....	12
N. マルチライン・ダイアゴナル・フライト(斜行) MULTI-LINE DIAGONAL FLIGHT.....	12
O. マルチライン・インバート・フライト(逆さ飛行) MULTI-LINE INVERTED FLIGHT.....	12
P. マルチライン・バック・フライト(後退飛行) MULTI-LINE BACKWARD FLIGHT.....	12
Q. マルチライン・回転(スピン) MULTI-LINE ROTATION (SPIN).....	12
R. マルチライン・スライド MULTI-LINE SLIDE.....	12
S. マルチライン・インバート・スライド MULTI-LINE INVERTED SLIDE.....	13
デュアルライン・インディヴィジュアル DUAL-LINE INDIVIDUAL.....	14
DI 01 - レクタングル.....	14
DI 02 - サークル.....	15
DI 03 - サークル オーバー ダイヤモンド.....	16
DI 04 - ラウンチ、サークル、ランド.....	17
DI 05 - ラップ・アンド・スナップ.....	18
DI 06 - アクセル.....	19
DI 07 - ジャンプ.....	20
DI 08 - ピラミッド.....	21
DI 09 - オクタゴン.....	22
DI 10 - ステップ・ダウン.....	23
DI 11 - スプリット・フィギュア8.....	24
DI 12 - ストップ.....	25
デュアルライン・ペア DUAL-LINE PAIR.....	26

DP 01	— ペア・レクタングル.....	26
DP 02	— ペア・サークル	27
DP 03	— ペア・サークルとダイヤモンド	28
DP 04	— ペア ラウンチ、サークル、ランド	29
DP 05	— ウィグ・ウェア	30
DI 06	— インバーテッド 8 ウィズ ランディング	31
DI 07	— H	32
DP 08	— ツイスト.....	33
DP 09	— クリフ.....	34
DP 10	— スプリット・ペア・スクエア	35
DP 11	— ミート・アゲイン	36
DP 12	— ペア・ストップ	37
デュアルライン・チーム DUAL-LINE TEAM		38
DT 01	— チーム・レクタングル	38
DT 02	— ピックアップ・スティックス	39
DT 03	— フォロー、フランク・アップ、スクエア	40
DT 04	— チーム・ヘアピン.....	41
DT 05	— アーチ・デ・トライアンフ	42
DT 06	— インバーテッド 8 ウィズ ランディング	43
DT 07	— ソーテッド・レクタングル	44
DT 08	— バスケット	45
DT 09	— スパイダー・ウェブ	46
DT 10	— チーム・ダイヤモンド.....	47
DT 11	— カスケード.....	48
DT 12	— ループ アンド ヴァーティカル・スレッド	49
マルチライン・インディヴィジュアル MULTI-LINE INDIVIDUAL.....		50
MI 01	— サークル.....	50
MI 02	— ラダー・アップ.....	51
MI 03	— ステップ・アンド・ターン	52
MI 04	— ツー・ダウン.....	53
MI 05	— スウィング	54

MI 06	ー ピーク	55
MI 07	ー アーク・サークル	56
MI 08	ー キャメル・バック	57
MI 09	ー クロック・タワー	58
MI 10	ー クリスタル・ボール	59
MI 11	ー ティップ・ピヴォット	60
MI 12	ー マティーニ・グラス	61
マルチライン・ペア MULTI-LINE PAIR		62
MP 01	ー キセス	62
MP 02	ー タンデム	63
MP 03	ー クアッドブルーS	64
MP 04	ー ツー・ダウン	65
MP 05	ー スティック・ウィケット	66
MP 06	ー ピークス	67
MP 07	ー サークル アンド スライド	68
MP 08	ー ダブル・ダイヤモンド	69
MP 09	ー ローリーポップ	70
MP 10	ー パラレル・ボックス	71
MP 11	ー トライアングル・スプリット	72
MP 12	ー スプリット・スクエア	73
マルチライン・チーム MULTI-LINE TEAM		74
MT 01	ー カスケード	74
MT 02	ー フォロー、スライド、ロール	75
MT 03	ー パーチカル スレッド アンド ローテイト	76
MT 04	ー レインボー スライド	77
MT 05	ー ツー・ダウン	78
MT 06	ー ステップ アンド ターン	79
MT 07	ー アーチ デュ カラーゼル	80
MT 08	ー ピボット	81
MT 09	ー バスケット	82
MT 10	ー スパイダー ウェブ	83

I. ウィンドー・ウィンドーとプレシジョン・グリッドの定義 WIND WINDOW AND PRECISION GRID DEFINITIONS

A. ウィンドー ウィンドー Wind Window

ウィンドー ウィンドーとは、静止しているフライヤーのカイトが到達できる最も高い(遠くの)地点を結んだおよそ半円のエリア内のことである。ウィンドーのサイズは、地面、ラインの長さ、風速、フライヤーの技量およびカイトの飛行特性によって決まる。

B. センター・ウィンドー Center Window

ウィンドー・ウィンドーの中心は、フライヤーが真後ろから風を受ける方向(左右の中心 horizontal center)の、ウィンドーのトップまでの半分(高さの中心 vertical center)の位置である。

C. プレシジョン・グリッド Precision Grid

図形は、その大きさ、形および位置を正確に示すためにグリッド上に表現する。グリッドは、高さ 100%、幅 200%(ウィンドーの中心から左右それぞれ 100%)である。グリッドの大きさは、使用するラインの長さによって変わるが、38m(125 フィート)ラインを用いた場合、1%は約30cm(1 フィート)になる。したがって 38m(125 フィート)ラインを用いた時、10%グリッドの長さは約3m(10 フィート)になる。図表は10%毎のグリッド線だけを示しているが、図形によってはグリッド線の中に描かれる場合もある。(注記:例えば DI 01-Rectangle の下辺は地上 5%の高さを飛行すべきことを示している)

注意: 風の状態が良くない場合、フライヤーは後退しながら操作しないとグリッドが示す位置まで飛ばせないこともある。つまり、プレシジョン・グリッド

のある部分が、ウィンドー ウィンドーをはみ出した位置に相当する場合もありうる。

II. 図表 DIAGRAM

コンパルソリー図表は、プレシジョン・グリッド上に描いて図形の大きさ、形態、位置を定義する。

チーム図表においては、示されているカイトの数より少ないメンバーで演技をする時、どのカイトを採用するかは次のうちのいずれかによる：

- ① **番号順** 図示の 1-2-3 の順でメンバー数のカイトを採用する。
- ② **均等割付法** 1 番機のカイトと最後のカイトは図示の通りの位置とし、他のカイトをその間に等間隔に置く。

図表に示すよりも多いメンバーで演技をする時は、図表に示すカイト配列の中心を基準にしてメンバー数のカイトを均等間隔に配列する。

※ **均等割付法を標準とする。** 番号順を採用する場合は、その理由を説明しなければならない。

III. クリティカル・コンポーネント(重大要素)と説明 CRITICAL COMPONENTS AND EXPLANATION

A. クリティカル・コンポーネント(重大要素) Critical Components

それぞれのコンパルソリーには、ジャッジが採点する上で重要視する2つの要素(コンポーネント)がある。国際競技会において、この2つの要素それぞれは、そのコンパルソリーのスコアの30%を占める(合わせて60%)。重み付けを明示することにより、競技者およびジャッジに対してそのコンパルソリーの重要なポイントに注目させ、より正確に図形を描けるようにするためであ

る。クリティカル・コンポーネント(重大要素)は、コンパルソリーを構成する要素の一部に過ぎないから、その観点においてはまずい演技であったとしても、そのコンパルソリーが 0 点と採点されることはない。

B. 説明 Explanation

必要に応じて、クリティカル・コンポーネント(重大要素)についての説明を加える。また、コンパルソリーを評価するのに必要な注釈あるいはコメント、あるいはコンポーネントの追加リストを示す場合もある。しかし、これらはコンパルソリー図形の詳細説明をするためのものではない。

C. 説明に用いる記号 Shorthand Notation Used in Description

- < <50 はプレシジョン・グリッドの中心から左 50%の位置を示す。
- > >50 はプレシジョン・グリッドの中心から右 50%の位置を示す。
- <0> プレシジョン・グリッドの左右の中心を示す。
- ^ ^50 はプレシジョン・グリッドの高さ 50%の位置を示す。

IV. 用語解説 GROSSARY OF TERMS

A. プレシジョン・グリッド上の配置 Position within the Precision Grid

「プレシジョン・グリッド上の配置」とは、コンパルソリー図形が、図示のプレシジョン・グリッド上の位置に適切な大きさに描かれたか、を評価することである。全ての図形は、図表に示された通りに描かねばならないが、特にクリティカル・コンポーネント(重大要素)に指定されたときは、ウィンドーに対して図形を描く位置がずれることや図形の大きさが変わることが厳しく採点される。

B. コンポーネントの相対的な位置 Relative Placement of Components

「コンポーネントの相対的な位置」とは、コンパルソリー図形そのものについて、その図形を構成している要素（コンポーネント）相互の位置関係について評価することである。例えば、2 つの正方形が同じ高さの位置に並べられている図形、あるいは上下に重ねて描かれている図形の場合、「コンポーネントの相対的な位置」とは 2 つの正方形がシンメトリー（左右あるいは上下対称）に描かれたか、ということ言う。クリティカル・コンポーネント（重大要素）にこれが指定されたときは、図形を構成する要素（いくつかの円、正方形、平行線など）の位置関係が他のことよりも重要視される。

（注記： 8 の字の図形を例にすると、A の項目では図形全体がウィンドーウィンドー（グリッド）の中心に適切な大きさに描かれたか（左右あるいは上下にずれていないか）に着目するし、B ではその図形そのものが上下左右対称に描かれたか、に着目する。だから、描いた位置が中心より右側ではあったが、上下左右対称できっちりと 8 の字が描かれた場合、A の項目では減点されるが、B の項目では高い評価が得られる。）

C. ターン Turns

ターンは一瞬のうちに鋭くきっちりと方向転換することであるが、注釈を加えてターンの方法を特に指定することもある。「ターン」ではない方向転換方法を指示する場合は、「アーク」あるいは「カーブ」と表現される。

D. 直線 Lines

特に注釈がない限り、直線はまっすぐでなければならない。くどい言い方になるが、特に重要な場合には「まっすぐな直線」と表現する。

1. 水平線 Horizontal Line

水平線は地面と平行に飛ばすこと。

2. 垂直線 Vertical Line

垂直線は地面と垂直に飛ばすこと。

3. 平行線 Parallel Lines

平行線は互いの間隔を等しく保って飛ばすこと。

「水平」、「平行」などの用語は、コンパルソリー図形を構成する直線の中でも特に注意を要する部分に対して、「クリティカル・コンポーネント(重大要素)」あるいは「説明」の文中で用いる。

E. ラウンチ(離陸) Launching

ラウンチは地面に静止している状態から飛び立つことである。ラウンチで最も重要なことは離陸操作及び離陸直後の飛行の安定性を保つことである。

F. ランディング(着地) Landing

ランディングはカイトをコントロールして地面に停止させること。ノーズが最初に地面に接触するのはランディングではない。特に説明がない限り、指示された方法以外のランディングが高得点を得ることはない。

(注記: 図示の方法よりも難易度が高いとされる方法に変えようと高得点にはならない、ということ)

1. リーディングエッジ・ランディング Leading-edge Landing

リーディングエッジ・ランディングは、カイトのリーディングエッジ全体が同時に地面に平行に着地すること。(注記: ノーズあるいはウィングチップのどちらかが先に地面に接触(つまりリーディングエッジが地面に対して斜めの角度で)するのは不完全な着地である)

2. 2 ポイント・ランディング 2-point Landing

デルタ形カイトの 2 ポイント・ランディングは、両方のウィングチップが同時に着地して静止すること。リーディングエッジが1本のカイトでは、

トレイリング・エッジ trailing edge で着地すること。

a) 例 Examples

(1) スナップ2ポイント・ランディング Snap 2-point Landing
スナップ・ストールで一瞬のうちにランディングすること。

(2) ストール 2 ポイント・ランディング Stall 2-point Landing
地面すれすれの位置で一旦カイトを停止し、その後直ちに着地すること。

(3) スピン 2 ポイント・ランディング Spin 2-point Landing
地面すれすれの位置でスピンあるいは半円を描いた直後に着地すること。

3. ベリー・ランディング Belly Landing

カイトのノーズを風下に向けてうつぶせに(ブライドルが付いている面を地面に向けて)着地すること。

G. アーク Arc

円を描いて方向転換すること。一定の半径を保たない方向転換はカーブと称して区別する。

H. グランド・パス Grand Pass

グランド・パスは地面すれすれの水平飛行のこと。「クリティカル・コンポーネント(重大要素)」あるいは「説明」にこのように記載された場合、地面からウイングチップまでの距離を、そのカイトのウイングチップ間の長さ(ウイングスパン)の 1/2 を限度に保って飛行すること。地面に、より接近させて飛行してもプラス点も減点もない。

地面が水平でない(でこぼこしている)場合、グランド・パスの高さは地面の

最も高い位置からの距離とする。

I. ノーズ Nose

ノーズは、前進飛行しているときのカイトの最先端部である。デルタ形カイトではリーディングエッジの交点である。リーディングエッジが1本のカイトでは、リーディングエッジ全体そのものがノーズとなる。

特記ない限り、図表の中で上記に相当する部分がカイトのノーズを示す。

J. ストール（ストップ） Stall (Stop)

カイトが明らかに瞬間的に停止すること。

1. プッシュ・ストール Push Stall

プッシュ・ストールは、カイトの向きを変更せずに停止させること。

2. スナップ・ストール Snap Stall

スナップ・ストールは、一瞬の操作でカイトのノーズを上に向けて停止させること。

K. アクセル Axel

アクセルはカイトを地面と平行に保ち 360 度回転させること。回転の始まりと終わりはノーズがフライヤーの方向を向いた常態であること。

L. スピード・コントロール Speed Control

インディビデュアル図形におけるスピード・コントロールとは、図形の最初から最後まで一定のスピードを維持することを意味する。

ペアやチームでは、いくつかのコンパルソリー（例えばDP11、DT05、DT08）のように、所定の位置でカイトが接近したり、離散したり、揃った動きをするために、個々のカイトのスピードを微妙に調整することも含む。スピード・

コントロールはすべてのコンパルソリー図形において重要である。

M. スペーシング Spacing

ペア、チーム図形において、スペーシングとはカイト相互の間隔を一定に保つことを言う。カイト間の距離を変化させる(カイトが離散する、接近する)動きにおいても、均一な距離を保つことが重要である。ペア、チームの全てのコンパルソリーにおいてスペーシングは重要である。

N. マルチライン・ダイアゴナル・フライト(斜行) Multi-line Diagonal Flight

カイトを一定の向きに保ったまま、斜めに飛行させること。

O. マルチライン・インバート・フライト(逆さ飛行) Multi-line Inverted Flight

どの方向であれ、ノーズを下に向けたまま飛行すること。

P. マルチライン・バック・フライト(後退飛行) Multi-line Backward Flight

ノーズの向きと逆の方向に飛行すること。ノーズが下向きのバック フライトは、インバート フライトということになる。

Q. マルチライン・回転(スピン) Multi-line Rotation (Spin)

指定された中心点に対してカイトを回転させること。最も一般的な回転の中心点は、カイト本体の中心(センター回転)、あるいはウイングチップ(ウイングチップ回転)である。特記ない限り、回転は静止した状態で行う。すなわち、回転の中心点が移動してはいけない。

R. マルチライン・スライド Multi-line Slide

ノーズを上向きの状態で水平に移動することを水平スライド(horizontal

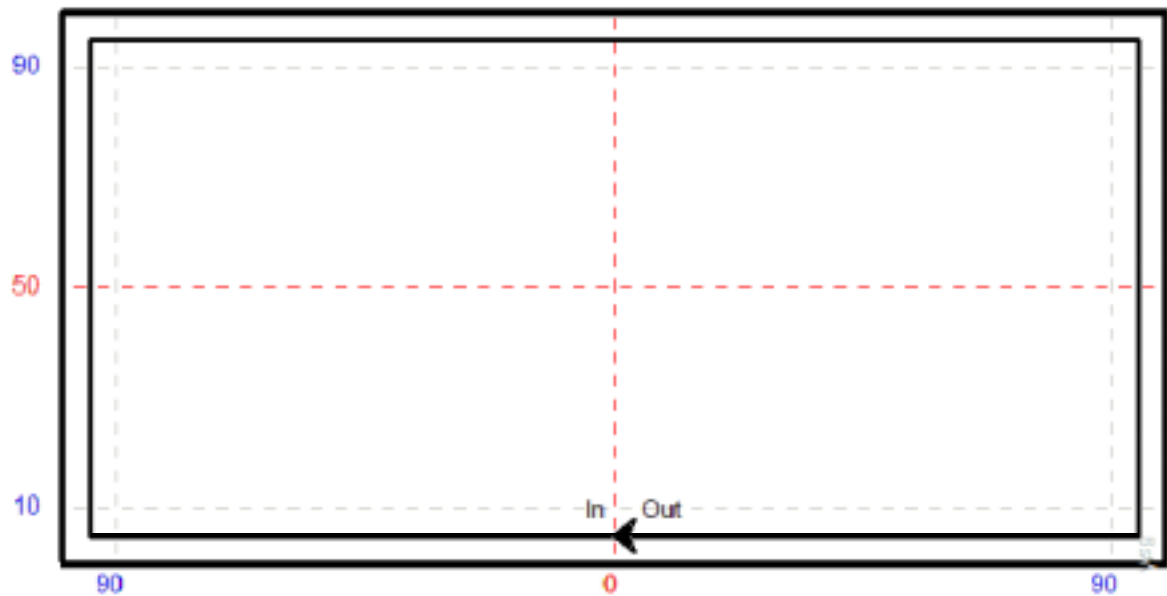
slide)、ノーズを左右どちらかに向けた状態で縦に移動することを垂直スライド(vertical slide)と言う。

S. マルチライン・インバート・スライド Multi-line Inverted Slide

ノーズを下向きの状態で水平に移動すること。

デュアルライン・インディヴィジュアル DUAL-LINE INDIVIDUAL

DI 01 - レクタンゲル



重大要素

プレシジョン・グリッド上の配置

まっすぐな直線

説明

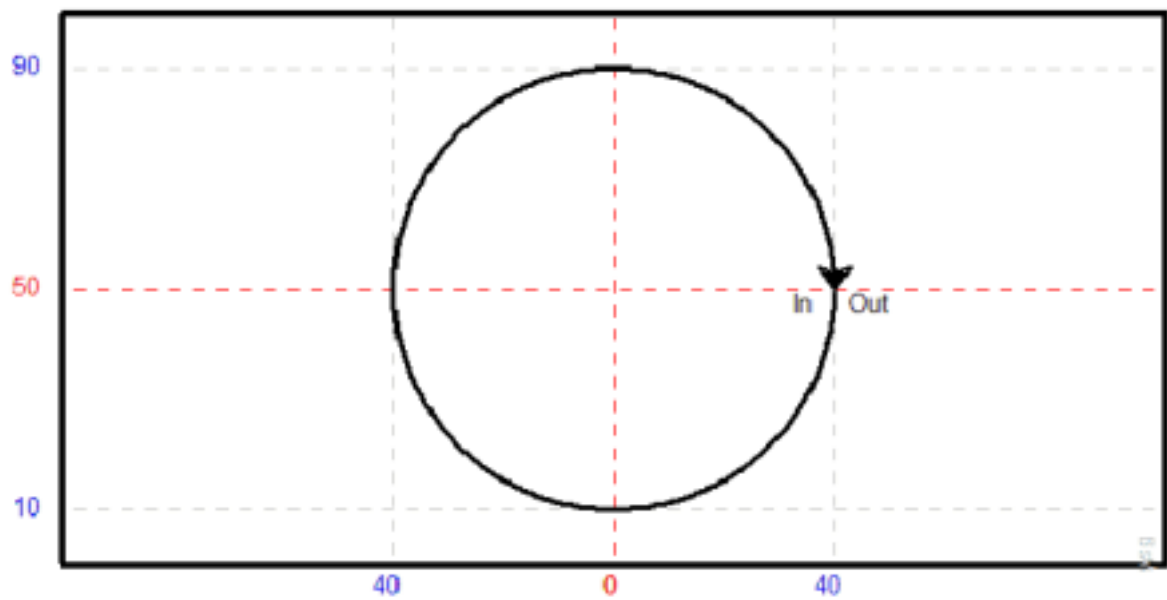
その他の要素:

スピード・コントロール

平行線

直角

DI 02 - サークル



重大要素

円形

スピード・コントロール

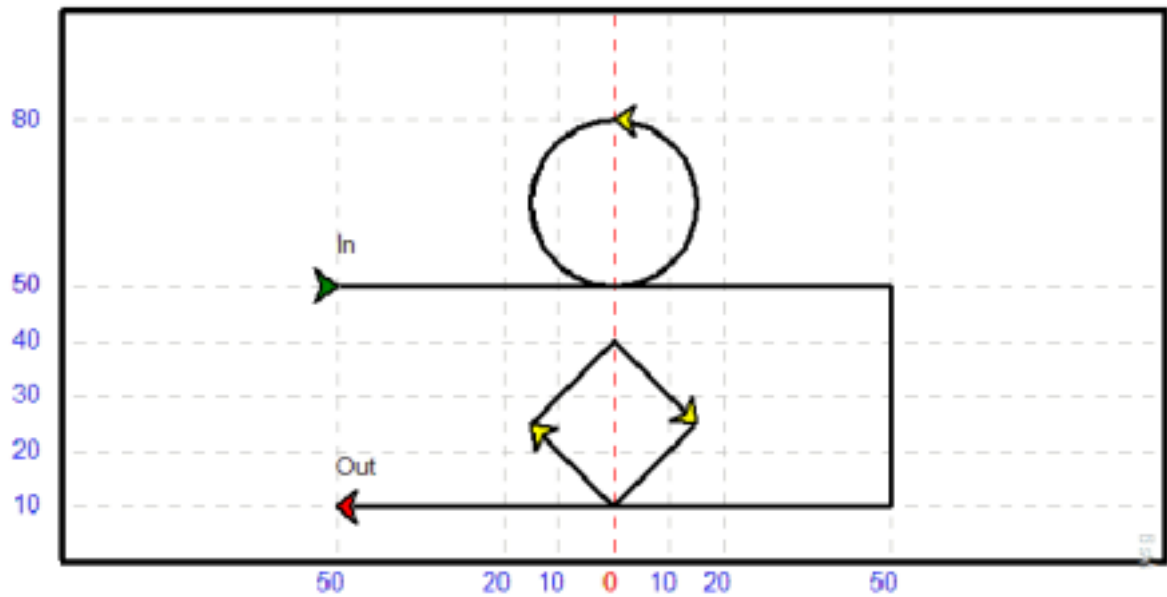
説明

その他の要素:

プレシジョン・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iamond



重大要素

要素(円、ダイヤモンド)の位置

要素のサイズ

説明

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:

平行線

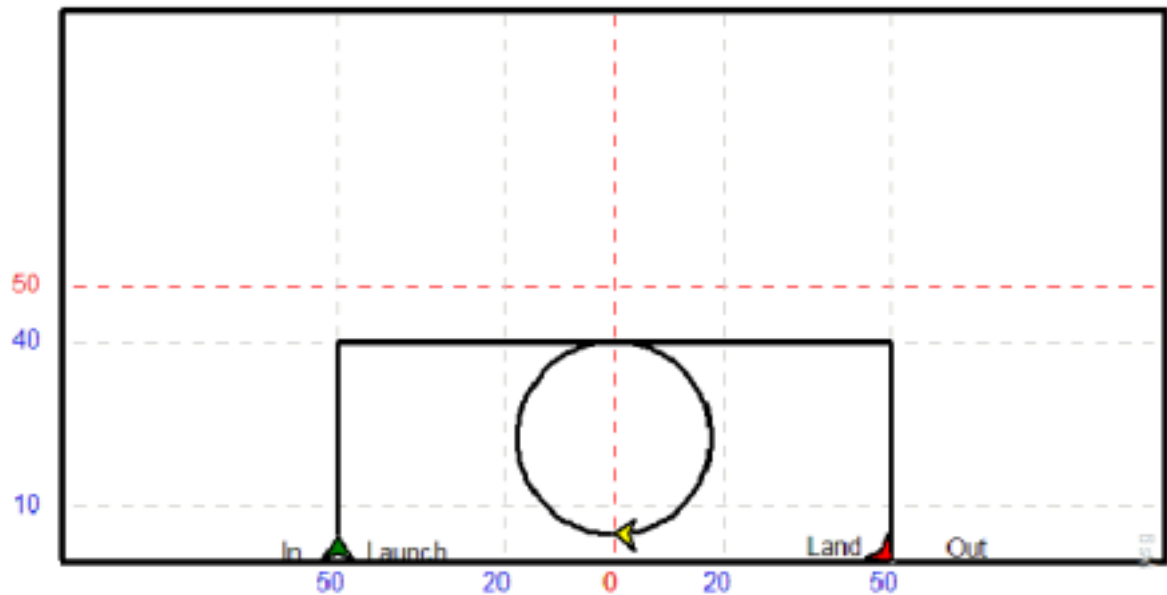
直角

プレジジョン・グリッド上の配置

スピード・コントロール

その他の角度(45 度)

DI 04 - ラUNCH、サークル、ランド



重大要素

真直ぐな垂直線

プレシジョン・グリッド上の配置

説明

ランディングの種類は任意。ただし、ランディングの開始位置は地面に近ければ近い程良い。

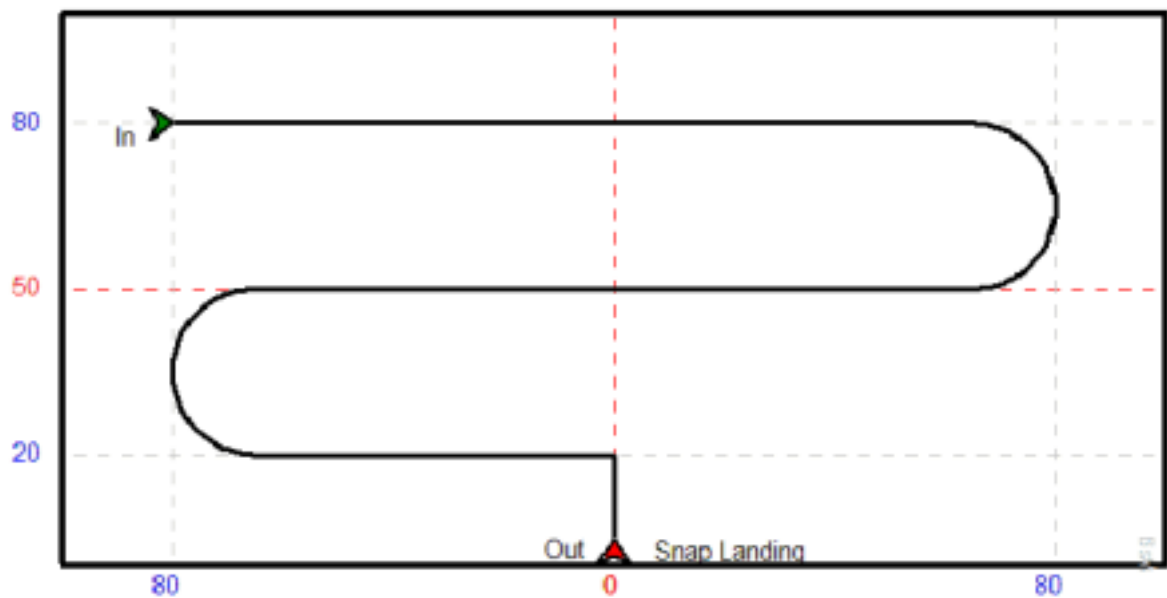
その他の要素:

直角

スピード・コントロール

円

DI 05 - ラップ・アンド・スナップ



重大要素

平行線

2 ポイント ランディング

説明

着陸は素早く、地面近くで実行

ウィンドー左側での下方アークは「イン」の真下

着地位置は図形全体及びプレジジョン・グリッドの真中

その他の要素:

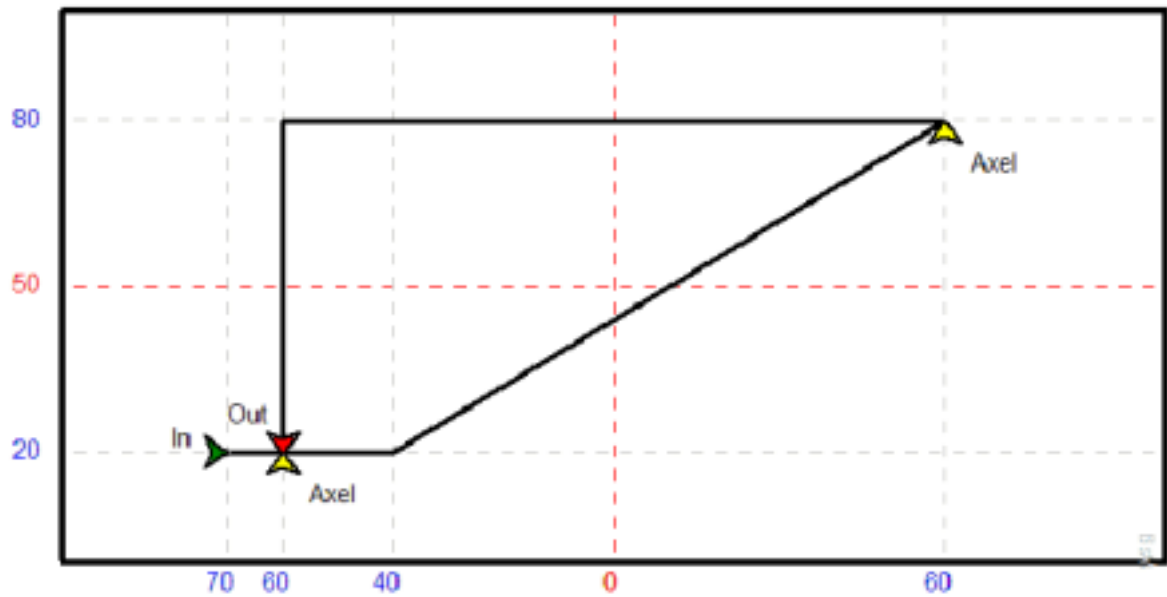
アーク

直角

コンポーネントの相対的な位置

コンポーネントの相対的な大きさ

DI 06 — アクセル



重大要素

アクセル

まっすぐな直線

説明

アクセルの回転方向は任意である

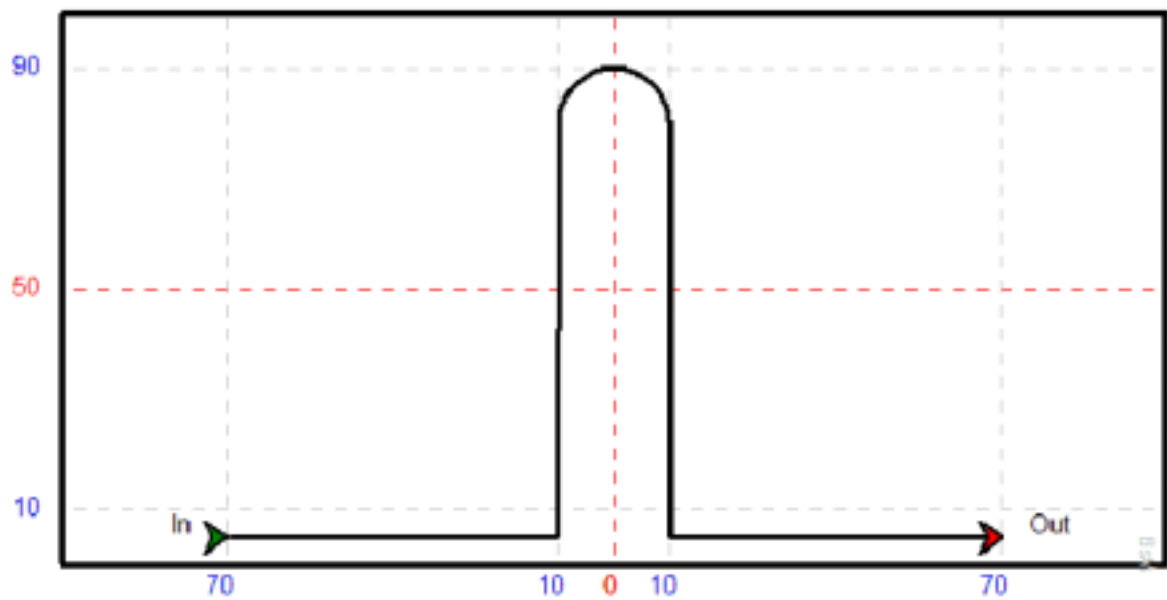
その他の要素:

コンポーネントの相対的な位置

鋭角

プレジジョン・グリッド上の配置

DI 07 - ジャンプ



重大要素

直角

アーク

説明

その他の要素:

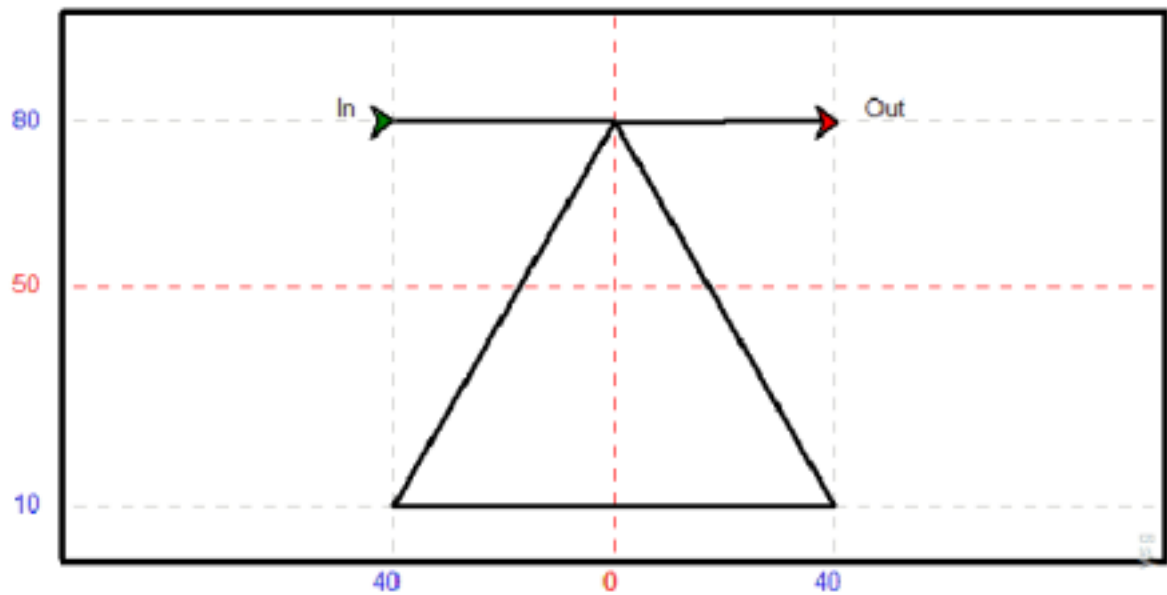
ギリギリのグランド パス(危機感を感じさせるような)

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 08 – ピラミッド



重大要素

プレジジョン・グリッド上の配置

要素の相対的な大きさ(3辺の長さが同じか)

説明

底辺の角度は同じにする

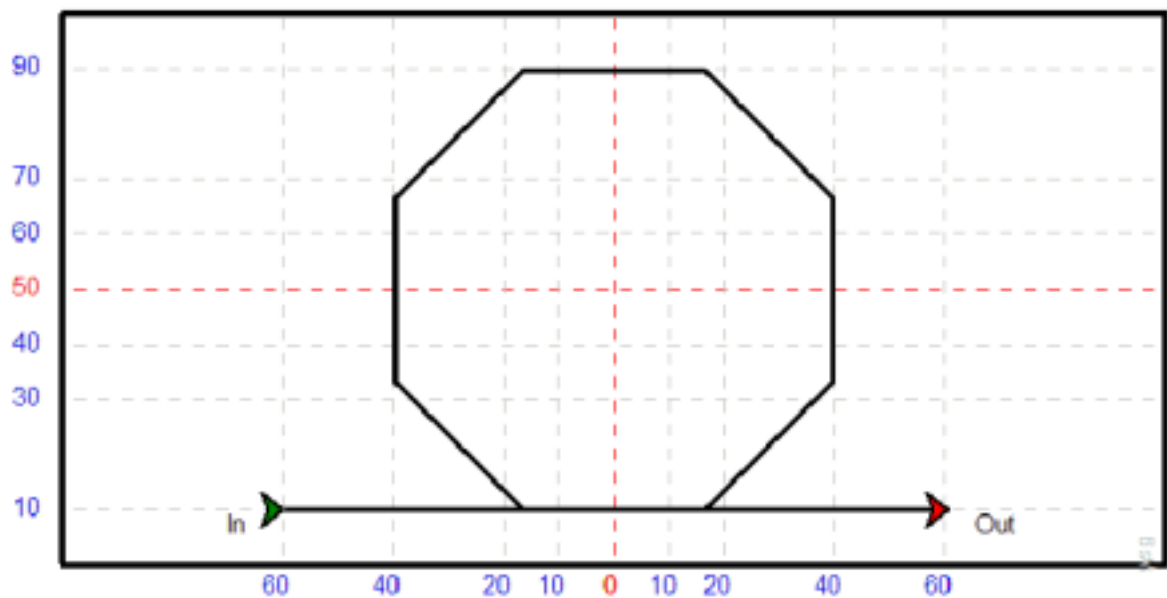
その他の要素:

「イン」「アウト」の水平線の長さは同じ

まっすぐな直線

スピード・コントロール

DI 09 – オクタゴン



重大要素

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

八角形の角度は全て同じ

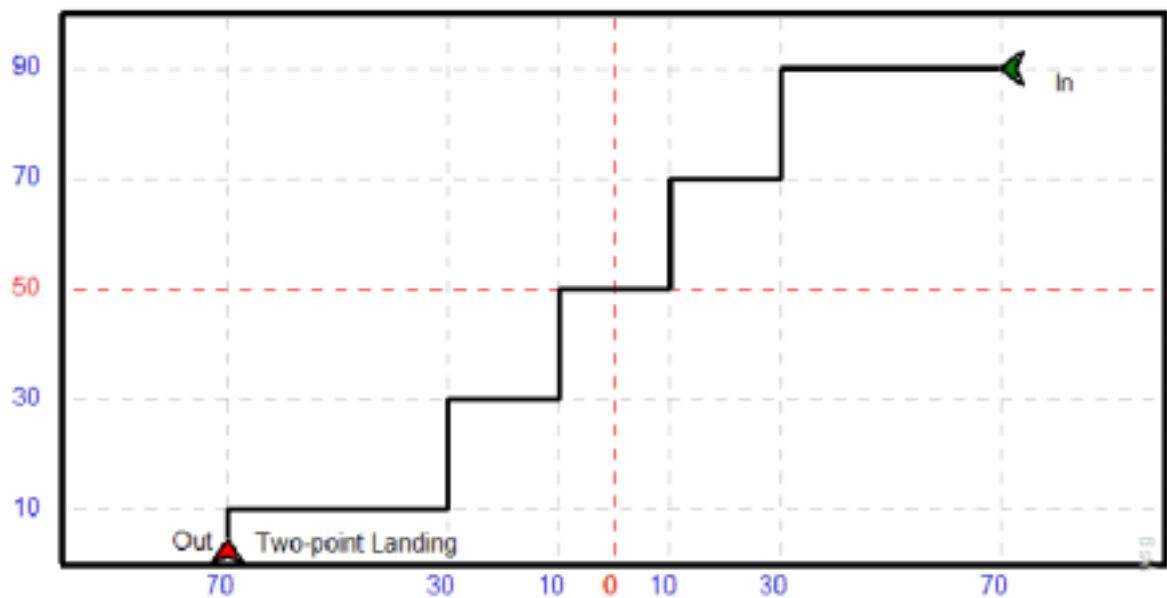
その他の要素:

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 10 – ステップ・ダウン



重大要素

要素の相対的な大きさ(段々の縦横の長さが同じか)

直角

説明

最後のターンの直後に2ポイントランディングを行う

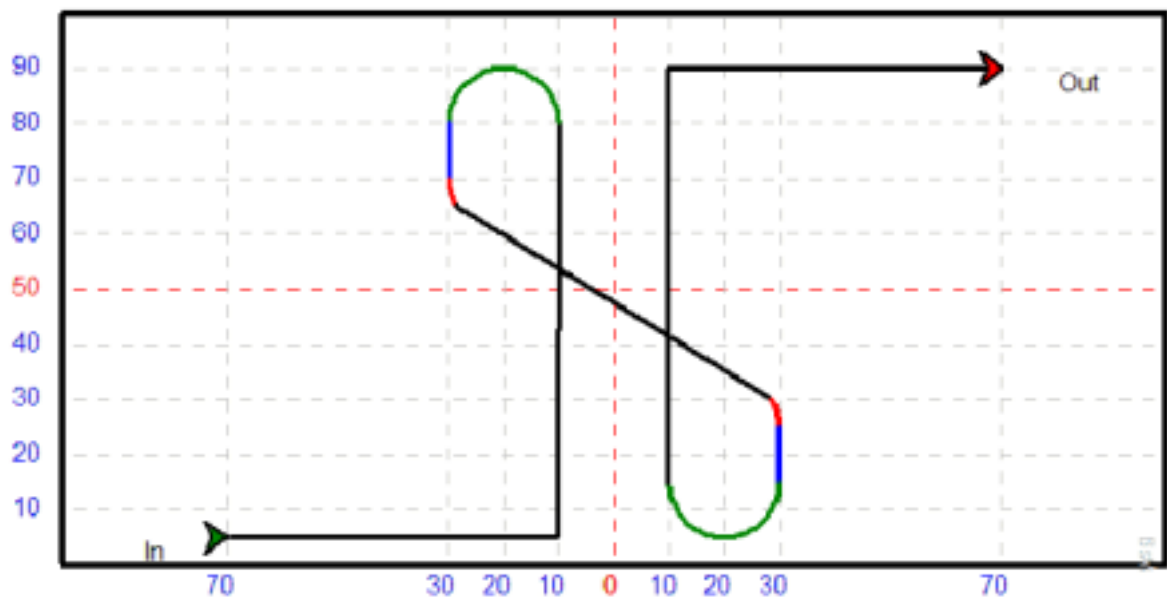
その他の要素

2ポイントランディング

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 11 – スプリット・フィギュア8



重大要素

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

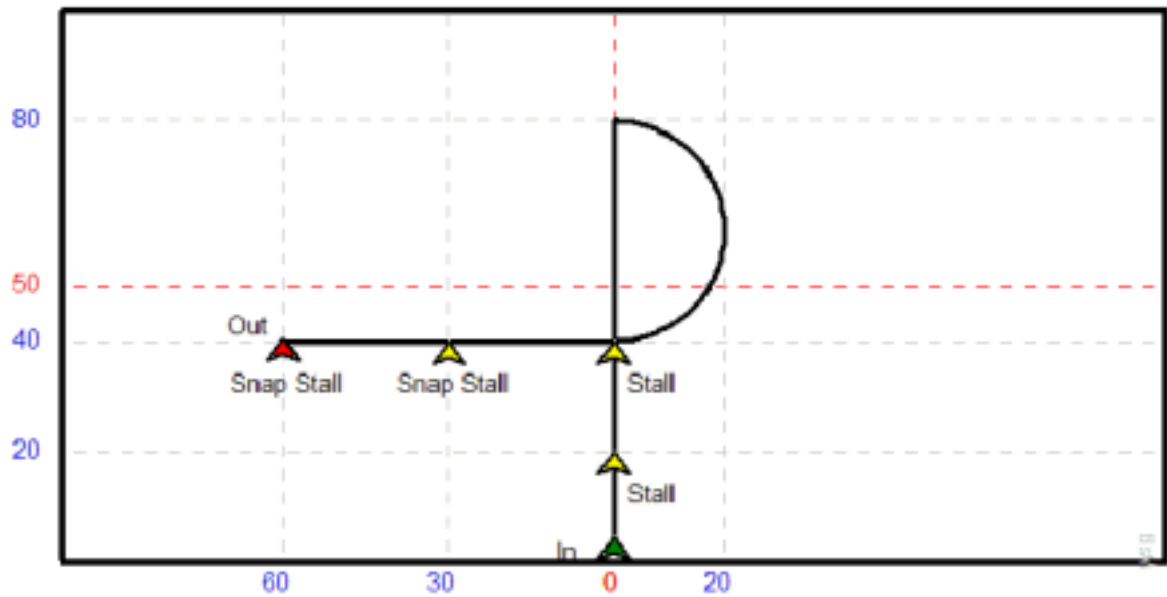
その他の要素

プレシジョン・グリッド上の配置

まっすぐな直線

アーク

DI 12 – ストップ



重大要素

正確なストール(ストップ)

スピード・コントロール

説明

その他の要素:

ラウンチ

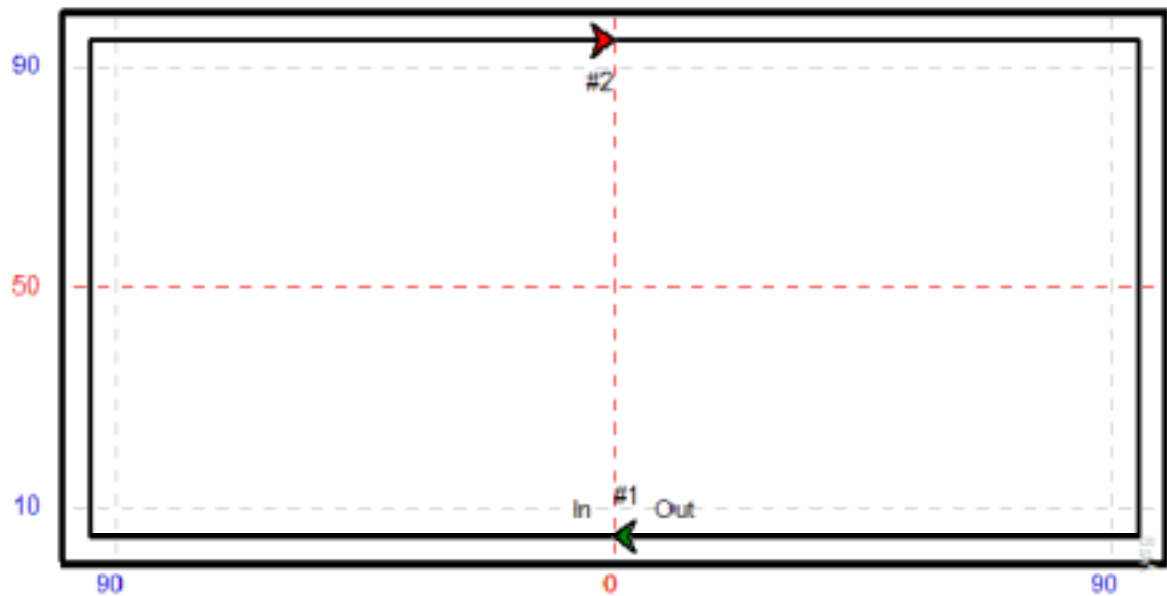
コンポーネントの相対的な位置

まっすぐな直線

プレジジョン・グリッド上の配置

デュアルライン・ペア DUAL-LINE PAIR

DP 01 - ペア・レクタングル



重大要素

プレジジョン・グリッド上の配置

まっすぐな直線

説明

その他の要素:

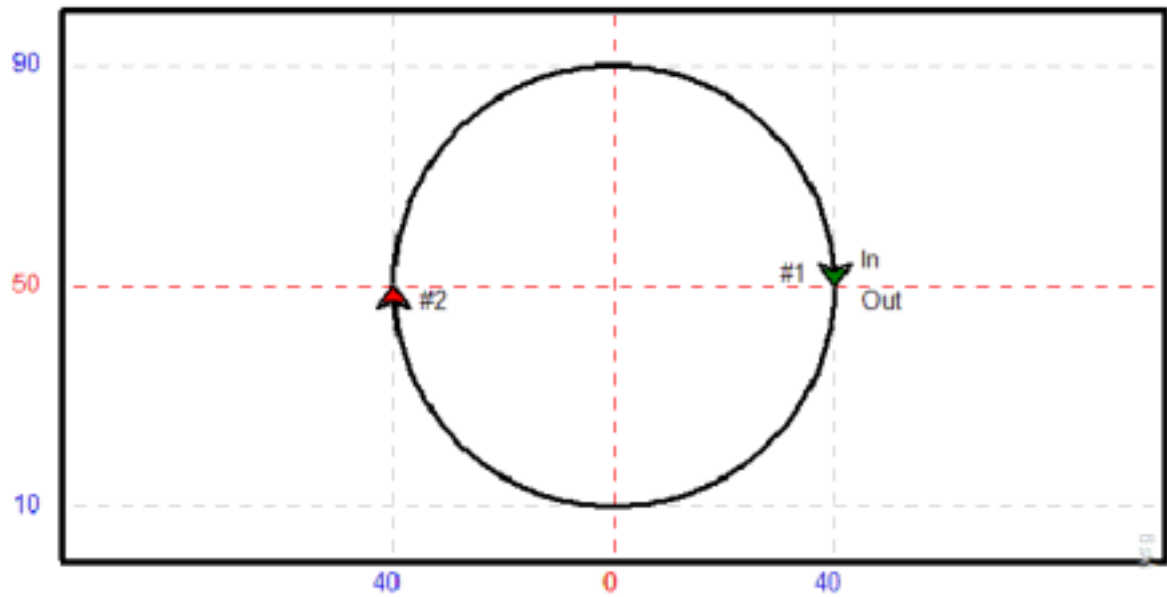
スペーシング

スピード・コントロール

平行線

直角

DP 02 - ペア・サークル



重大要素

円

スピード・コントロール

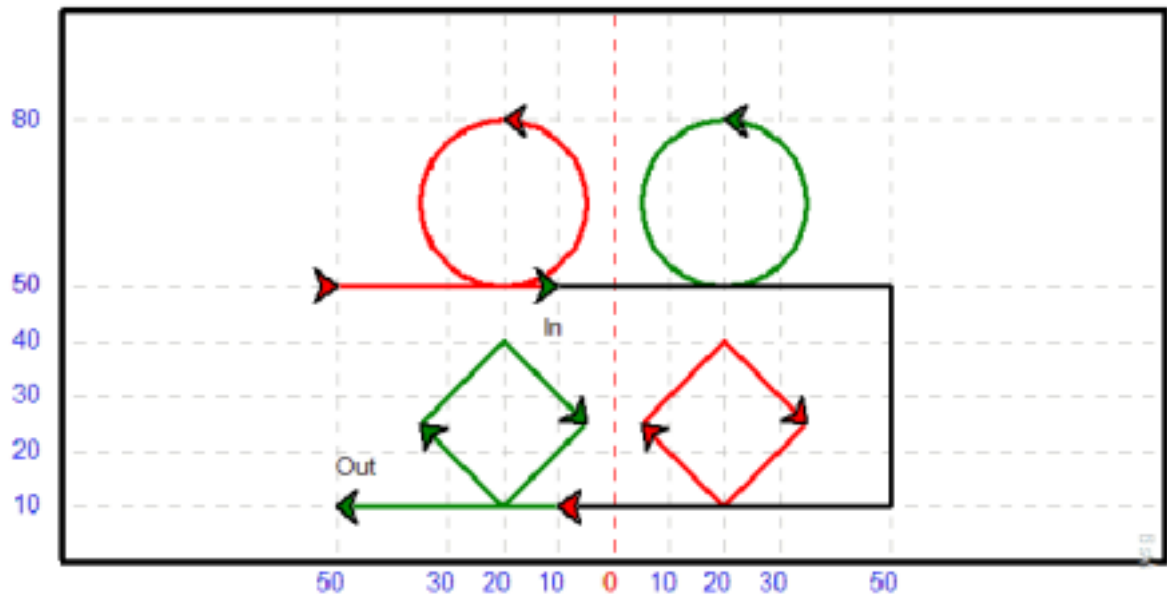
説明

その他の要素

プレジジョン・グリッド上の配置

「イン」[アウト]の位置は同じ

DP 03 – ペア・サークルとダイヤモンド



重大要素

要素(円及びダイヤモンド)の位置

要素(円及びダイヤモンド)の大きさ

説明

円の真下にダイヤモンドを描く

円の直径はダイヤモンドの幅・高さと同じ

その他の要素:

平行線

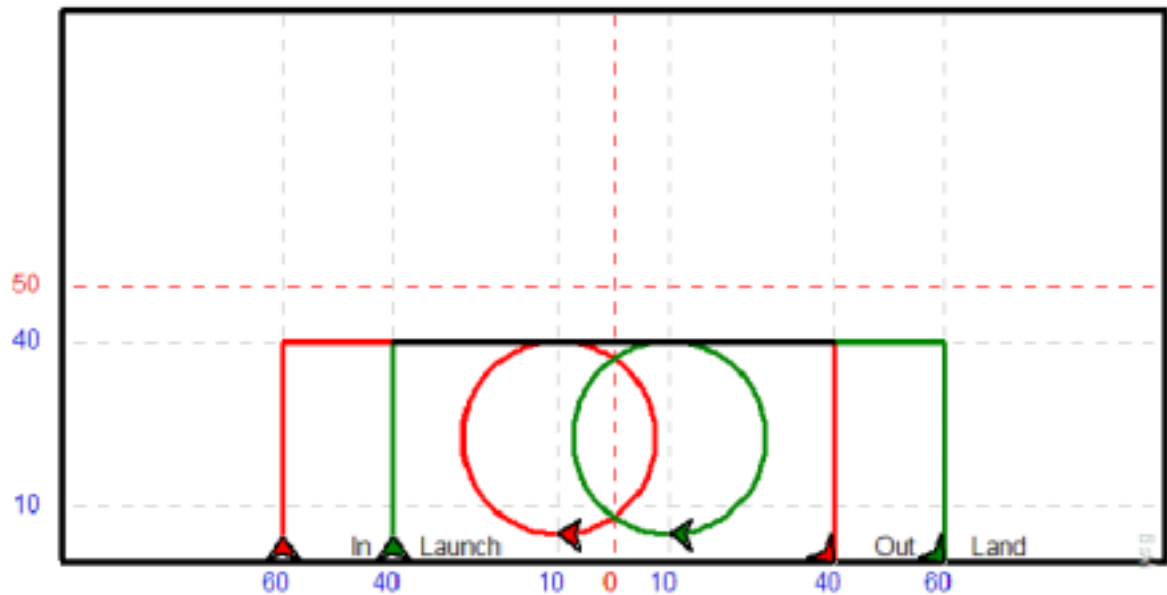
直角

プレジジョン・グリッド上の配置

スピード・コントロール

その他の角度(45 度)

DP 04 - ペア ラUNCH、サークル、ランド



重大要素

真直ぐな垂直線

プレジジョン・グリッド上の配置

説明

ランディングの種類は任意。ただし、ランディングの開始位置は地面に近ければ近い程良い。

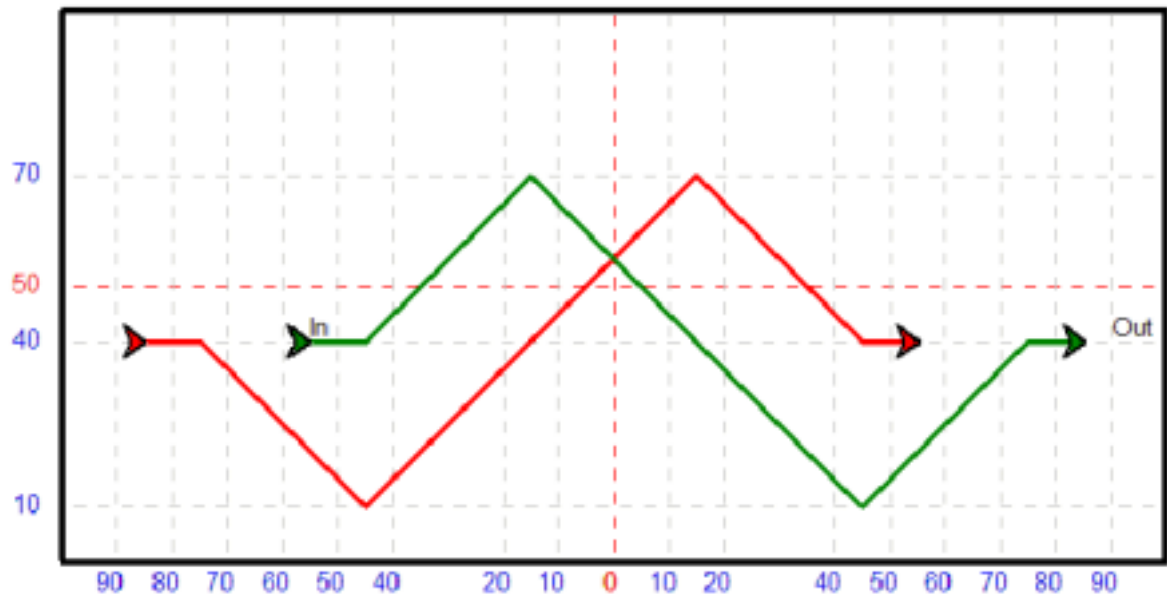
その他の要素:

直角

スピード・コントロール

円

DP 05 – ウィグ・ワーム



重大要素

平行線

スピード・コントロール

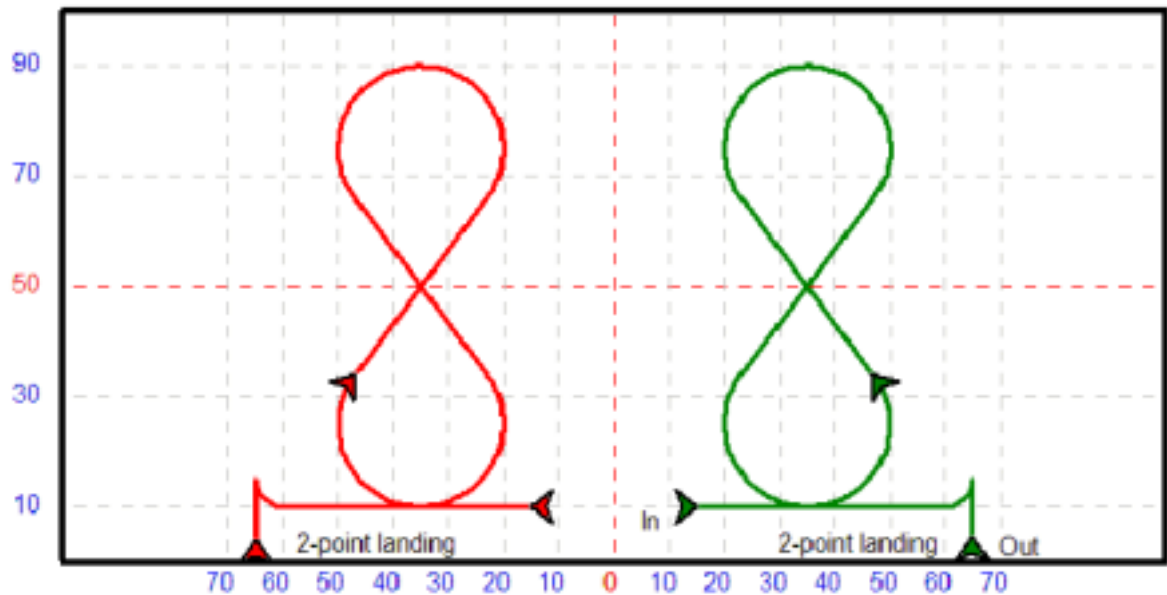
説明

その他の要素:

スペーシング

タイミング

DI 06 – インバーテッド 8 ウィズ ランディング



重大要素

コンポーネントの相対的な位置（左右対称）

着地

説明

着地は 2 ポイント ランディング

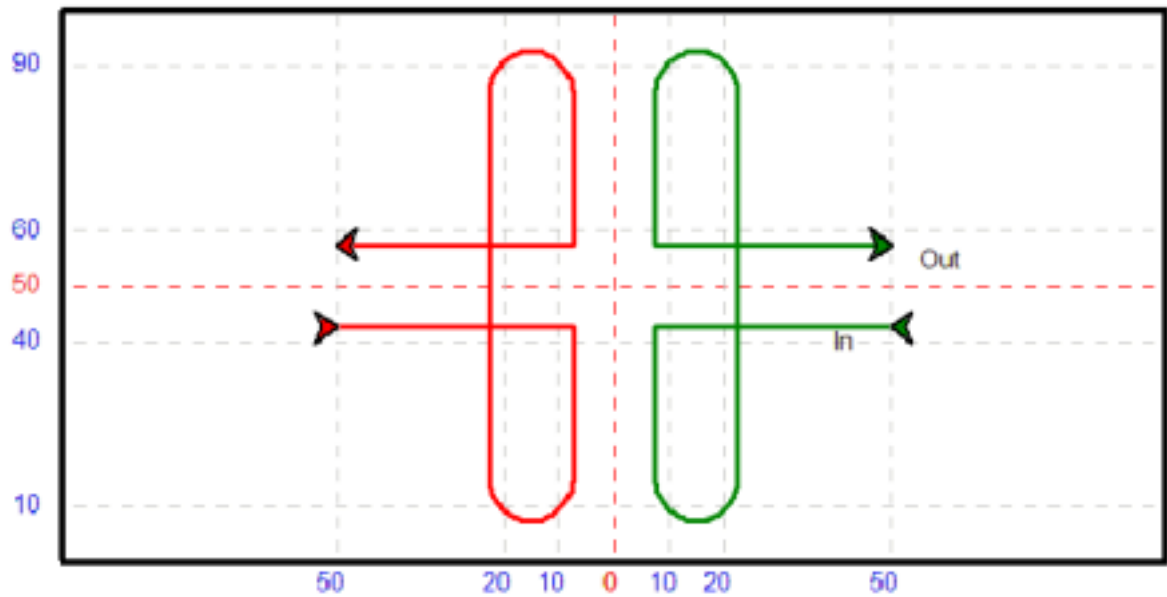
その他の要素:

プレシジョン・グリッド上の配置

平行線

まっすぐな直線

DI 07 – H



重大要素

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

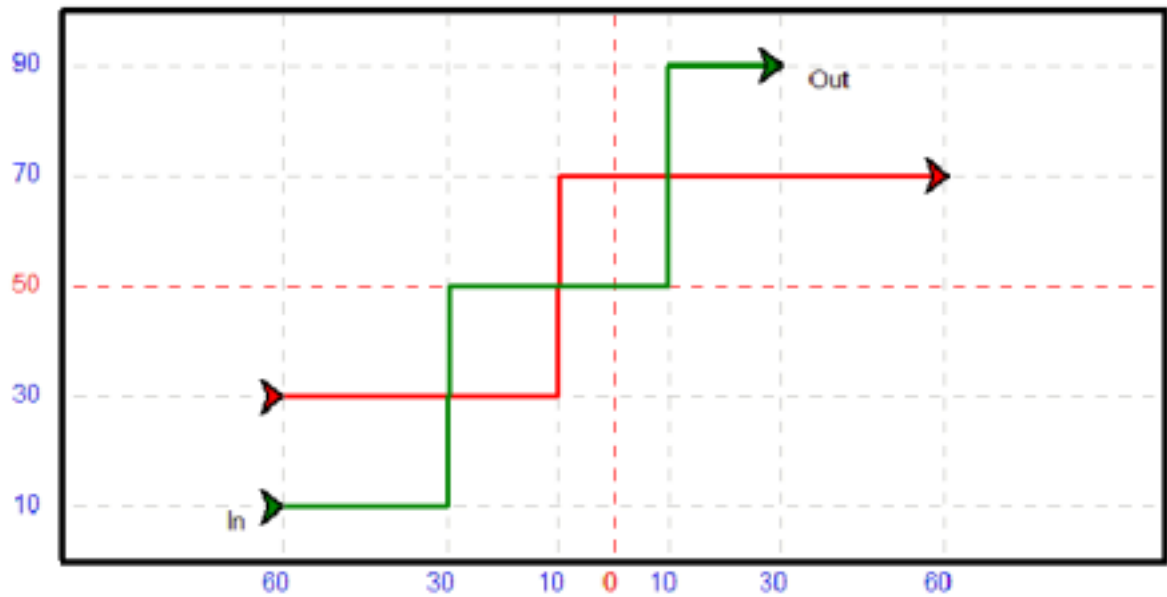
その他の要素:

スペーシング

プレジジョン・グリッド上の配置

アーク

DP 08 – ツイスト



重大要素

タイミング

平行線

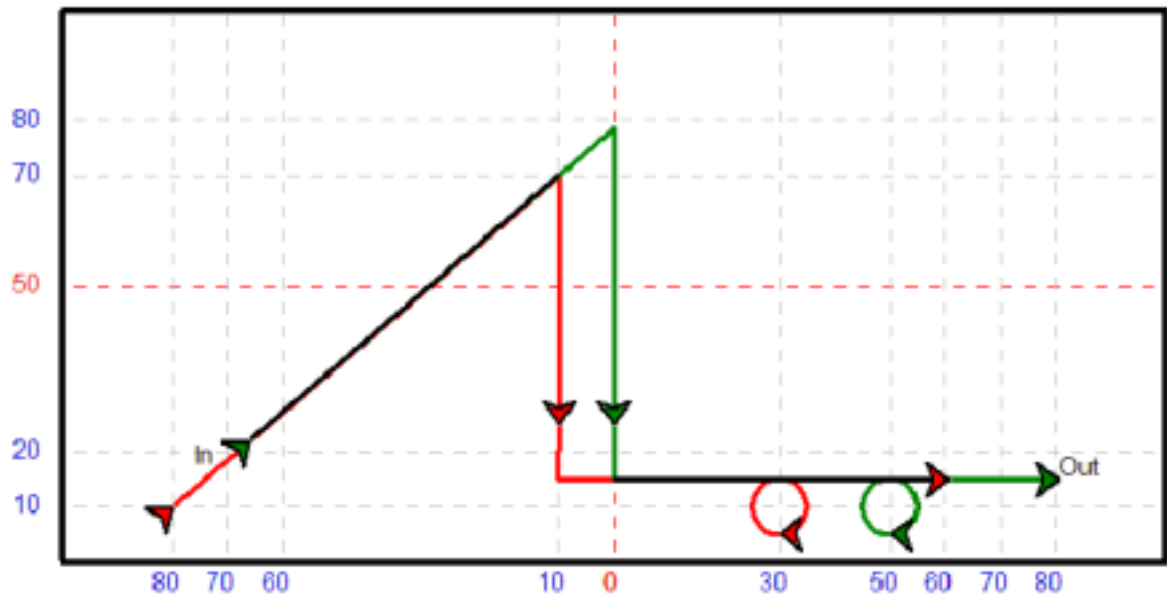
説明

その他の要素:

スピード・コントロール

直角

DP 09 – クリフ



重大要素

スピード・コントロール

スペーシング

説明

その他の要素:

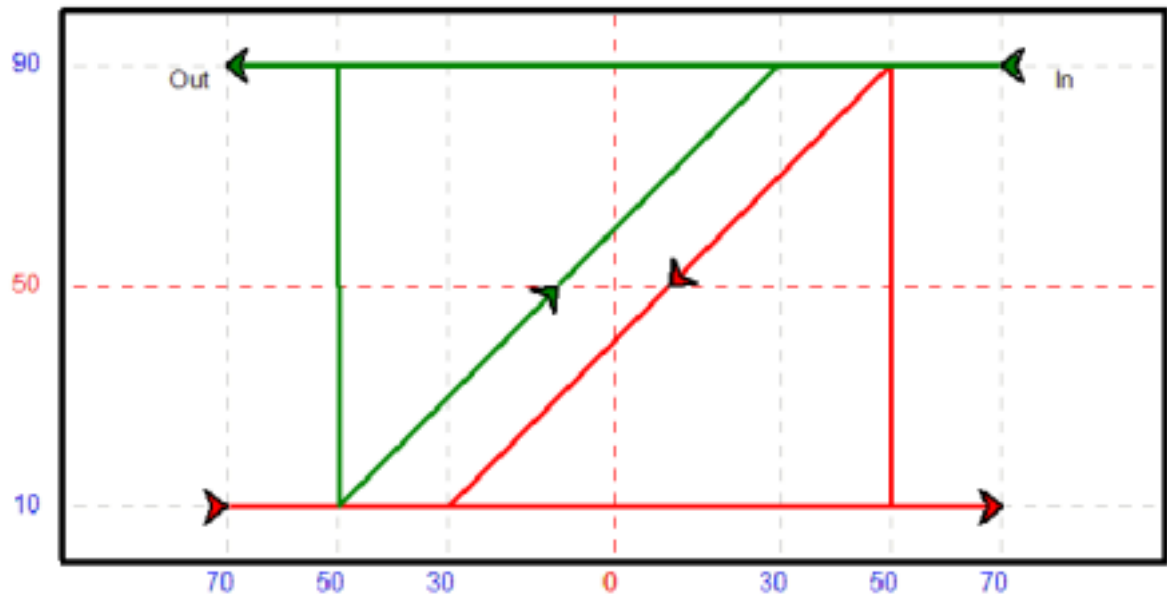
タイミング

円

まっすぐな直線

その他の角度(45 度)

DP 10 – スプリット・ペア・スクエア



重大要素

平行線

プレジジョン・グリッド上の配置

説明

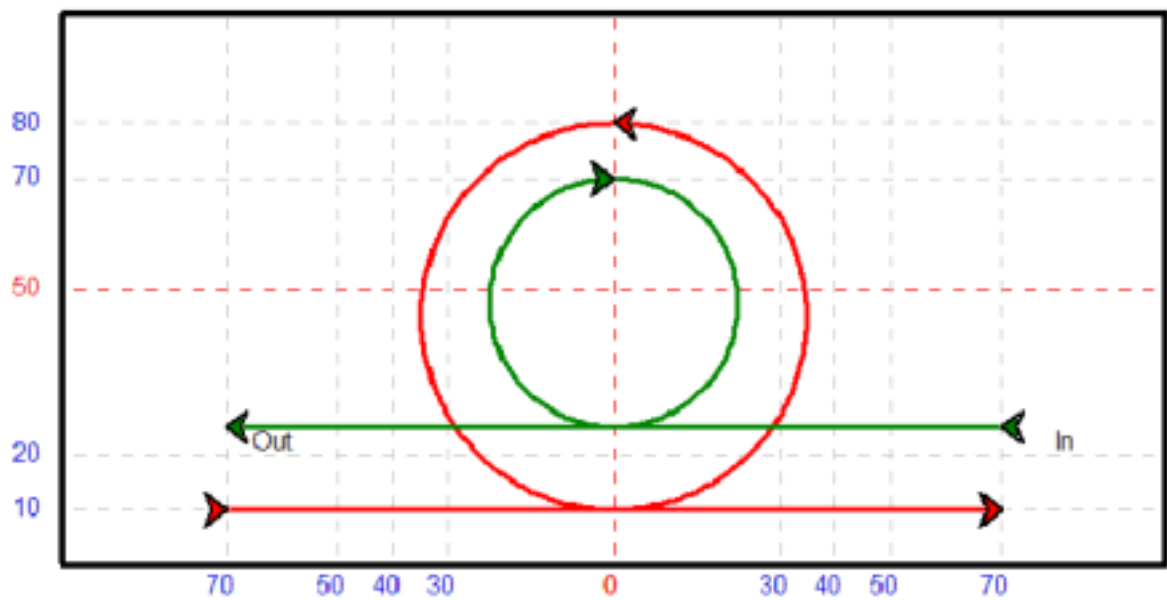
その他の要素:

その他の角度(45 度)

タイミング

スペーシング

DP 11 – ミート・アゲイン



重大要素

円

スピード・コントロール

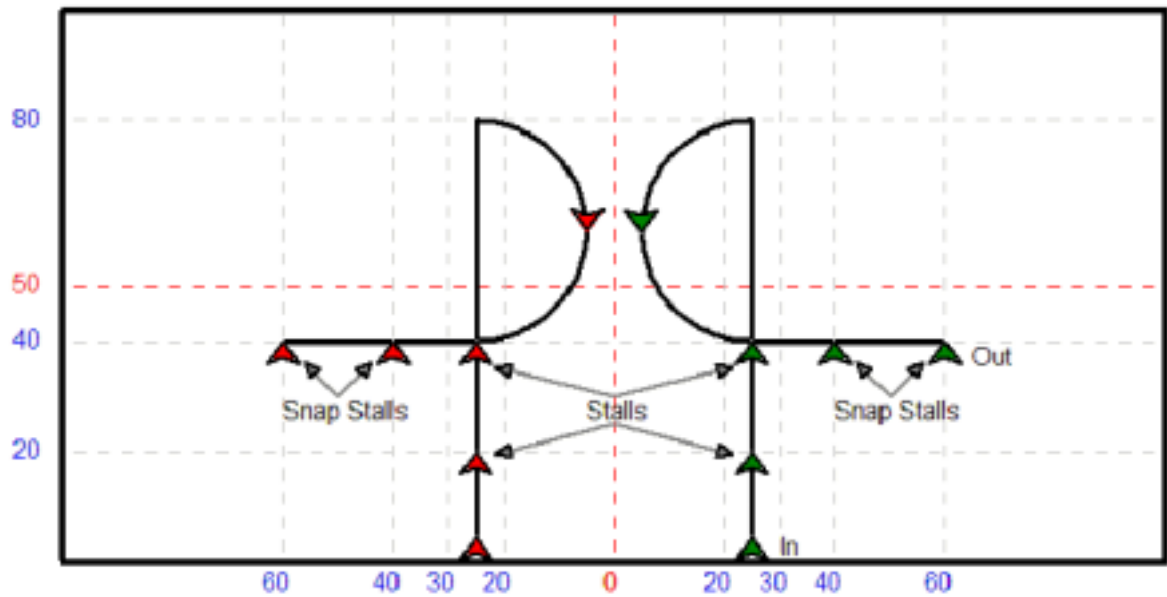
説明

その他の要素:

タイミング

コンポーネントの相対的な位置

DP 12 - ペア・ストップ



重大要素

正確なストール(ストップ)

スピード・コントロール

説明

その他の要素:

ラウンチ

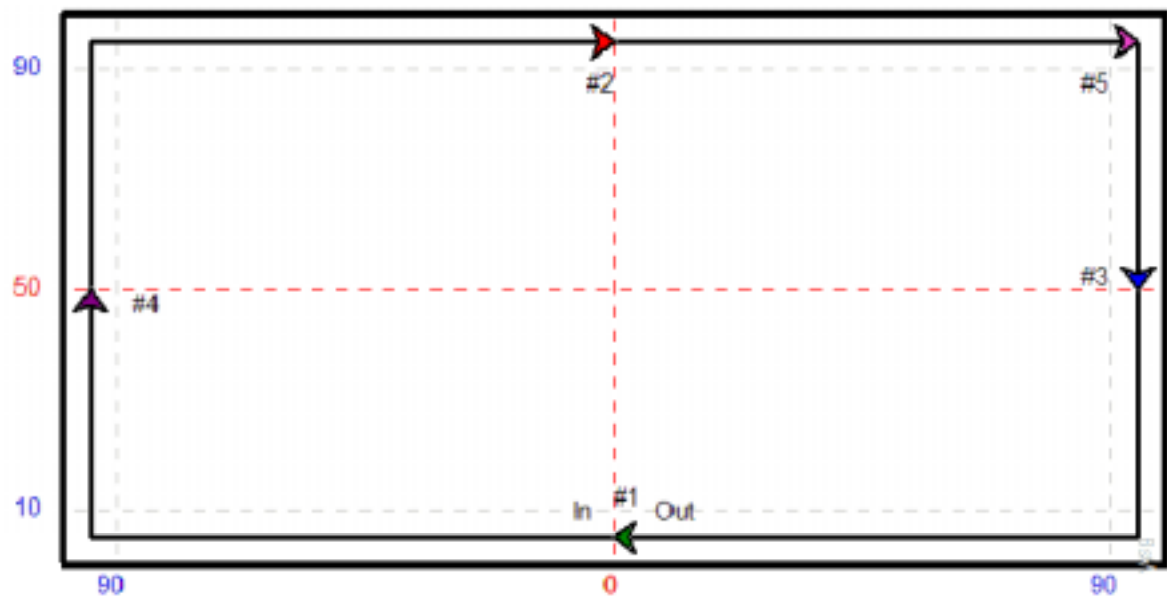
コンポーネントの相対的な位置

まっすぐな直線

プレジジョン・グリッド上の配置

デュアルライン・チーム DUAL-LINE TEAM

DT 01 - チーム・レクタングル



重大要素

プレジジョン・グリッド上の配置

まっすぐな直線

説明

6 番目のカイトはウィンドー左側 95%、高さ 5% の位置でイン、アウトする

その他の要素

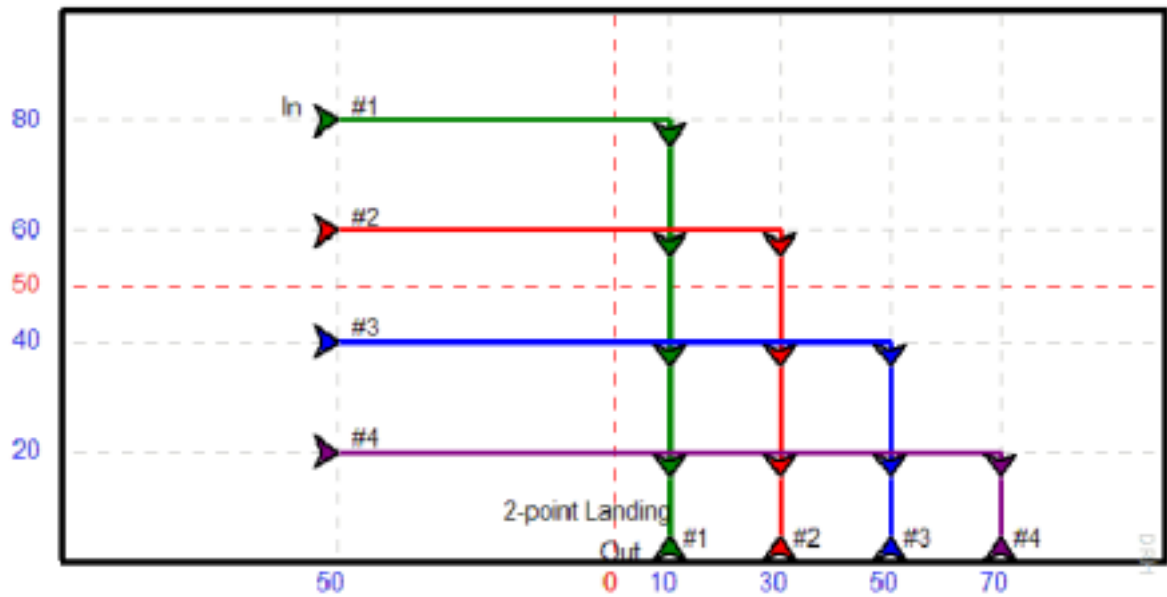
スペーシング

スピード・コントロール

平行線

直角

DT 02 — ピックアップ・スティックス



重大要素

コンポーネントの相対的な位置

スピード・コントロール

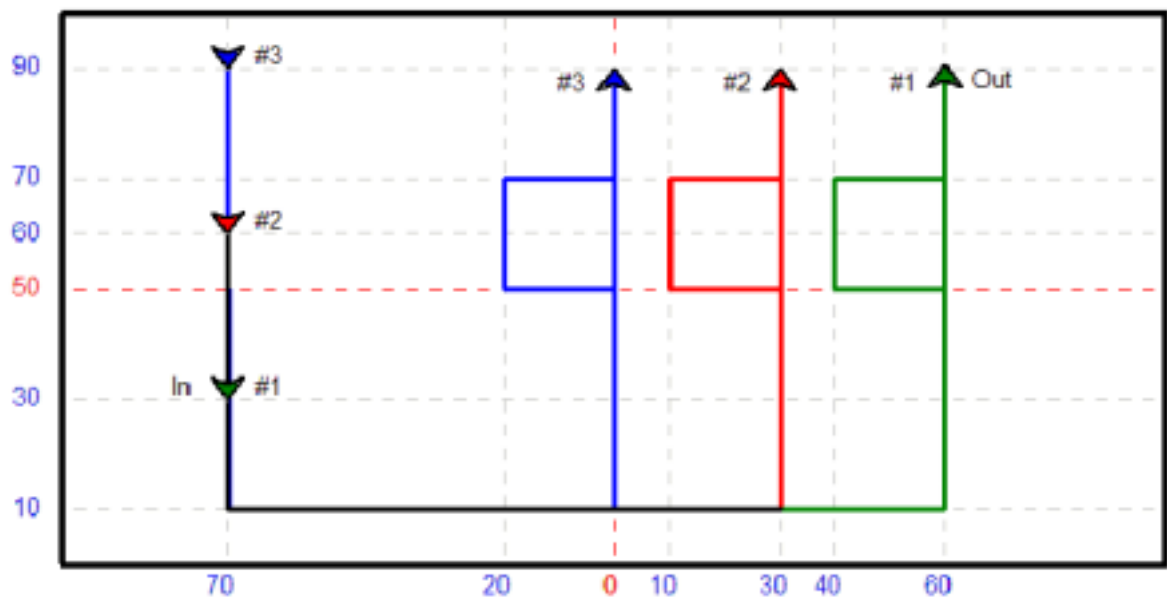
説明

その他の要素

直線

ランディング

DT 03 - フォロー、フランク・アップ、スクエア



重大要素

平行線

直角

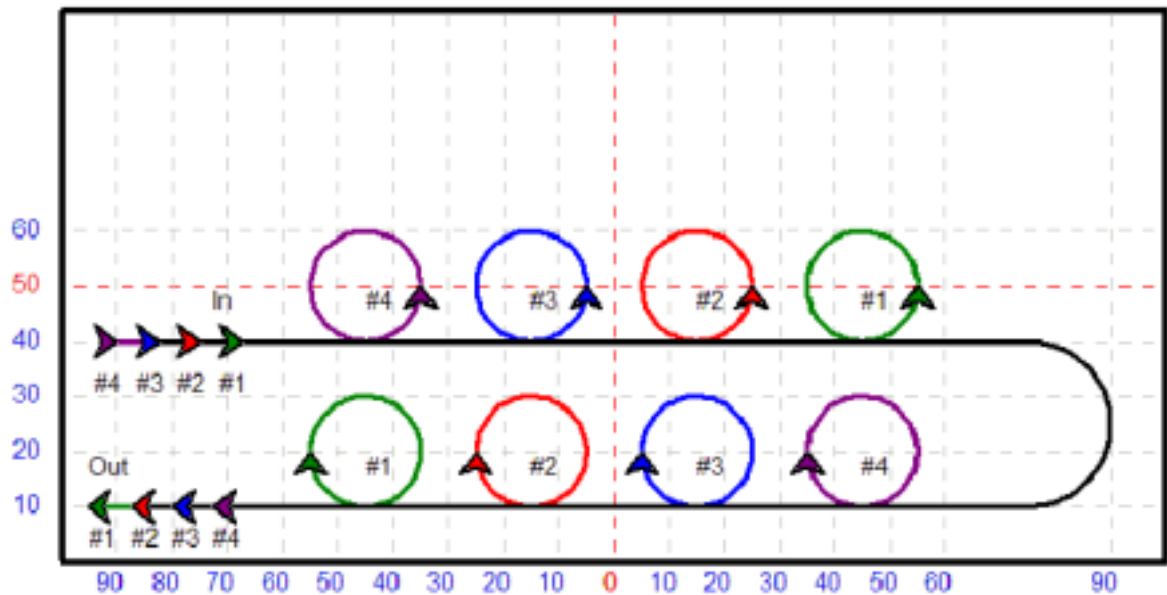
説明

その他の要素:

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

DT 04 - チーム・ヘアピン



重大要素

円

スペーシング

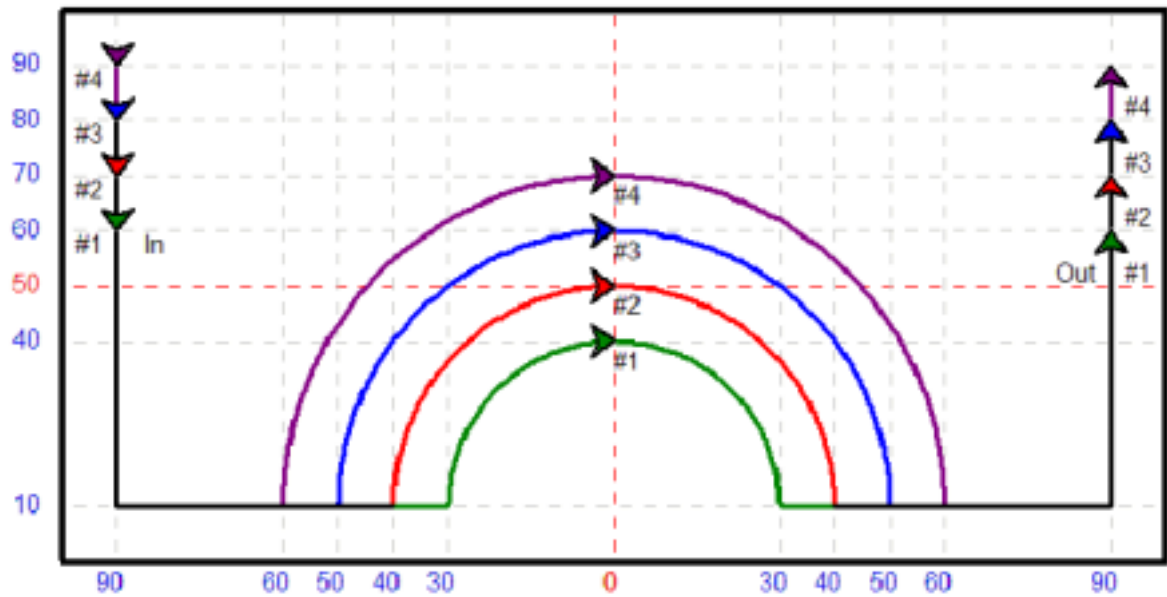
説明

その他の要素

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(円の大きさ・位置が揃っているか)

DT 05 - アーチ・デ・トライアンフ



重大要素

スピード・コントロール

アーク

説明

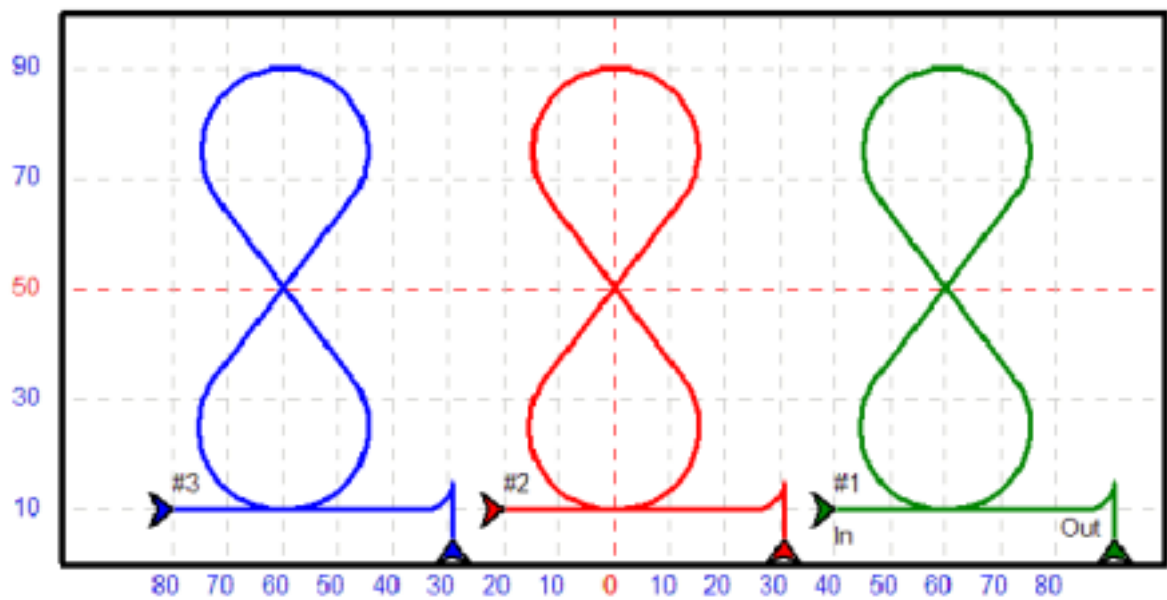
その他の要素

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

カイトが並列して虹を描くようにタイミングを微妙に調整する

DT 06 – インバーテッド 8 ウィズ ランディング



重大要素

2 ポイント ランディング

コンポーネントの相対的な位置(8の字が上下左右対称形か)

説明

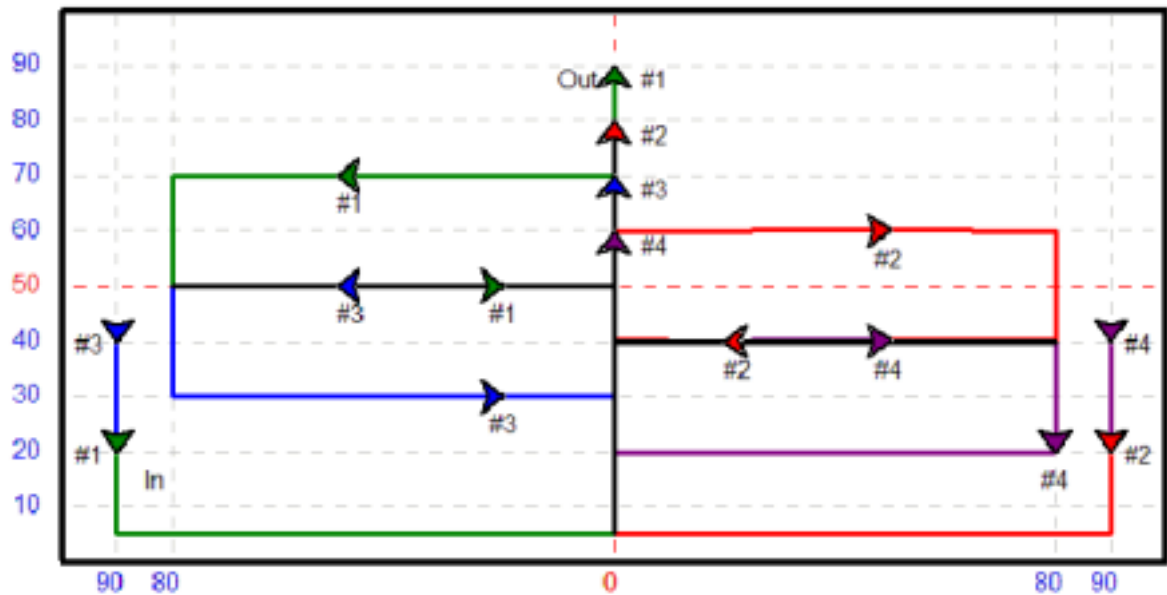
その他の要素

アーク

まっすぐな直線

平行線

DT 07 - ソーテッド・レクタングル



重大要素

タイミング

コンポーネントの相対的な位置(長方形の大きさ位置が同じか)

説明

カイトはウィンドーの両外側を下降し、中心に向かってターンしグラウンド・パスに入る。

カイトが交互にセンター・ウィンドーでターンして一列に上昇する「ジッパー・マージ」を行う。

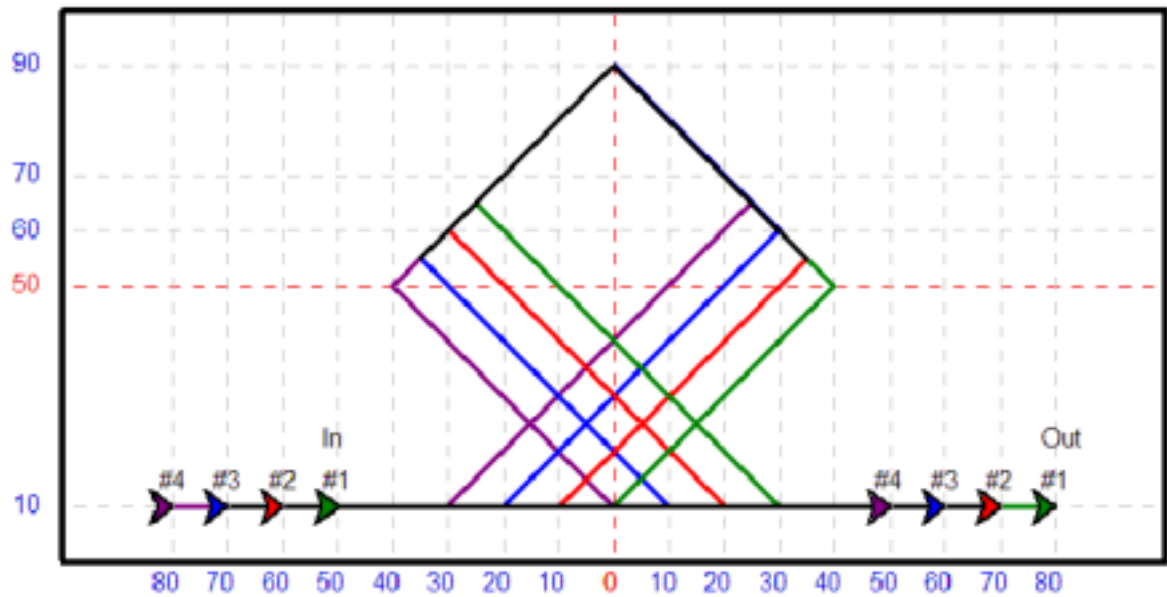
カイトは交互に左右に分かれ長方形を描いた後、センター・ウィンドーで合流する。

その他の要素

グラウンド・パス

平行線

DT 08 - バスケット



重大要素

スピード・コントロール

スペーシング

説明

カイトはダイヤモンドの中心で一列になるように上昇し、降りてくる。

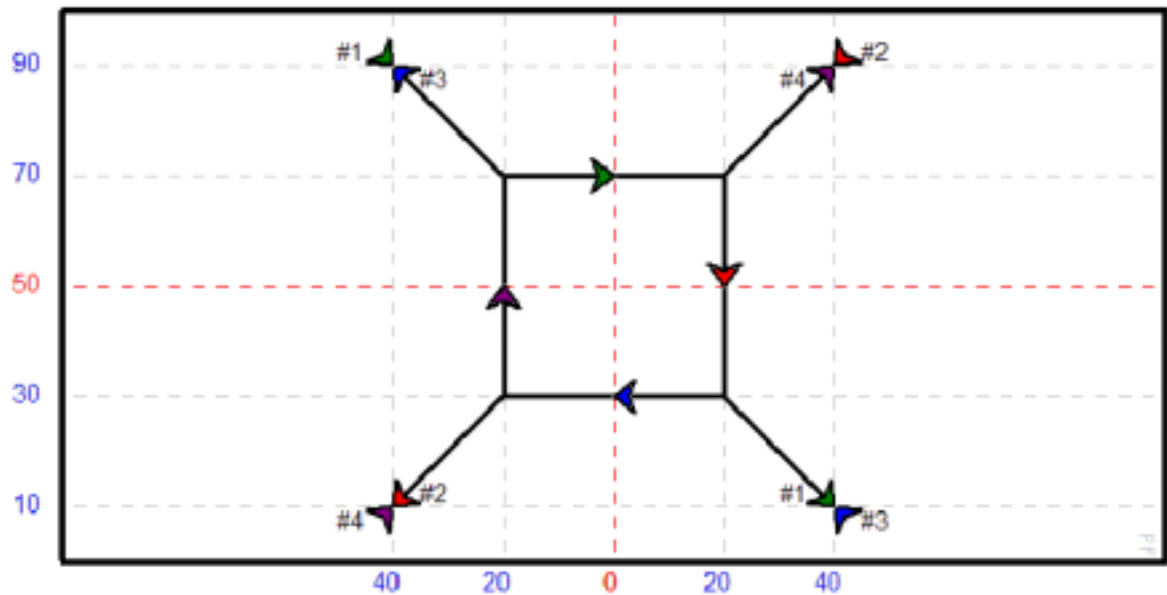
その他の要素

タイミング

直角

それぞれのカイトスピードをコントロールしながら描く平行線

DT 09 - スパイダー・ウェブ



重大要素

平行線

タイミング

説明

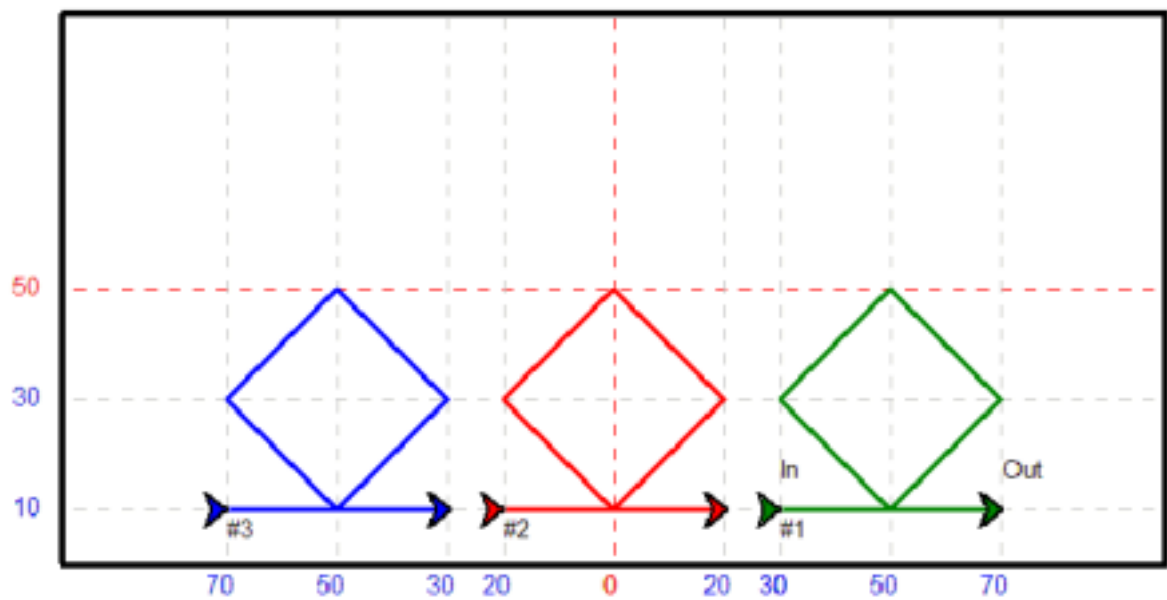
両サイドに分かれたカイトは正方形の角に向かって飛行し、反対側の角から出る。

その他の要素

コンポーネントの相対的な位置(正方形の4辺が同じか)

スピード・コントロール

DT 10 - チーム・ダイヤモンド



重大要素

コンポーネントの相対的な位置

タイミング

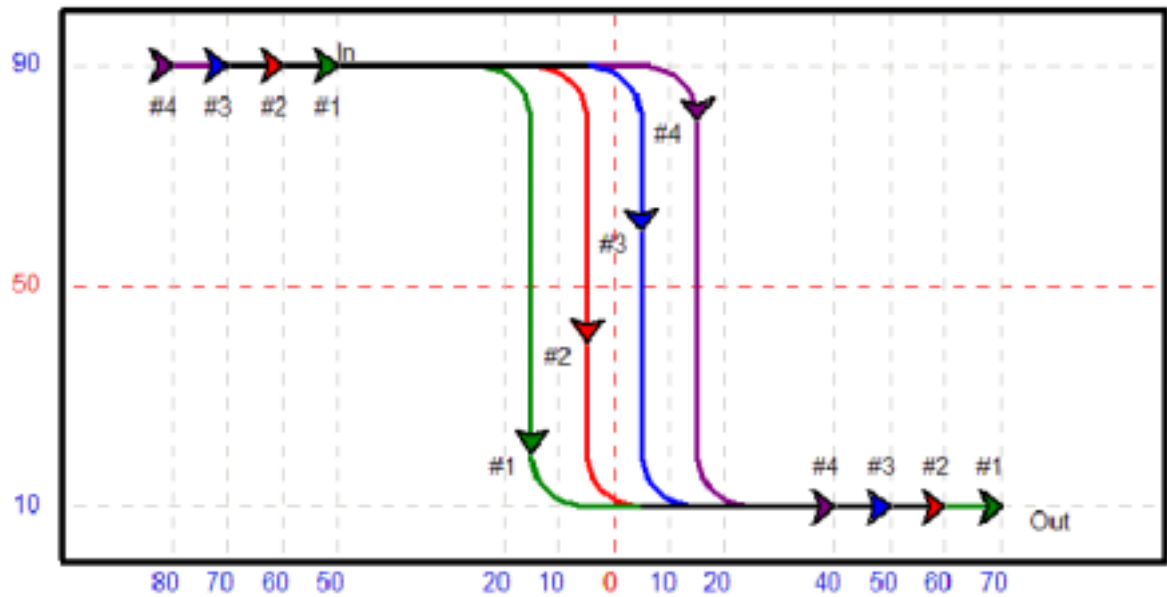
説明

その他の要素:

スペーシング

直角

DT 11 - カスケード



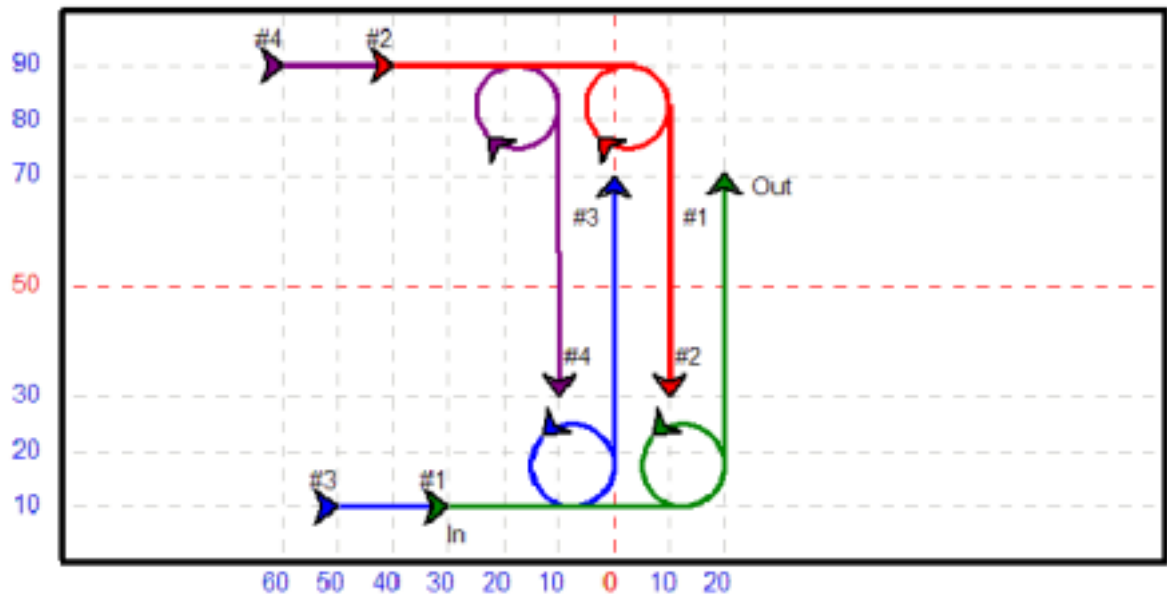
重大要素

スピード・コントロール
プレジジョン・グリッド上の配置

説明

その他の要素:
スペーシング
平行線

DT 12 - ループ アンド ヴァーティカル・スレッド



重大要素

円

コンポーネントの相対的な位置

説明

その他の要素:

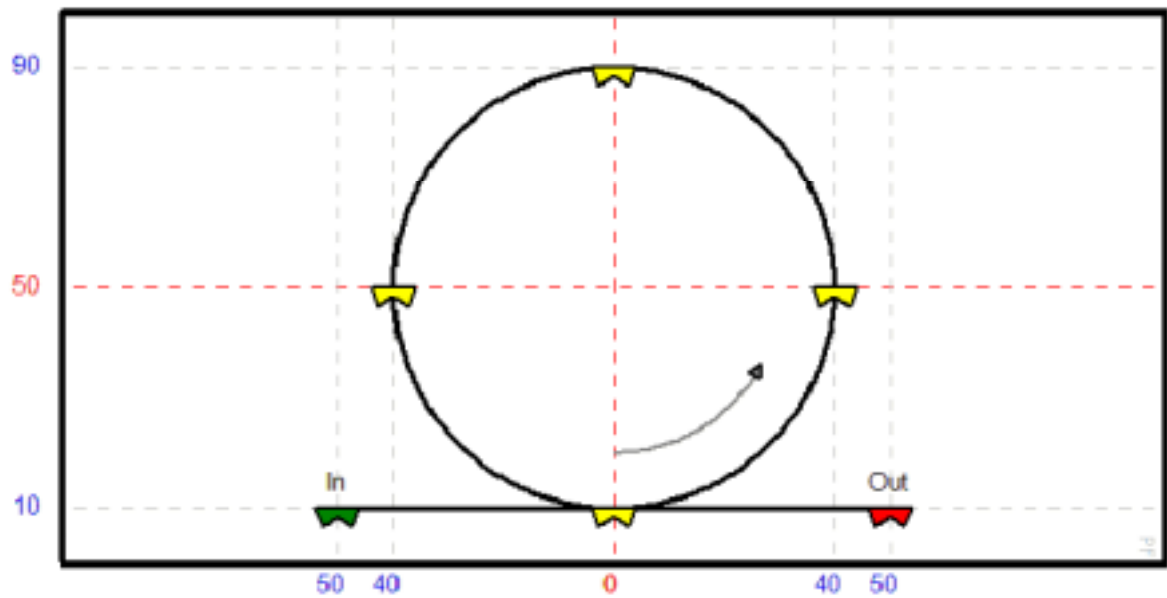
スピード・コントロール

プレジジョン・グリッド上の配置

平行線

マルチライン・インディヴィジュアル MULTI-LINE INDIVIDUAL

MI 01 - サークル



重大要素

円

カイトの向き

説明

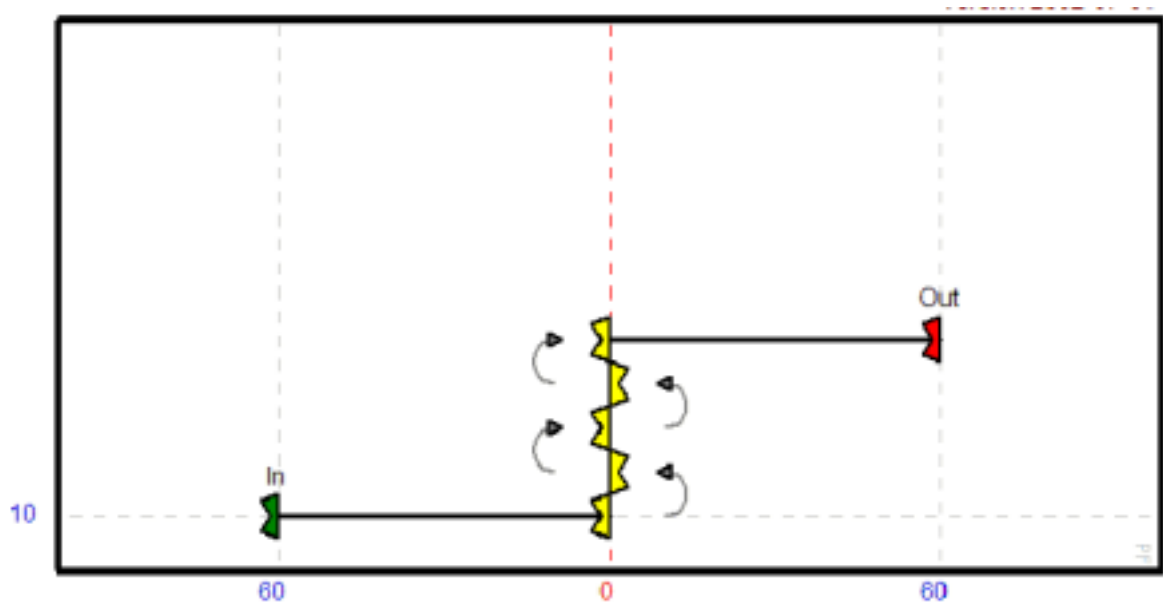
カイトは常にノーズ・アップの状態で飛行すること。

その他の要素:

マルチライン・スライド

プレジジョン・グリッド上の位置

MI 02 — ラダー・アップ



重大要素

回転

プレジジョン・グリッド上の位置

説明

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。

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。

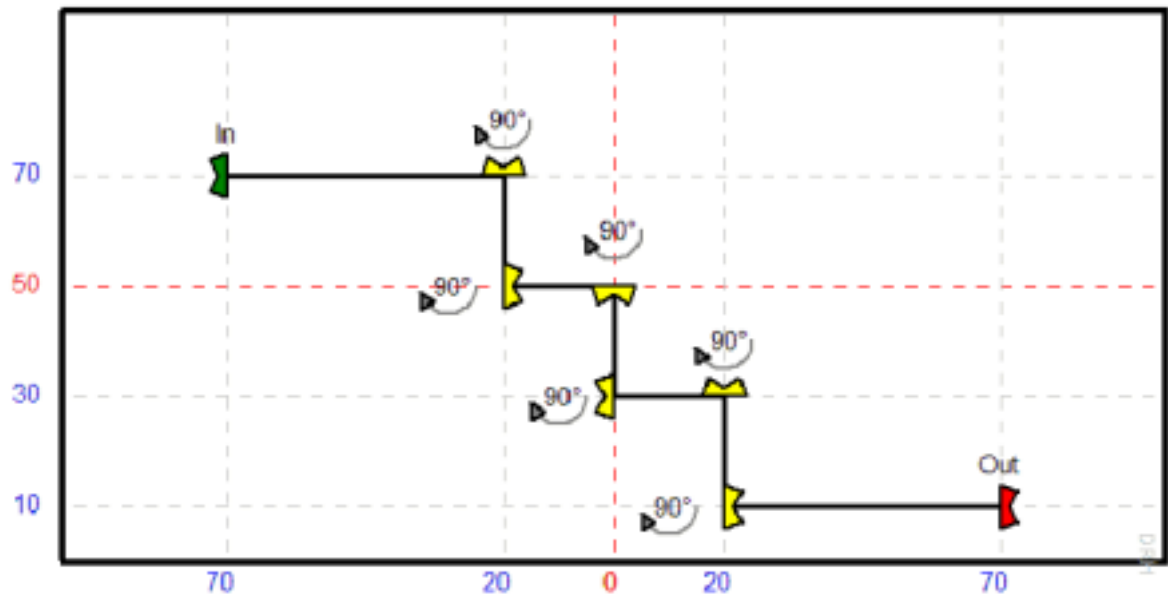
(インの高さは 10%で、アウトの水平線の高さはそこからウイングスパンの 4 倍の高さとなる)

その他の要素:

コンポーネントの相対的な位置

平行線

MI 03 — ステップ・アンド・ターン



重大要素

コンポーネントの相対的な位置

回転

説明

カイトの中心を軸に 90 度回転し、方向を変える。

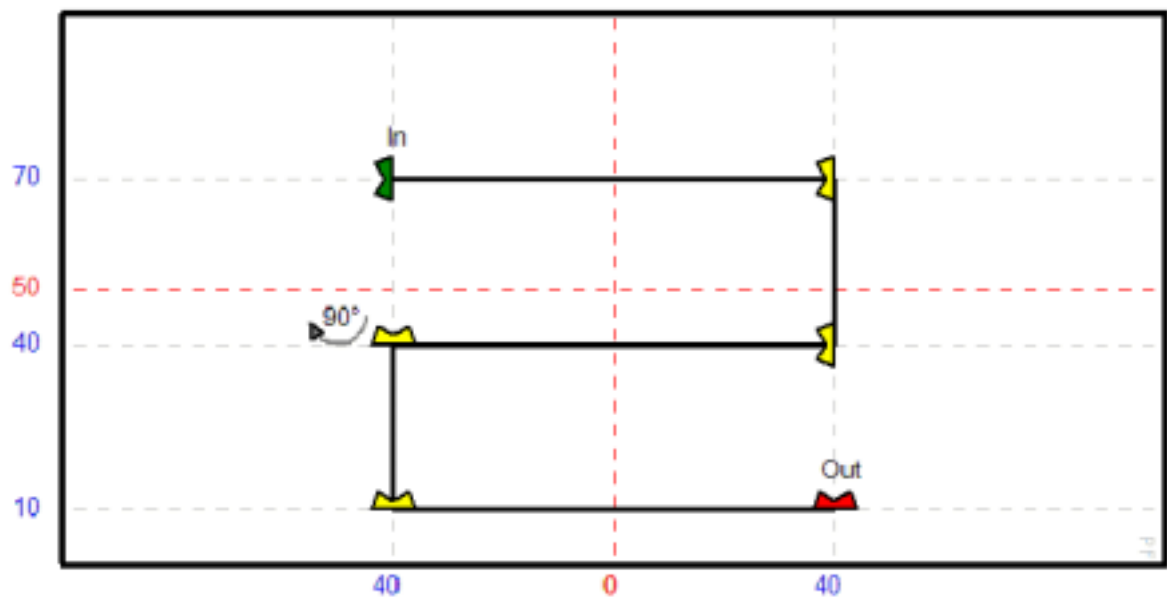
その他の要素:

まっすぐな直線

プレシジョン・グリッド上の配置

バック フライト

MI 04 - ツー・ダウン



重大要素

平行線

インバートフライト

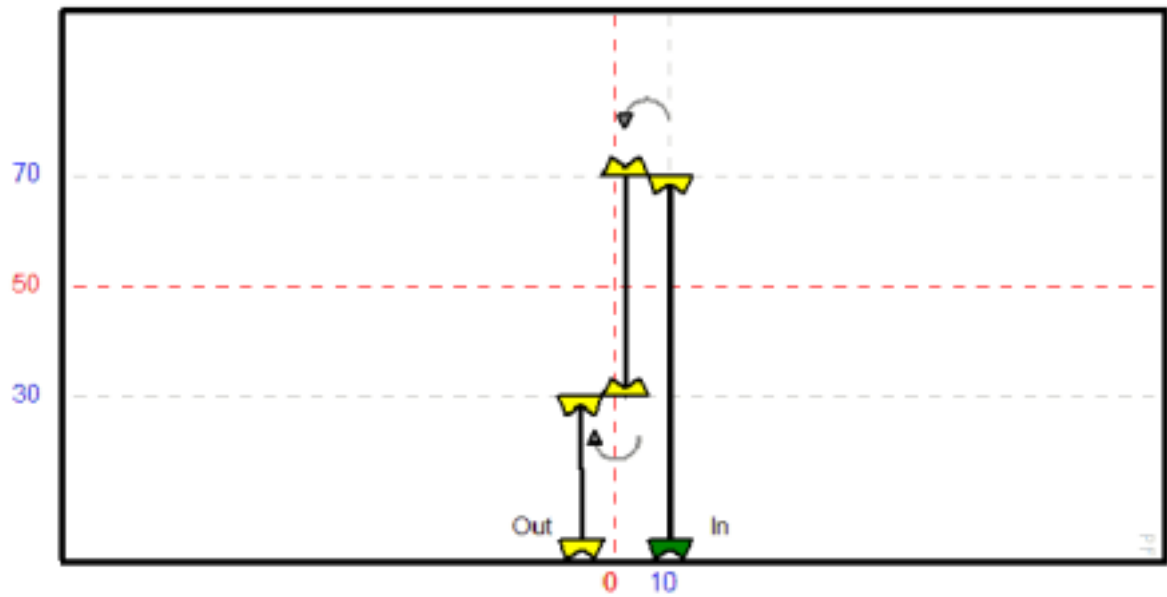
説明

その他の要素:

センター回転

スピード・コントロール

MI 05 - スウィング



重大要素

ウィング チップ回転

平行線

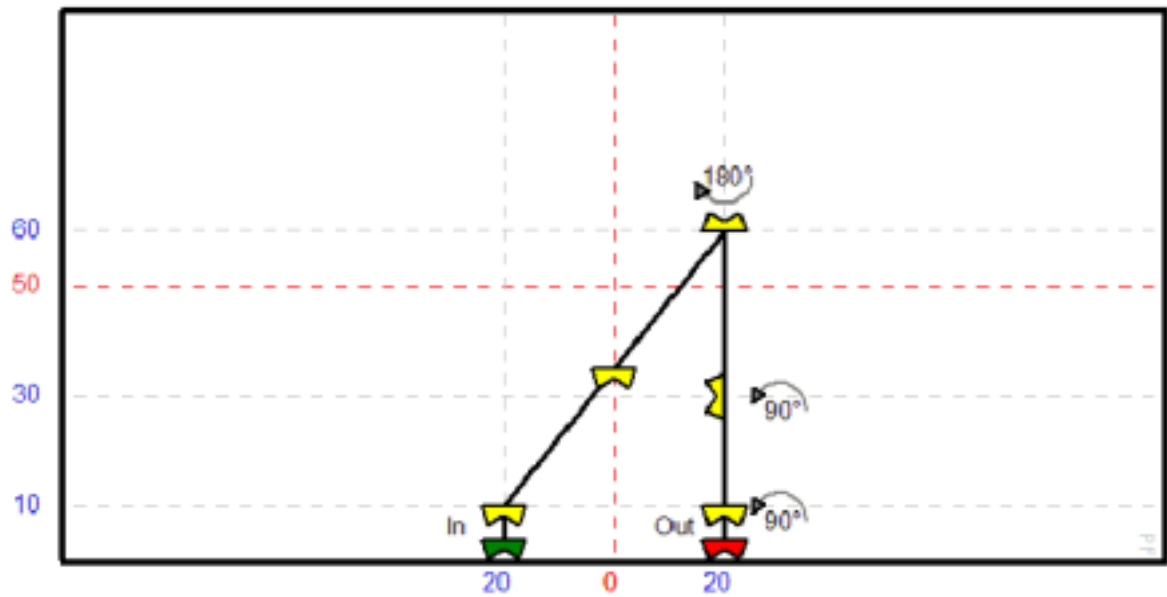
説明

その他の要素:

ラウンチ

ランディング

MI 06 – ピーク



重大要素

ダイアゴナルフライト

コンポーネントの相対的な位置

説明

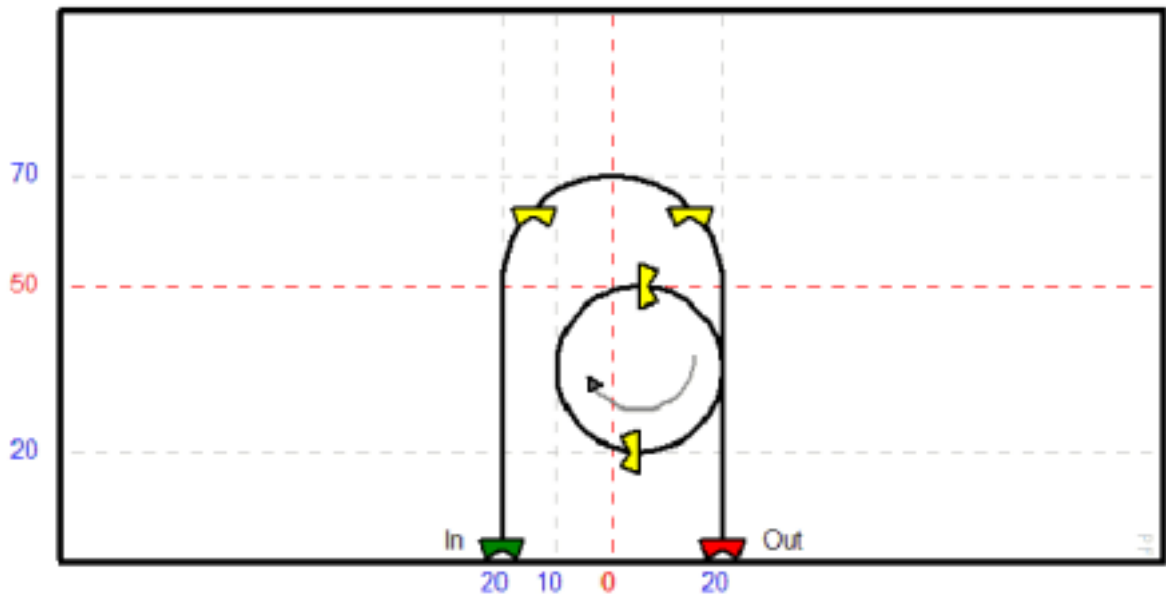
その他の要素:

ラウンチ

ランディング

センター回転

MI 07 - アーク・サークル



重大要素

四

バック フライト

説明

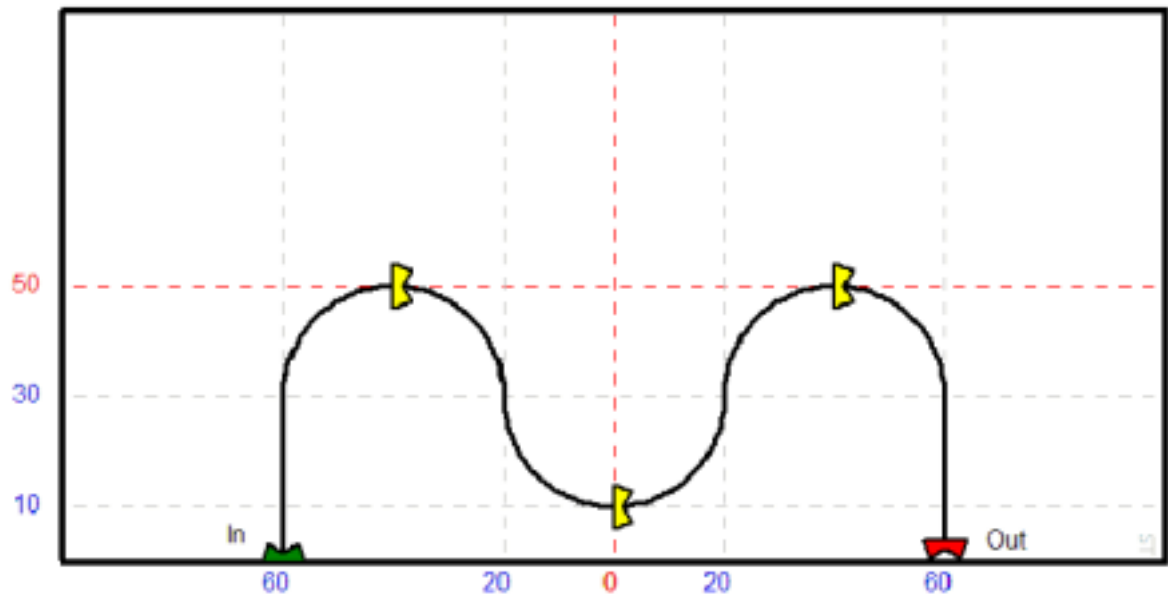
その他の要素:

アーケ

ラウンチ

ランディング

MI 08 — キャメル・バック



重大要素

アーク

バック フライト

説明

その他の要素:

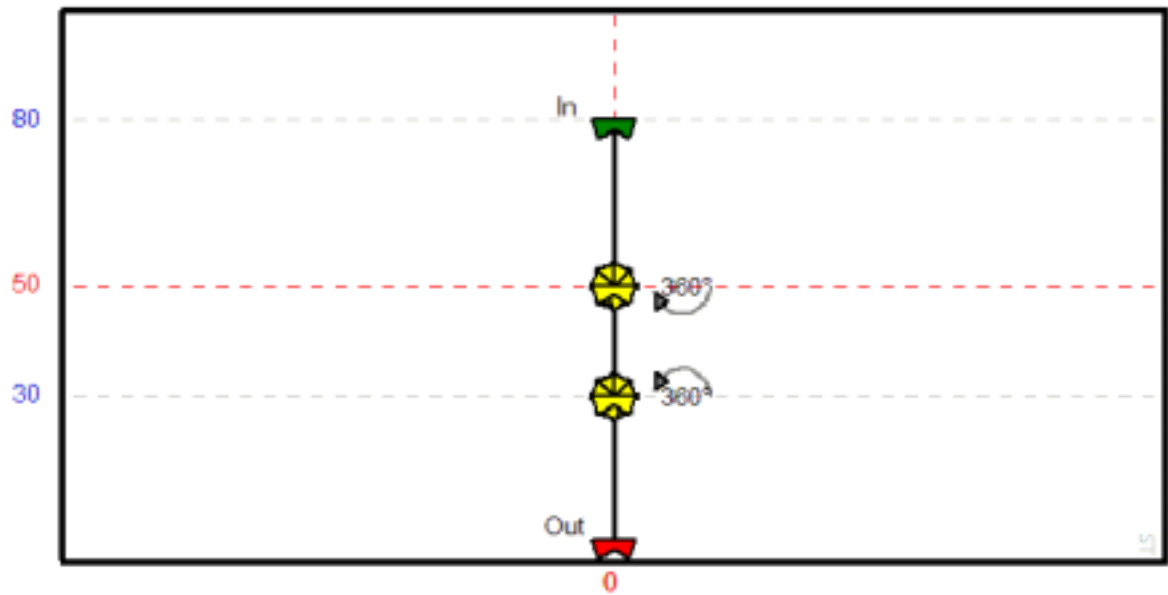
スピード・コントロール

ラウンチ

ランディング

まっすぐな直線

MI 09 — クロック・タワー



重大要素

センター回転

まっすぐな直線

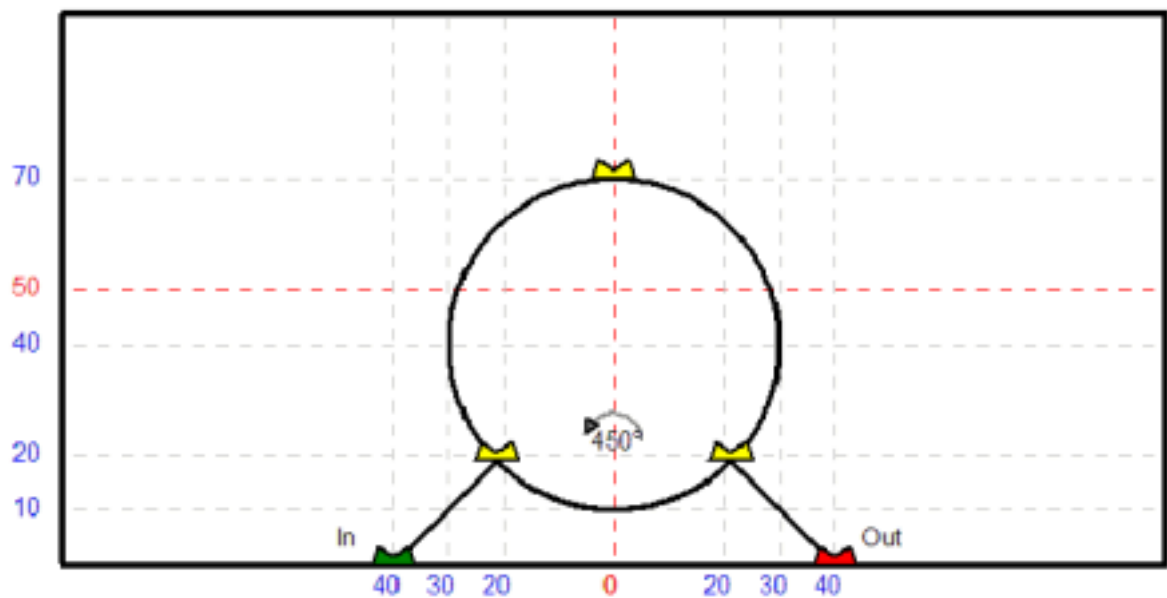
説明

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：

スピード・コントロール

MI 10 – クリスタル・ボール



重大要素

円

インバートフライト

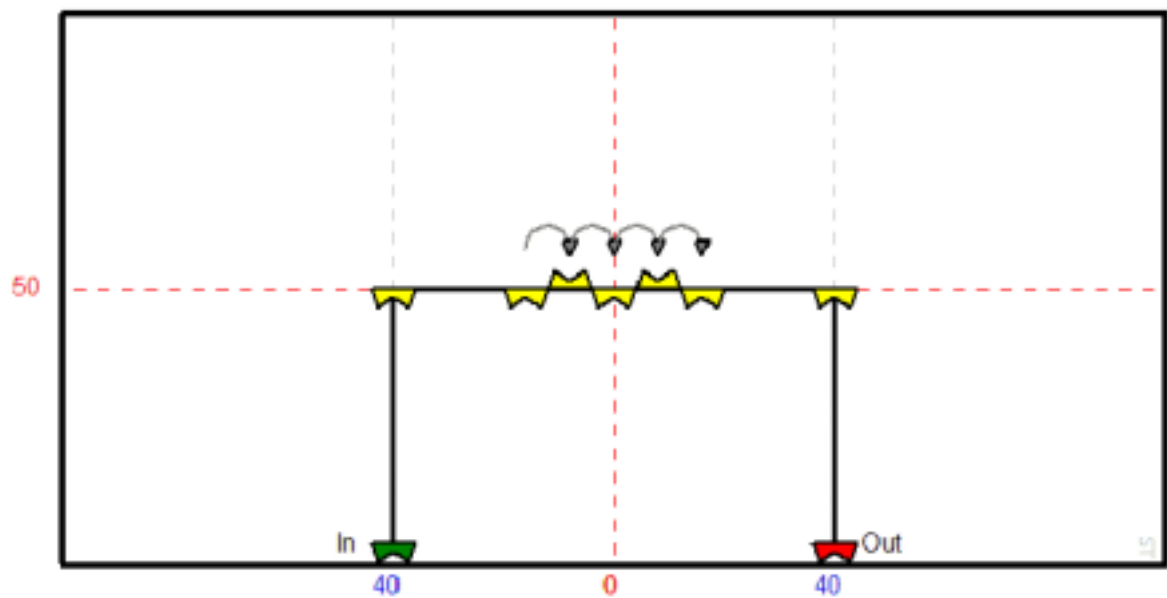
説明

その他の要素:

スピード・コントロール

コンポーネントの相対的な位置(大きさ)

MI 11 — ティップ・ピヴォット



重大要素

ウイング チップ回転

直線

説明

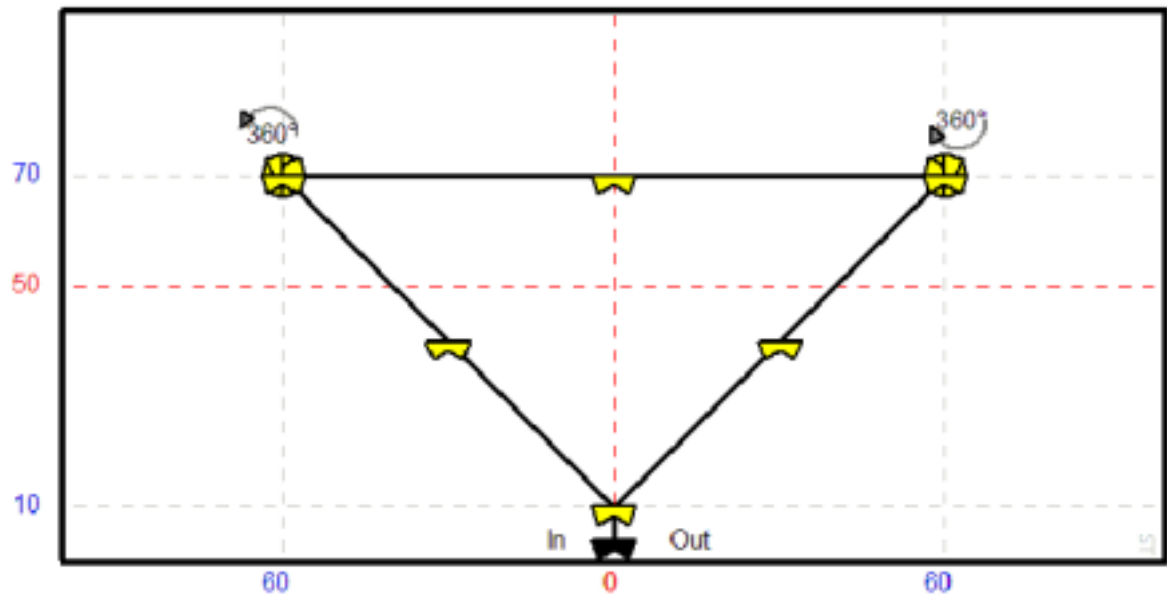
その他の要素:

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

スピード・コントロール

MI 12 - マティーニ・グラス



重大要素

直線

センター回転

説明

その他の要素:

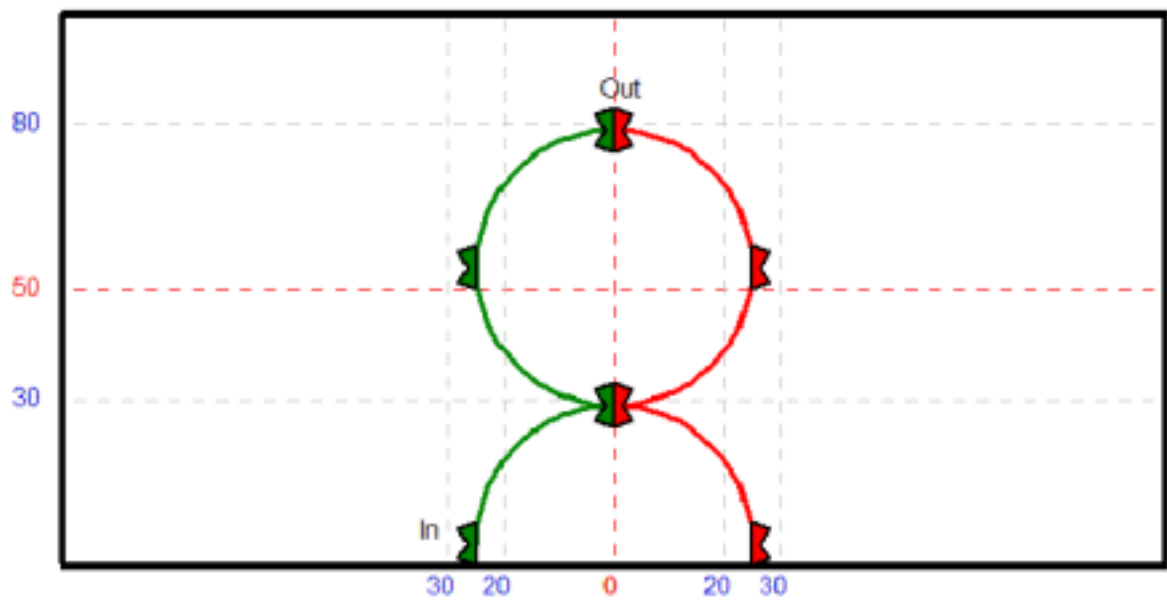
プレジジョン・グリッド上の配置

コンポーネントの相対的な位置

スピード・コントロール

マルチライン・ペア MULTI-LINE PAIR

MP 01 - キセス



重大要素

コンポーネントの相対的な位置

スピード・コントロール

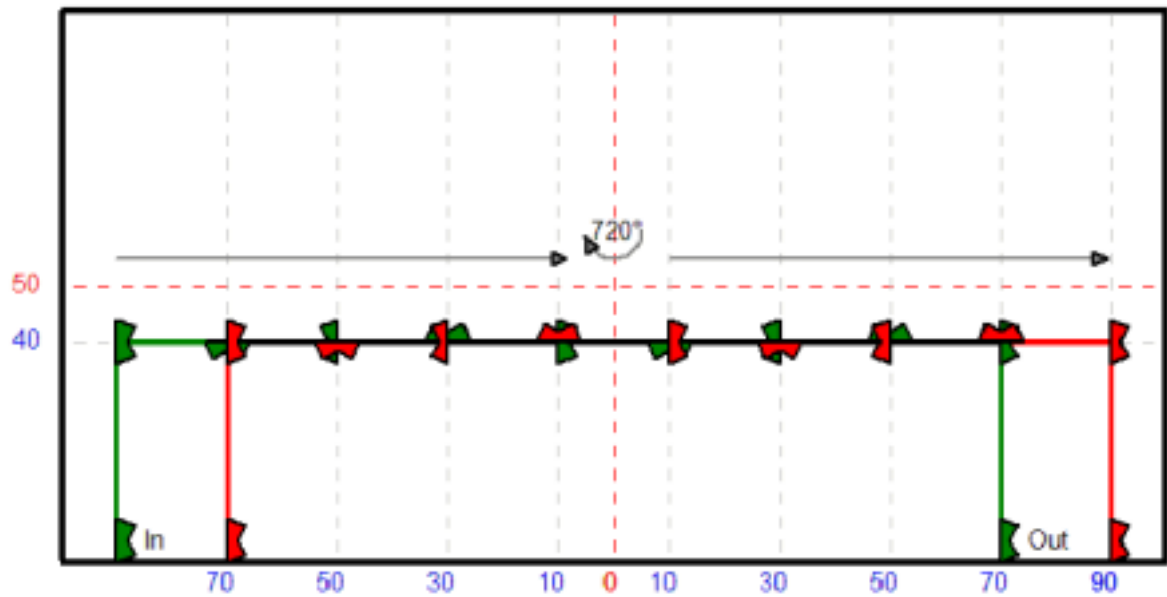
説明

その他の要素

プレシジョン・グリッド上の配置

スペーシング

MP 02 - タンデム



重大要素

センター回転

タイミング

説明

水平飛行しながら二機が一緒に2回転する。

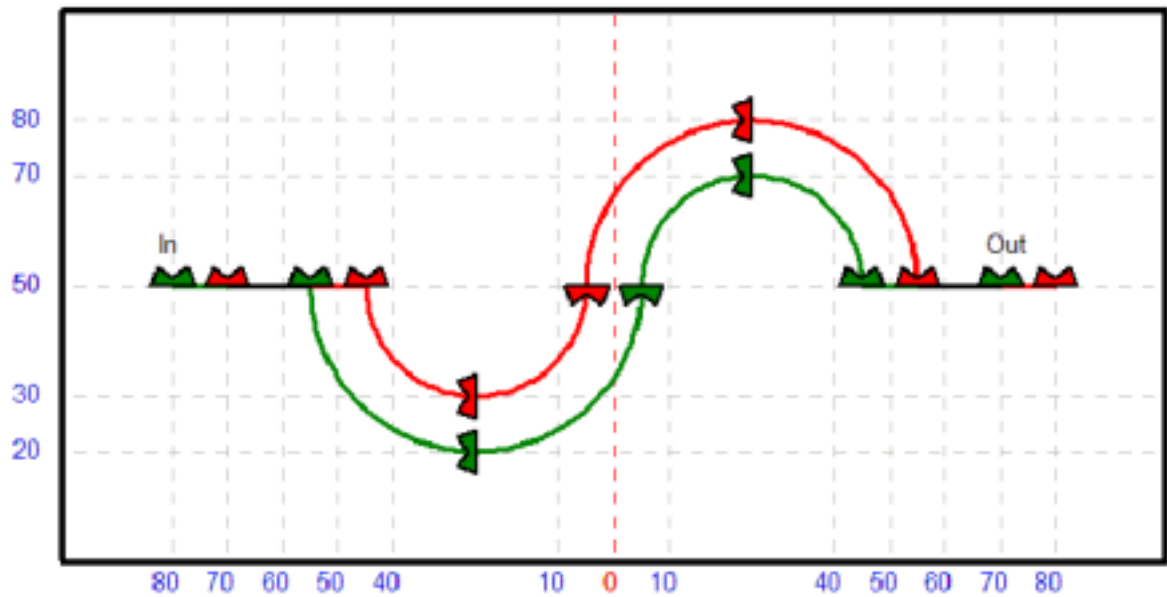
その他の要素:

プレシジョン・グリッド上の配置

スピード・コントロール

直線

MP 03 - クアッドブルーS



重大要素

アーク

スペーシング

説明

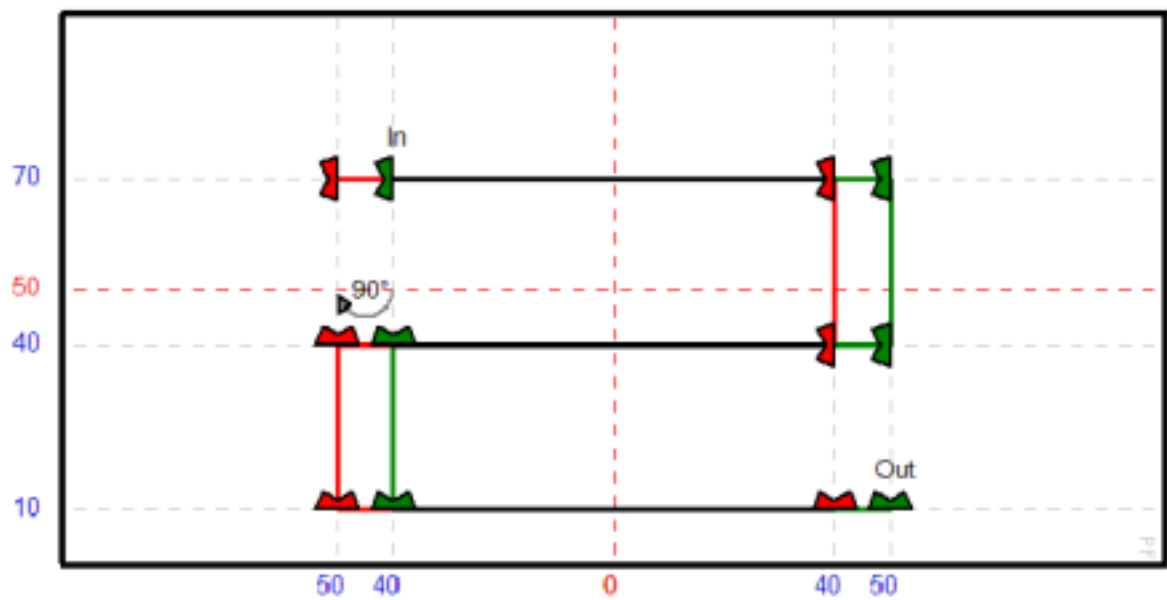
その他の要素:

インバートフライト

プレジジョン・グリッド上の配置

スピード・コントロール

MP 04 - ツー・ダウン



重大要素

スピード・コントロール

スペーシング

説明

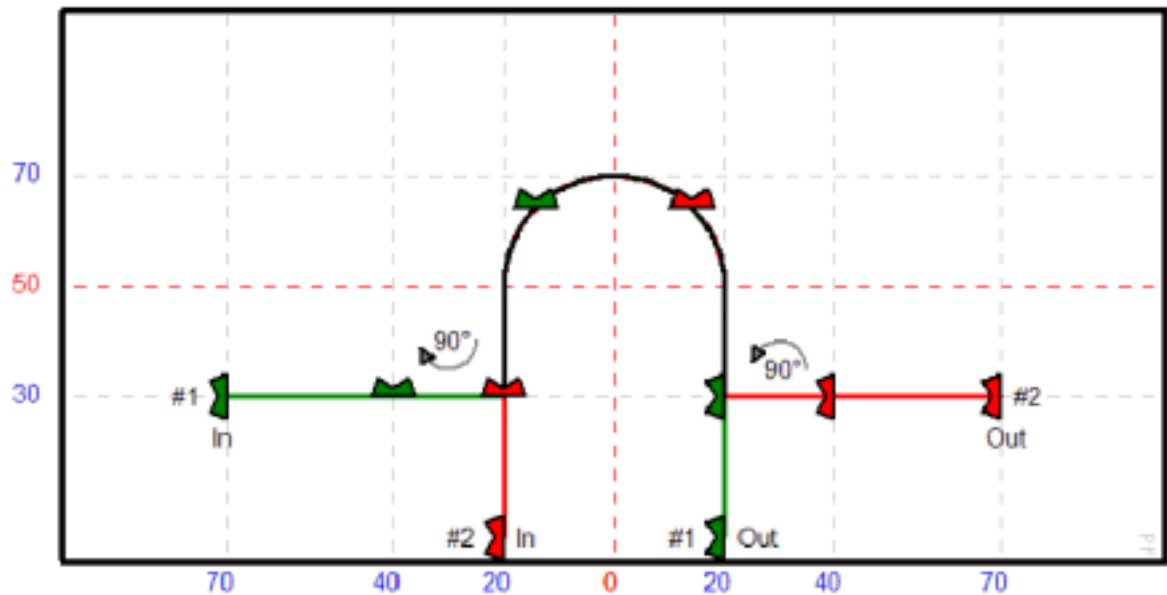
その他の要素:

プレジジョン・グリッド上の配置

直線

センター回転

MP 05 — スティッキー・ウィケット



重大要素

アーク

スペーシング

説明

カイト#1は左40%の地点、#2は左20%の地点でそれぞれ同時に90度右回転する。

カイト#1は右20%の地点、#2は右40%の地点でそれぞれ同時に90度左回転する。

カイト#1は左40%から20%の間はインバートフライトである。

カイト#2は右20%から40%の間はインバートフライトである。

その他の要素:

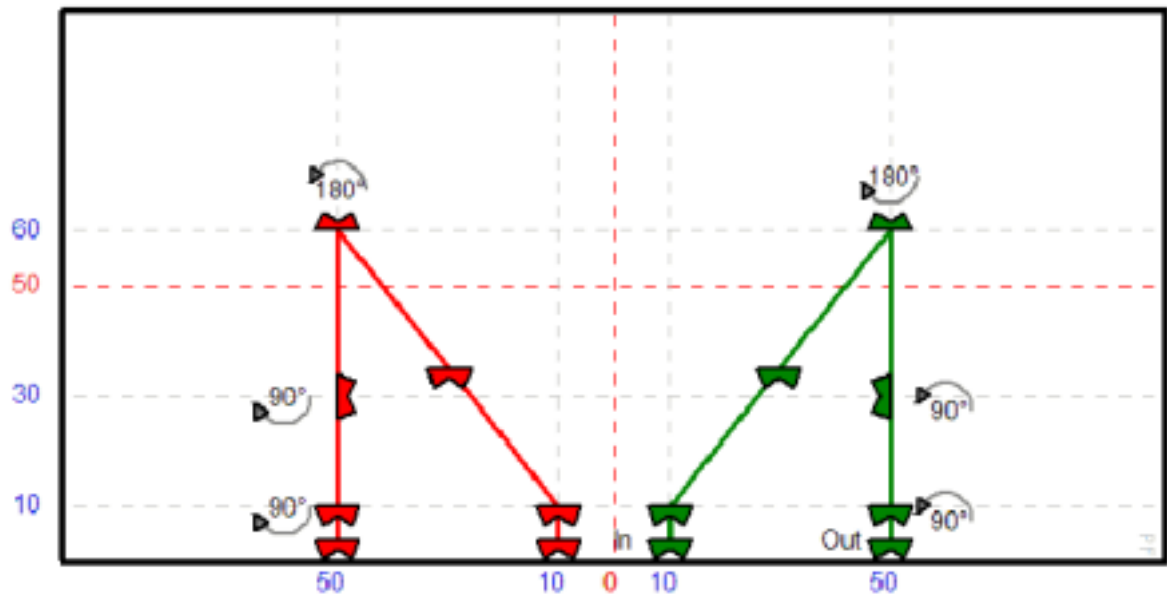
センター回転

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

平行線

MP 06 – ピークス



重大要素

ダイアゴナルフライト

要素の相対的位置

説明

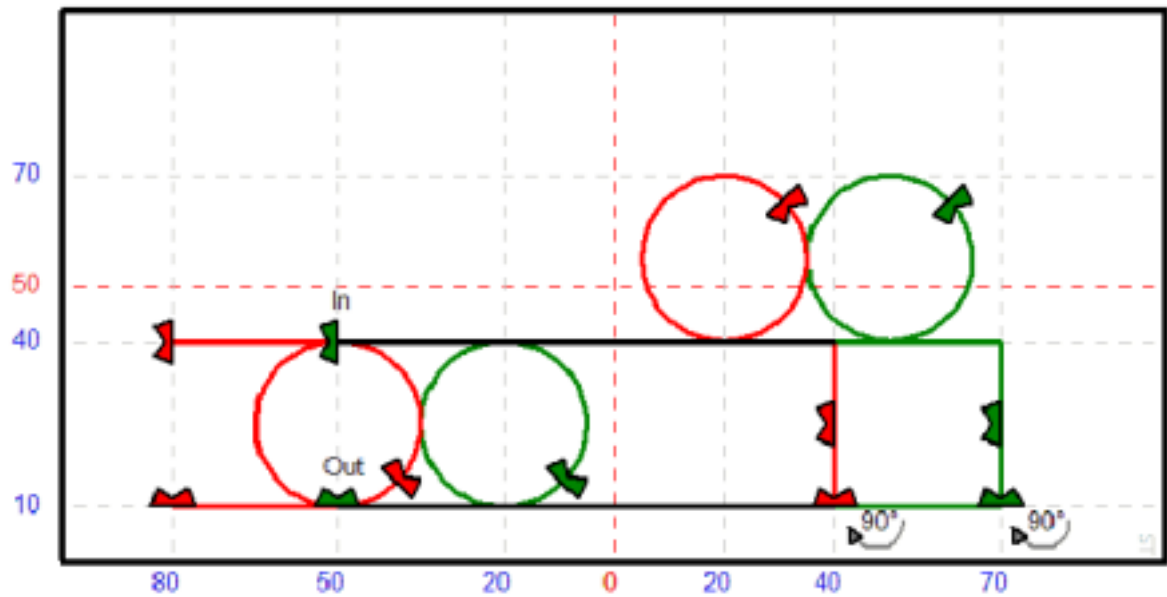
その他の要素:

ラウンチ

ランディング

センター回転

MP 07 - サークル アンド スライド



重大要素

円

インバートスライド

説明

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。

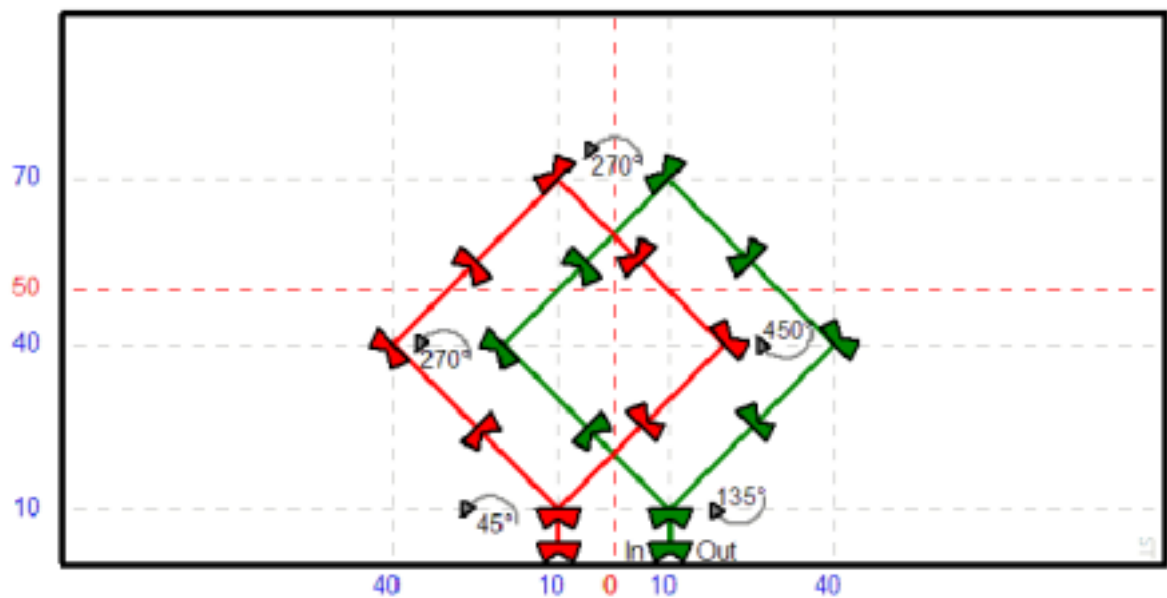
最初に左の円を描いた後に下に向かう。

その他の要素:

平行線

スペーシング

MP 08 — ダブル・ダイヤモンド



重大要素

スペーシング

センター回転

説明

両方のカイトは離陸後高さ 10%で 45 度左ターンをする。

両方のカイトは着地前高さ 10%で 135 度右ターンをする。

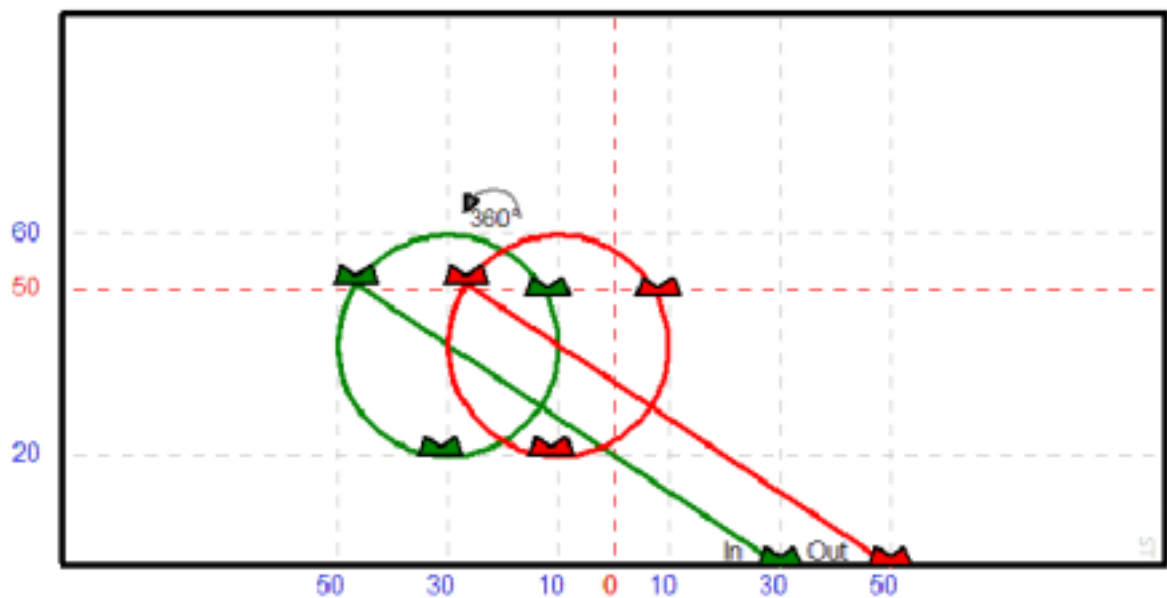
その他の要素：

平行線

直線

コンポーネントの相対的な位置

MP 09 – ローリーポップ



重大要素

ダイアゴナルフライト

円

説明

その他の要素:

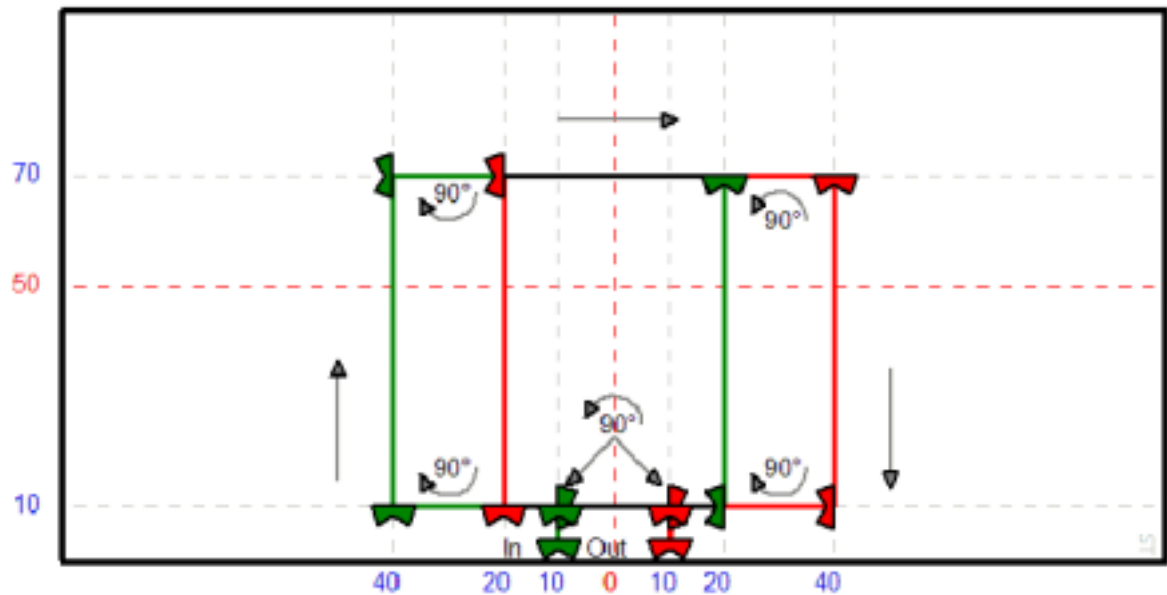
インバートフライト

平行線

スペーシング

コンポーネントの相対的な位置

MP 10 - パラレル・ボックス



重大要素

直線

スピード・コントロール

説明

離陸後と着陸前、両方のカイトは高さ 10%で 90 度回転する。

その他の要素:

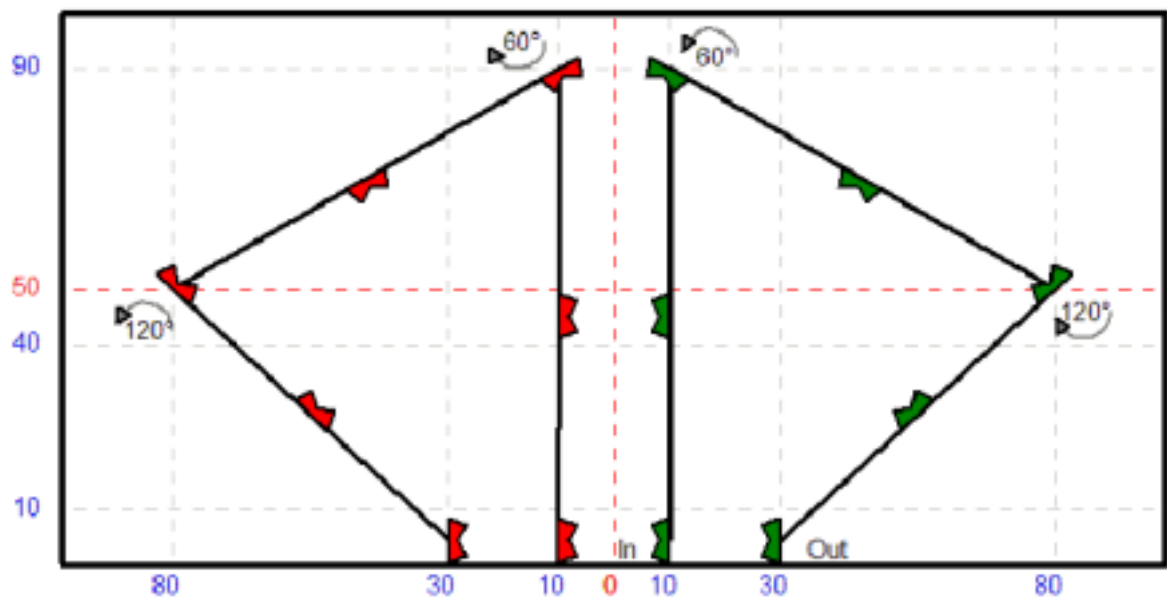
平行線

スペーシング

コンポーネントの相対的な位置

センター回転

MP 11 – トライアングル・スプリット



重大要素

直線

プレジジョン・グリッド上の配置

説明

その他の要素:

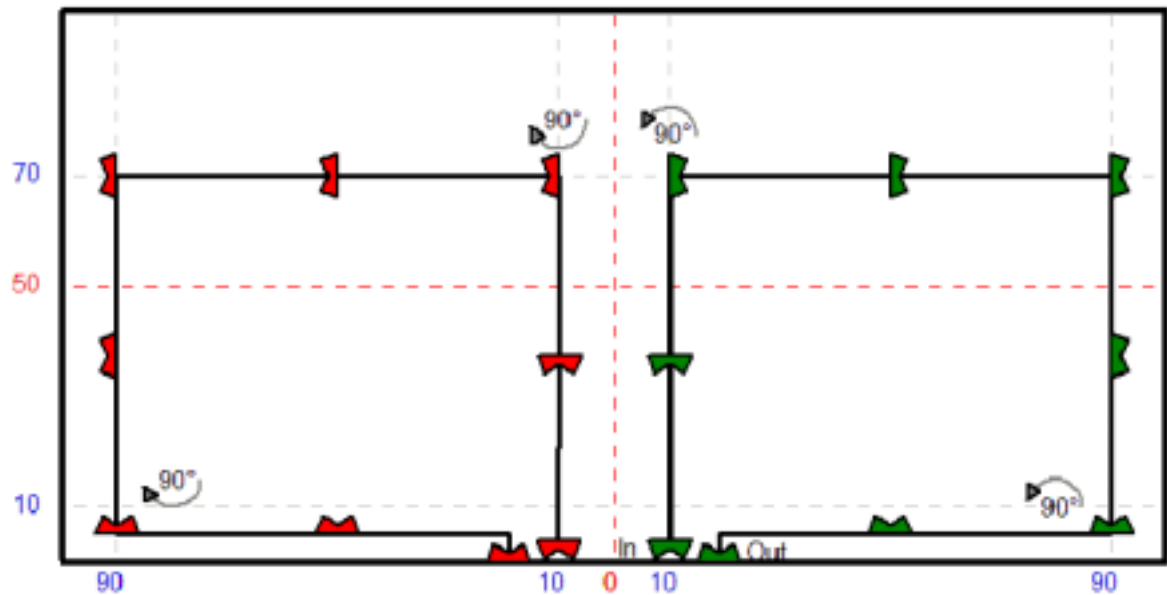
タイミング

センター回転

バック フライト

垂直スライド

MP 12 – スプリット・スクエア



重大要素

直線

コンポーネントの相対的な位置

説明

その他の要素:

インバートスライド

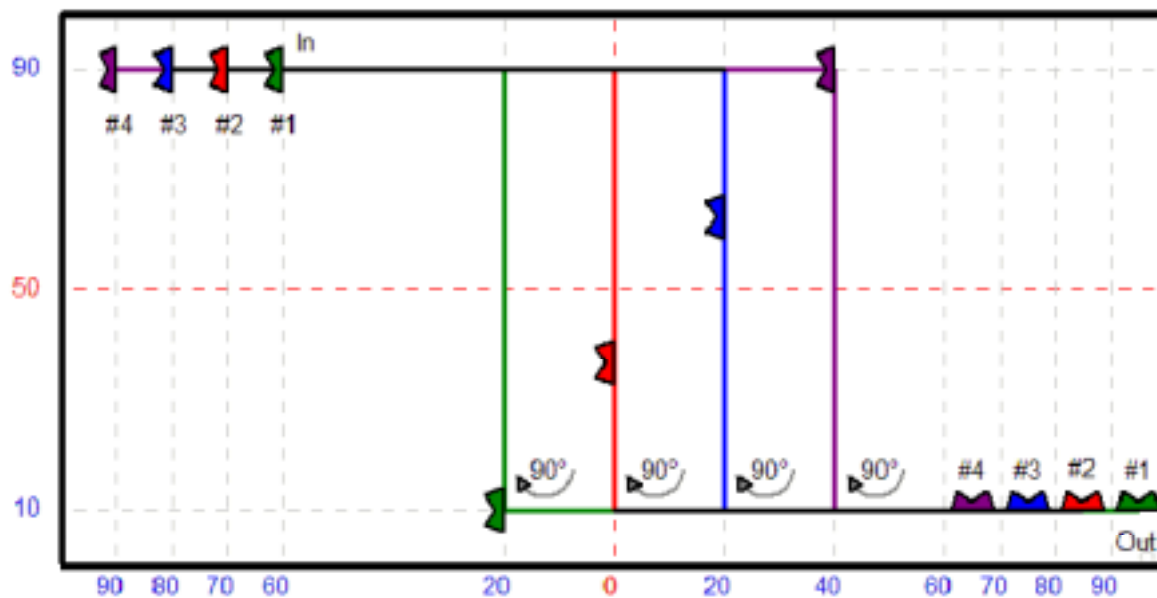
垂直スライド

センター回転

プレジジョン・グリッド上の配置

マルチライン・チーム MULTI-LINE TEAM

MT 01 - カスケード



重大要素

スペーシング

スピード・コントロール

説明

全てのカイト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。

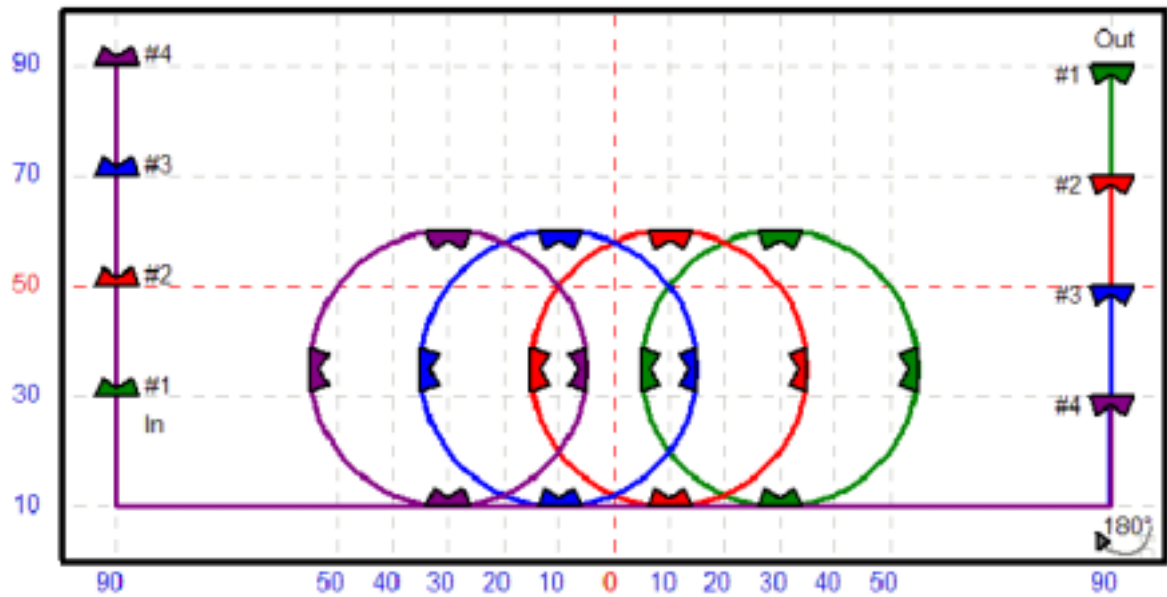
#3 は #4 の下を通過して右にスライドする。

その他の要素

まっすぐな直線

センター回転

MT 02 - フォロー、スライド、ロール



重大要素

円

スペーシング

説明

円はノーズを常に外側にに向けたままで描く。

その他の要素:

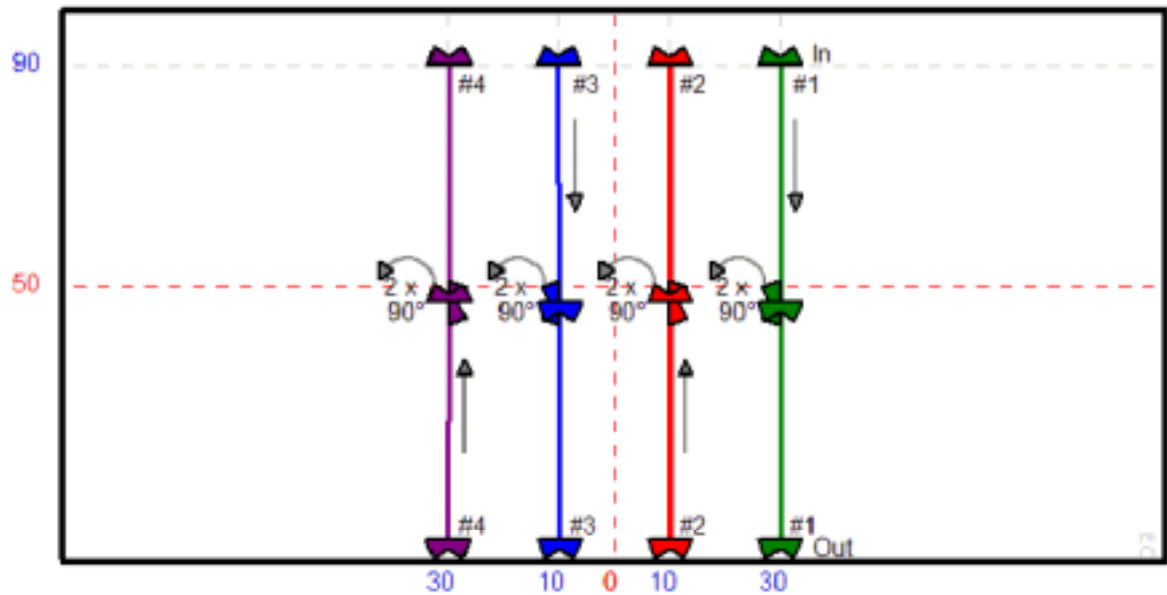
まっすぐな直線

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 – パーチカル スレッド アンド ローテイト



重大要素

まっすぐな直線

センター回転

説明

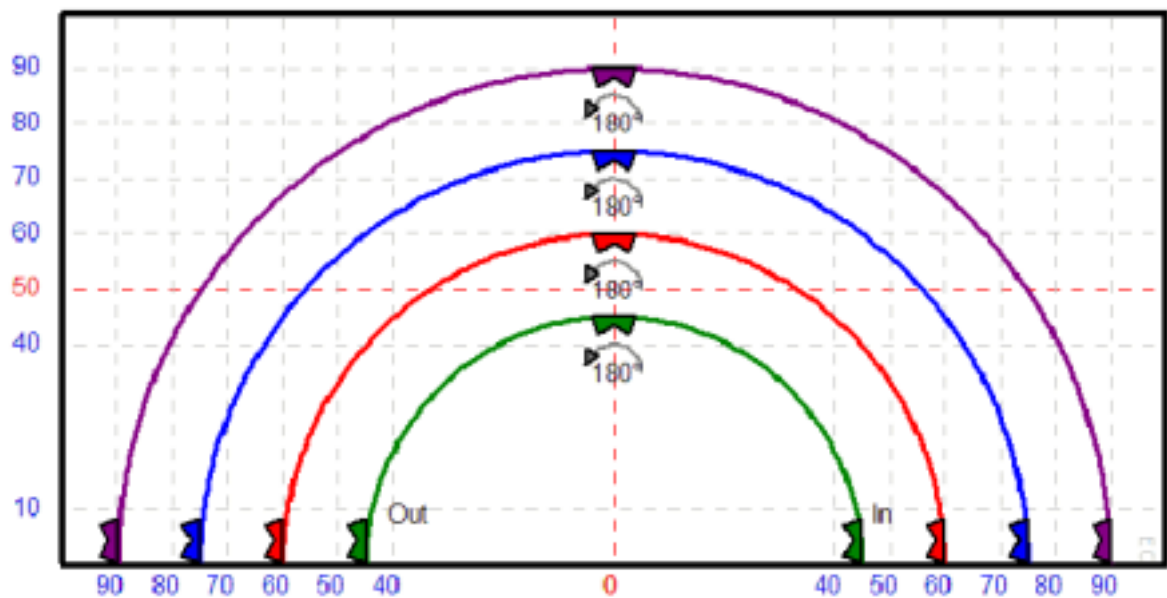
高さ 50%での 180 度回転は 90 度回転毎に一旦停止して行う。

その他の要素:

スペーシング

コンポーネントの相対的な位置

MT 04 - レインボー スライド



重大要素

スペーシング

スピード・コントロール

説明

ラUNCHはウイングチップで立った状態で始める。

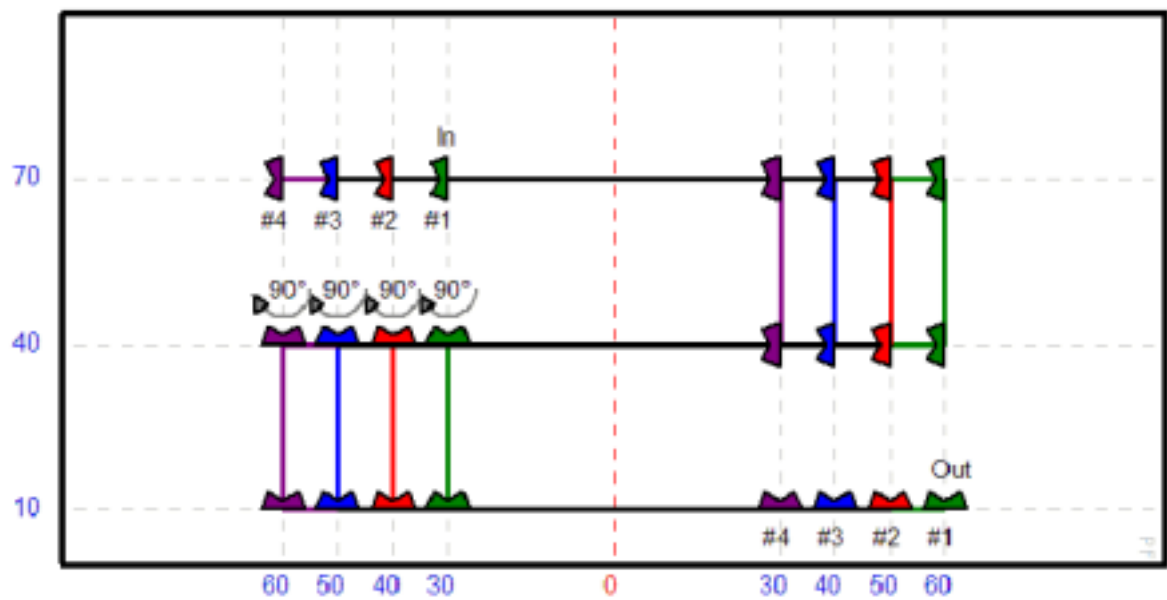
中央での 180 度回転は、全機一斉に、静止した状態で行う。

その他の要素：

プレシジョン・グリッド上の配置

センター回転

MT 05 - ツー・ダウン



重大要素

スピード コントロール

スペーシング

説明

その他の要素:

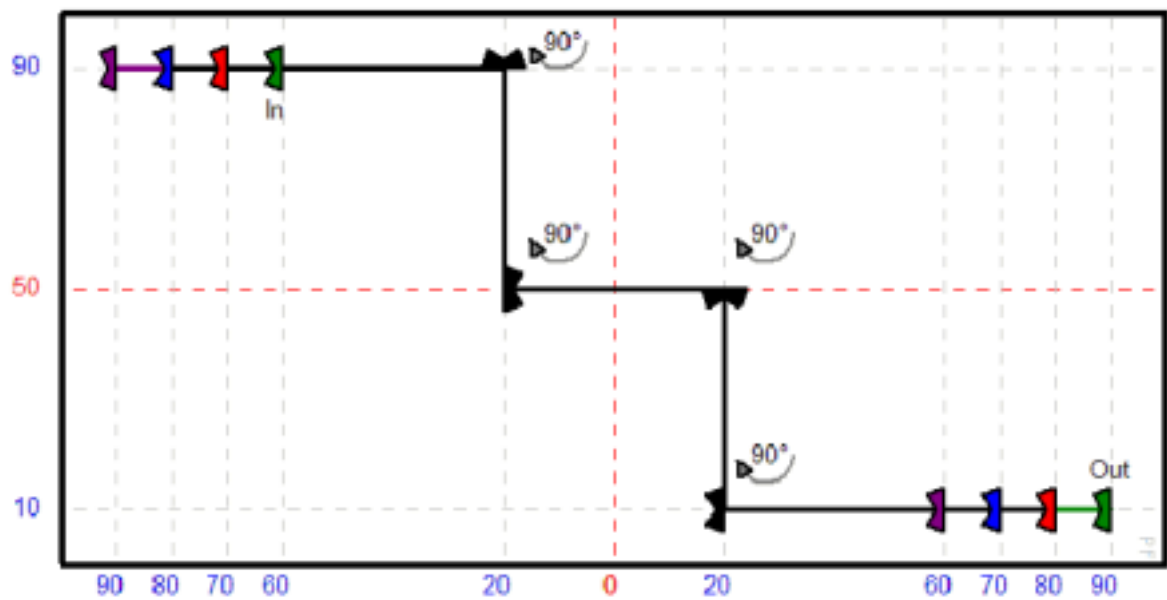
垂直スライド

センター回転

プレシジョン・グリッド上の配置

まっすぐな直線

MT 06 – ステップ アンド ターン



重大要素

コンポーネントの相対的な位置

センター回転

説明

全ての角では、時計のように 90 度回転して向きを変える。

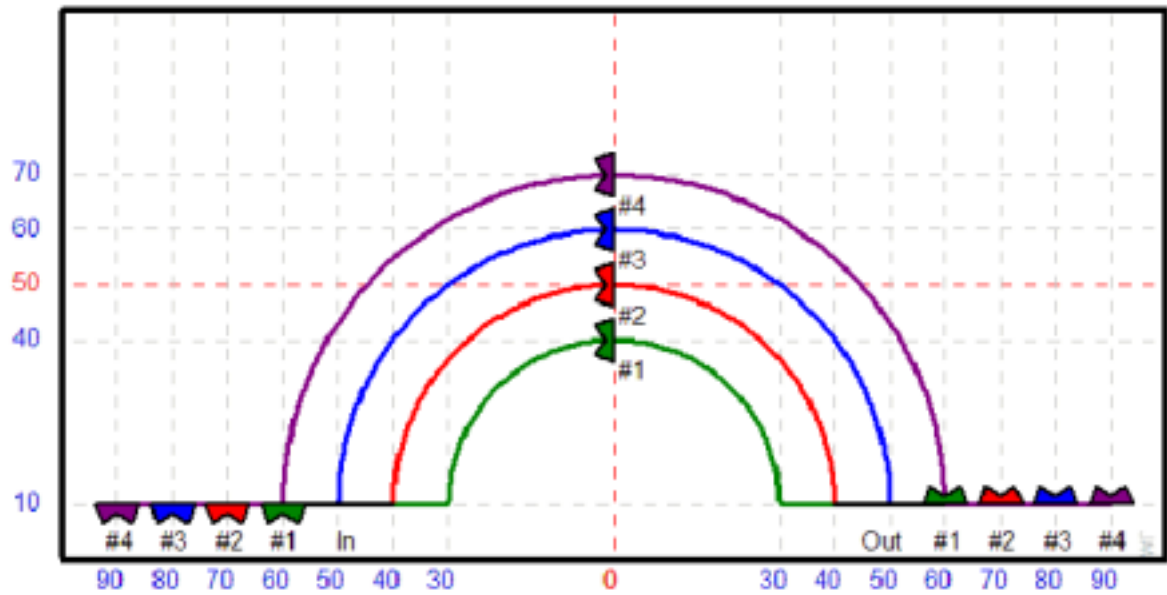
その他の要素:

まっすぐな直線

プレシジョン・グリッド上の配置

バック フライト

MT 07 - アーチ デュ カラーゼル



重大要素

アーチ

スピードコントロール

説明

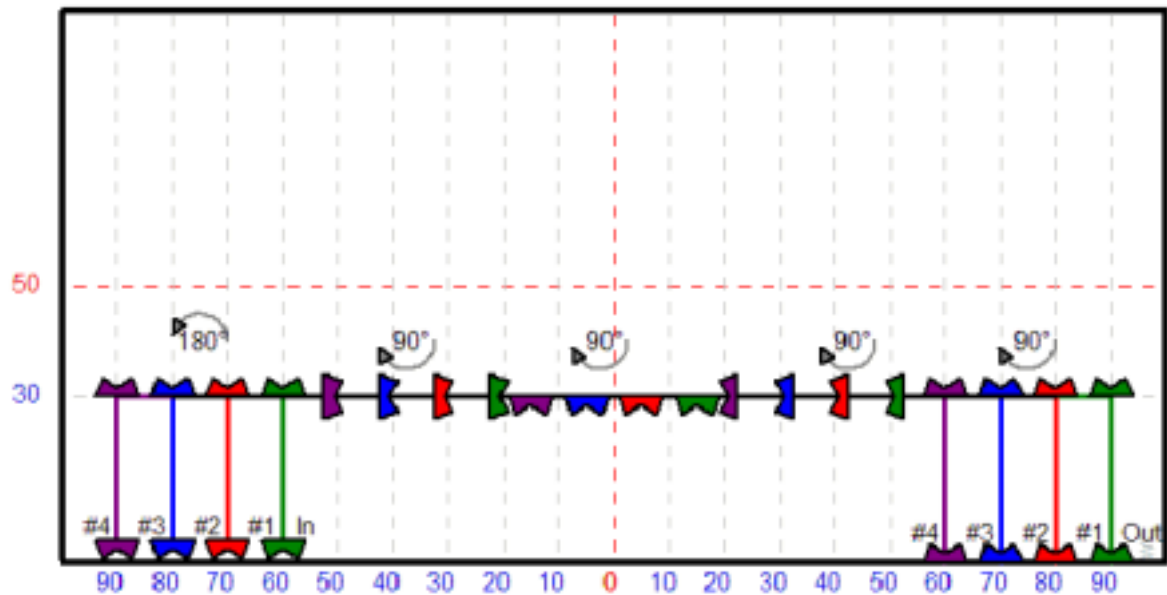
その他の要素:

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

MT 08 – ピボット



重大要素

センター回転

まっすぐな直線

説明

全ての回転は全機同時に行う。

その他の要素:

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

MT 09 – バスケット



重大要素

スピード コントロール

スペーシング

説明

ノーズを 45 度右向きに立った状態から全機同時にラUNCHする。

全機同時にひし形の右上辺に到達すること。

センターの高さ 90%に向かって斜めにスライドし、頂点で 90 度回転して斜めにスライドで下がる。

ノーズを 45 度左向きの状態で全機同時に着地する。

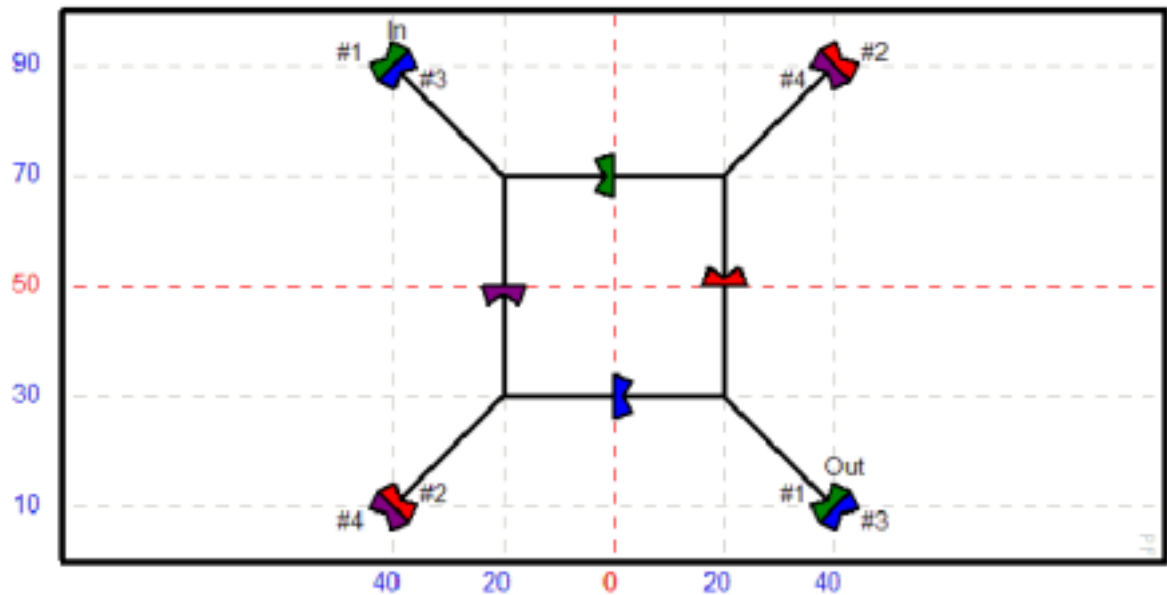
その他の要素:

タイミング

直角

平行線

MT 10 – スパイダー ウェブ



重大要素

平行線

タイミング

説明

両サイドに分かれたカイトは正方形の角に向かって飛行し、反対側の角から出る。

その他の要素:

コンポーネントの相対的な位置

スピード コントロール