

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

Version 2.1 2006 年 8 月 1 日

(日本語訳 2007 年 5 月)

変更履歴 :

Version 1.0 (2002 年 8 月 1 日) オリジナル

Version 1.1 (2002 年 9 月 11 日)

Version 2.0 (2005 年 8 月 1 日)

Version 2.01 (2005 年 9 月 1 日)

Version 2.1 (2006 年 8 月 1 日)

1. II ダイアグラム の文章を変更
2. V. A. に削除したコンパルソリーを記載
3. V. B. に新しく加えたコンパルソリーを記載
4. V. C. に変更を加えたコンパルソリーを記載
5. V. G. デュアルチームコンパルソリー図を 3, 4, 5 人別に表示
6. V. D. の項目を新たに追加
7. V. E. 新コンパルソリー 4 個追加、1 個削除
8. V. F. 新コンパルソリー 3 個追加、2 個削除 (英文の 3 は間違い)
9. V. G. 新コンパルソリー 1 個追加、1 個削除
10. V. H. 新コンパルソリー 6 個追加、3 個削除
11. V. I. 新コンパルソリー 1 個追加、1 個削除
12. M T 08ーチームピボット の説明文と図を改訂
13. いくつかの D T 図形の説明文を改訂
14. D T 03 の 4 人と 5 人用の図形を変更

I R B C 委員 2006 年～現在

AJSKA	AKA	STACK
Fumiaki Tatsuma	Mike Huff → Jim Barber	John Mitchell
Masanobu Komuro	John Baressi	Peter Fiedler

目次 CONTENTS

I. ウィンド ウィンドウとプレジジョン グリッドの定義 WIND WINDOW AND PRECISION GRID DEFINITIONS	6
A. ウィンド ウィンドウ WIND WINDOW	6
B. センター ウィンドウ CENTER WINDOW	6
C. プレジジョン グリッド PRECISION GRID	6
II. 図表 DIAGRAM	6
III. クリティカル コンポーネントと説明 CRITICAL COMPONENTS AND EXPLANATION	7
A. クリティカル コンポーネント CRITICAL COMPONENTS.....	7
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
C. ターン TURNS.....	8
D. 直線 LINES	8
E. ラウンチ（離陸）LAUNCHING	8
F. ランディング（着地）LANDING	8
G. アーク ARC.....	9
H. グランド パス GRAND PASS	9
I. ノーズ NOSE	9
J. ストール（ストップ）STALL(STOP).....	9
K. アクセル AXEL	10
L. スピード コントロール SPEED CONTROL	10
M. スペーシング SPACING	10
N. サークル CIRCLE.....	10
O. マルチライン専用用語 MULTI-LINE—SPECIFIC TERMS.....	10
V. コンパルソリー図表について COMPALUSORY FIGURES.....	11
A. 削除したコンパルソリー（VERSION2.01 からの変更）	11
B. 新しいコンパルソリー（VERSION2.01 からの変更）	11
C. 変更を加えたコンパルソリー（VERSION2.01 からの変更）	12
D. 最新のコンパルソリーについて	12
E. DUAL-LINE INDIVIDUAL COMPULSORY FIGURES.....	13
1 DI 02 サークル CIRCLE	13
2 DI 03 サークル オーバー ダiamond CIRCLE OVER DIAMOND	14
3 DI 05 ラップ アンド スナップ LAP AND SNAP	15
4 DI 07 ジャンプ JUMP.....	16
5 DI 08 ピラミッド PYRAMID.....	17
6 DI 09 オクタゴン OCTAGON	18
7 DI 11 スプリットフィギュア8 SPLIT FIGURE EIGHT.....	19

8	DI 10	ストップ	STOPS	20
9	DI 13	ステップ	STEPS	21
10	DI 14	レジスター	REGISTER	22
11	DI 15	L S I	LSI	23
12	DI 16	ツースクエア& ストール	TWO SQUARES AND STALLS (NEW)	24
13	DI 17	ウェッジ	WEDGE (NEW)	25
14	DI 18	スクエ アカット	SQUARE CUTS (NEW)	26
15	DI 19	ラウンチ・サークル・2-P ランディング	LAUNCH, CIRCLE, AND LAND 2P (NEW)	27
	F.	DUAL-LINE PAIR COMPULSORY FIGURES		28
1	DP 03	ペア・サークルとダイヤモンド	PAIR CIRCLES OVER DIAMONDS	28
2	DP 06	– インバーテッド 8 ウィズ ランディング	INVERTED EIGHT WITH LANDING	29
3	DP 07	– H		30
4	DP 08	– ツイスト	TWIST	31
5	DP 09	– クリフ	THE CLIFF	32
6	DP 11	– ミート アゲイン	MEET AGAIN	33
7	DP 12	– ペア ストップ	PAIR STOPS	34
9	DP 15	– スレッド&ロール	THREAD AND ROLL	36
10	DP 16	– ペア スクエアカット&ランディング	PAIR SQUARE CUTS AND LAND	37
11	DP 17	– ペア ジャンプとロール	PAIR JUMPS WITH ROLLS (NEW)	38
12	DP 18	ラウンチ サークル 2-P ランディング	LAUNCH, CIRCLE, AND LAND 2P (NEW)	39
	G.	DUAL-LINE TEAM COMPULSORY FIGURES		40
1	DT 02	– ピックアップ スティックス	PICK-UP STICKS	40
2	DT 03	フォロー, フランク アップ, スクエア	FOLLOW, FLANK UP, AND SQUARE	42
3	DT 04	– チーム ヘアピン	TEAM HAIRPIN	44
4	DT 05	– アーチ ド トライアンフ	ARCH DE TRIUMPH	46
5	DT 07	– ソーテッド レクタングル	SORTED RECTANGLE	48
6	DT 08	– バスケット	THE BASKET	50
7	DT 10	– チーム ダイヤモンド	TEAM DIAMONDS	52
8	DT 11	– カスケード	CASCADE	54
9	DT 12	ループ & パーチカル・スレッド	LOOPS AND VERTICAL THREADS	56
10	DT 14	– ハブファン	HAVEFUN	58
11	DT 15	– ソラリス	SOLARIS	60
	H.	MULTI-LINE INDIVIDUAL COMPULSORY FIGURES		64

1	MI 02 – ラダー アップ	LADDER UP	64
2	MI 03 – ステップ アンド ターン	STEPS AND TURNS.	65
3	MI 04 – ツー ダウン	TWO DOWN.	66
4	MI 07 – アーク サークル	ARC CIRCLE	67
5	MI08 – キャメル バック	CAMEL BACK	68
6	MI09 – クロック・タワー	CLOCK TOWER	69
7	MI 13 – Z パス	Z PASS.	70
8	MI 15 – ピボット	PIVOTS	71
9	MI 16 – ロリーポップ	LOLLYPOP	72
10	MI 17 – リバース オクタゴン	REVERSE OCTAGON (NEW)	73
11	MI 18 – ローマン テン	ROMAN TEN (NEW)	74
12	MI 19 - バンプス	BUMPS (NEW)	75
13	MI 20 - リフト	LIFT (NEW)	76
14	MI 21 – ダイヤモンド	DIAMOND (NEW)	77
15	MI 22 – フェリックス	THE FELIX (NEW)	78
	I	MULTI-LINE PAIR COMPULSORY FIGURES	79
1	MP 01 – キセス	QISSES	79
2	MP 03 – クアッドダブル-S	QUADDOUBLE-S	80
3	MP 04 – ツー ダウン	TWO DOWN	81
4	MP 05 – スティッキー ウィケット	STICKY WICKET	82
5	MP 06 – ピークス	PEAKS.	83
6	MP 07 – サークル アンド スライド	CIRCLES AND SLIDES	84
7	MP 08 – ダブル・ダイヤモンド	DOUBLE DIAMONDS	85
8	MP 09 – ロリーポップ	LOLLYPOPS	86
9	MP 10 – パラレル ボックス	PARALLEL BOXES	87
10	MP 11 – トライアングル スプリット	TRIANGLE SPLIT	88
11	MP 12 – スプリット スクエア	SPLIT SQUARE	89
12.	MP 13 – ペア ピボット	PAIR PIVOTS (NEW)	90
	J.	MULTI-LINE TEAM COMPULSORY FIGURES	91
1	MT 01 – カスケード	CASCADE	91
2	MT02 – フォロー、スライド、ロール	FOLLOW, SLIDE, ROLL	92
3	MT 03 パーチカル スレッド アンド ローテイト	VERTICAL THREAD AND ROTATE	93
4	MT 04 – レインボー スライド	RAINBOW SLIDE	94

5	MT 05 – ツー ダウン	TWO DOWN	95
6	MT 06 – ステップ アンド ターン	STEPS AND TURNS	96
7	MT07 – アーチ デュ カルーセル	ARCH DU CAROUSEL	97
8	MT08 – チーム ピボット	TEAM PIVOTS	98
9	MT 09 – バスケット	THE BASKET	99
10	MT11 – ソラリス	SOLARIS (NEW)	100

注記:

このコンパルソリーブックは認可機関によって認められたルールであり、他に明記がない限り競技シーズンの開始から採用される。このブックの公式採用日は、特に連絡がない限り下記の通りとする。

AJSKA 2007年4月 1日

AKA 2006年8月 1日

STACK 2006年9月28日

日本語版訳について

これは英文で作られた原本の訳であり、訳語に疑問・質問がありましたらAJSKAへ連絡をお願いします。あくまでも英文が基本です。

(明朝体の 注記: は原文にはないが日本語訳の説明として加えたもの)

前回からの主な変更点は、

- ① コンパルソリー図形の入れ変わり(毎年見直しされる)
- ② 新種目 ミックス が加わった
- ③ Critical Components の訳を 重大要素 → クリティカル コンポーネント に変更
(そのままの読みをカイト用語とします)

AJSKA IRBC委員 立間文章 小室雅伸 2007年5月5日

I. ウィンド ウィンドウとプレジジョン グリッドの定義 WIND WINDOW AND PRECISION GRID DEFINITIONS

A. ウィンド ウィンドウ WIND WINDOW

ウィンド ウィンドウとは、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。ウィンドウのサイズは、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 ウィンドウ CENTER WINDOW

ウィンド・ウィンドウの中心は、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、ウィンドウのトップまでの半分(高さの中心 vertical center)の位置である。

C. プレジジョン 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%(ウィンドウ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30 cm(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間に描かれる場合もある。(注記:例えばD I 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、プレジジョン グリッドのある部分が、ウィンド ウィンドウをはみ出した位置に相当する場合もありうる。

II. 図表 DIAGRAM

コンパルソリーは、プレジジョン グリッド上に描いて図形の大きさ、形態、位置を規定する。

◆以降の記述はマルチラインチームコンパルソリーについてのみ適用する◆

チームのメンバー数が図表に示されているカイトの数より少ない場合に、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。
- 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 コンポーネントと説明 CRITICAL COMPONENTS AND EXPLANATION

A. クリティカル コンポーネント 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つのクリティカル コンポーネント(C.C.)がある。国際競技会において、この2つのC.C.はそのコンパルソリースコアの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はプレジジョン グリッドの中心から左50%の位置を示す
- > >50はプレジジョン グリッドの中心から右50%の位置を示す
- <0> プレジジョン グリッドの左右の中心を示す
- ^ ^50はプレジジョン グリッドの高さ50%の位置を示す

IV. 用語解説 GLOSSARY OF TERMS

A. プレジジョン グリッド上の配置 POSITION WITHIN THE PRECISION GRID

「プレジジョン 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ジジョン グリッド上の位置に適切な大きさで描かれたか、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 コンポーネントに指定されたときは、ウィンドウ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

「相対的な位置」とは、コンパルソリー図形を構成している要素(直線・円・ストールやターンの操作など)の位置関係である。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、ということを使う。クリティカル コンポーネントにこれが指定されたときは他のことよりも重要視される。

(注記: 8の字図形を例にすると、Aの項目では図形全体がグリッドの中心に適切な大きさで描かれたか(左右・上下にずれていないか)に着目し、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、描いた位置がグリッド中心より右にずれたが上下左右対称に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ついて「クリティカル コンポーネント」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衝突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：ノーズあるいはウイ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、両方のウイ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 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」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を含む。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（カイトが離散したり接近する）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. サークル CIRCLE

サークルはアークがつながったもので、開始点と終了点が一致していること。

O. マルチライン専用用語 MULTI-LINE—SPECIFIC TERMS

- 1 ダイアゴナル フライト（斜行） 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。
- 2 インバート フライト（逆さ飛行） 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。
- 3 バック フライト（後退飛行） 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。
- 4 フォワード フライト（前進飛行） Forward Flight
ノーズの向きに飛ばすこと。
- 5 回転（スピン） 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。

6. スライド Slide

ノーズを上向き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て縦に移動することを垂直スライド(vertical slide)と言う。

7. インバート スライド Inverted Slide

ノーズを下向きの状態で水平に移動すること。

V. コンパルソリー図表について COMPALUSORY FIGURES

A. 削除したコンパルソリー (VERSION2.01 からの変更)

以下のコンパルソリーは削除されている。

これらは無効であるから、公認競技会で使ってはならない。

DI 04 - Launch, Circle, and Land

DP 02 - Pair Circle

DP 04 - Launch, Circle, and Land

DT 13 - Spin Drop

MI 06 - Peak

MI 11 - Tip Pivots

MI 14 - Pass with upward slide

MP 02 - Tandem

B. 新しいコンパルソリー (VERSION2.01 からの変更)

以下のコンパルソリーが加えられた。

これらは公認競技会で使うことができる。

DI 16 - Two Squares and Stalls

DI 17 - Wedge

DI 18 - Square Cuts

DI 19 - Launch, Circle, and Land 2P

DP 16 - Pair Squares Cuts and Land

DP 17 - Pair Jump with Rolls

DP 18 - Launch, Circle, and Land 2P

DT 16 - Team Square Cuts

MI 17 - Reverse Octagon

MI 18 - Roman Ten

MI 19 - Bumps

MI 20 - Lift

MI 21 - Diamond

MI 22 - The Felix

MP 13 - Pair Pivots

C. 変更を加えたコンパルソリー (VERSION2.01 からの変更)

以下のコンパルソリーは図を変更した。

DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (4 man)

DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (5 man)

MT 08 - Team Pivots

以下のコンパルソリーは文章を変更した。

DT 02 - Pick-up Sticks

DT 07 - Sorted Rectangle

DT 10 - Team Diamonds

DT 11 - Cascade

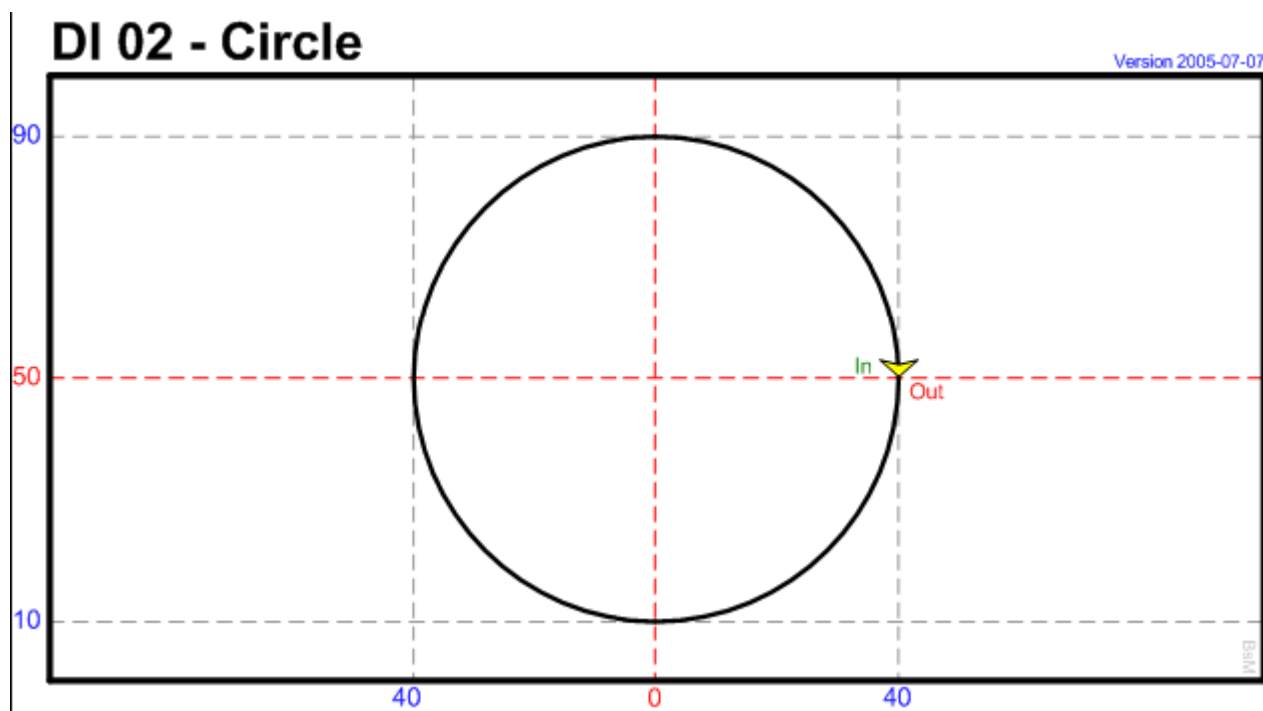
DT 12 - Loops and Vertical Threads

MT 08 - Team Pivots

D. 最新のコンパルソリーについて

次ページ以降、E、F、G、H、I、J に示す図が現在公認しているコンパルソリーである。

これ以外のコンパルソリーを公認大会で使うにはIRBCおよび当該団体の承認を得なければならない。また、コンパルソリーに関する文章や図形の変更についても同様に承認を得なければならない。

E. DUAL-LINE INDIVIDUAL COMPULSORY FIGURES**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

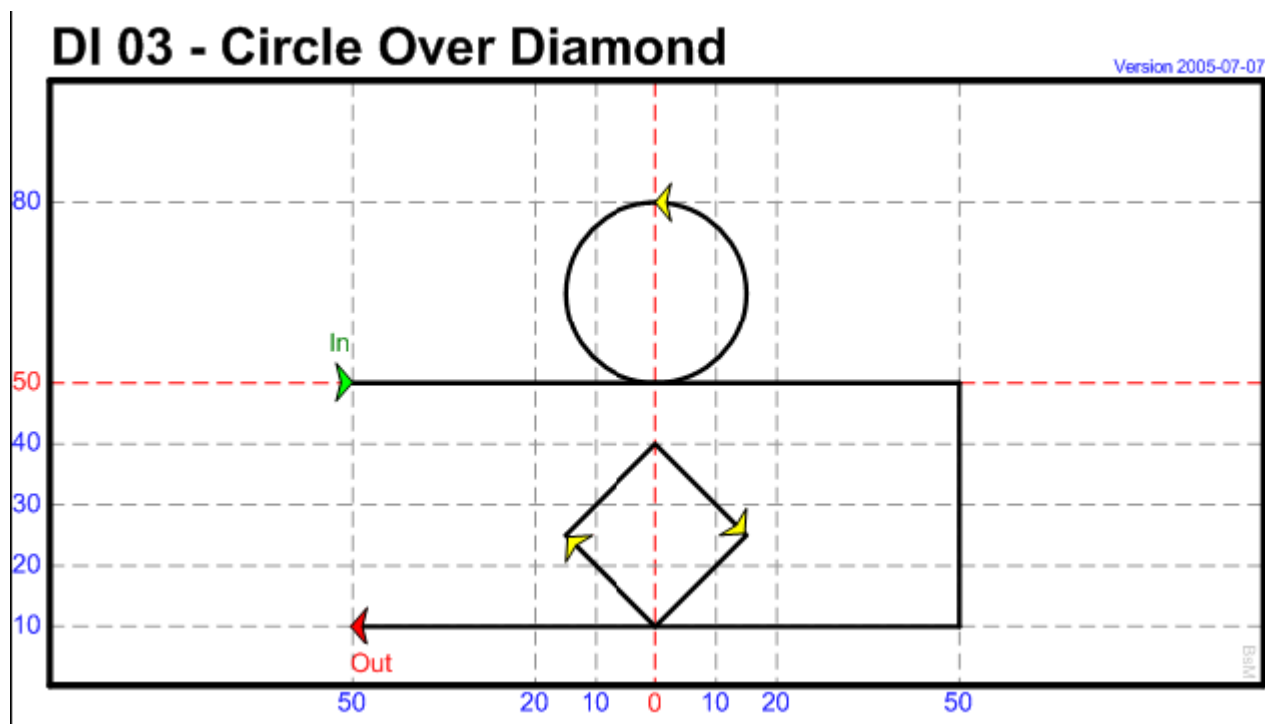
スピード コントロール

説明 Explanation**その他の要素 Other Components**

プレシジョン グリッド上の配置

「イン」「アウト」が同じ位置

2 DI 03 サークル オーバー ダiamond 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

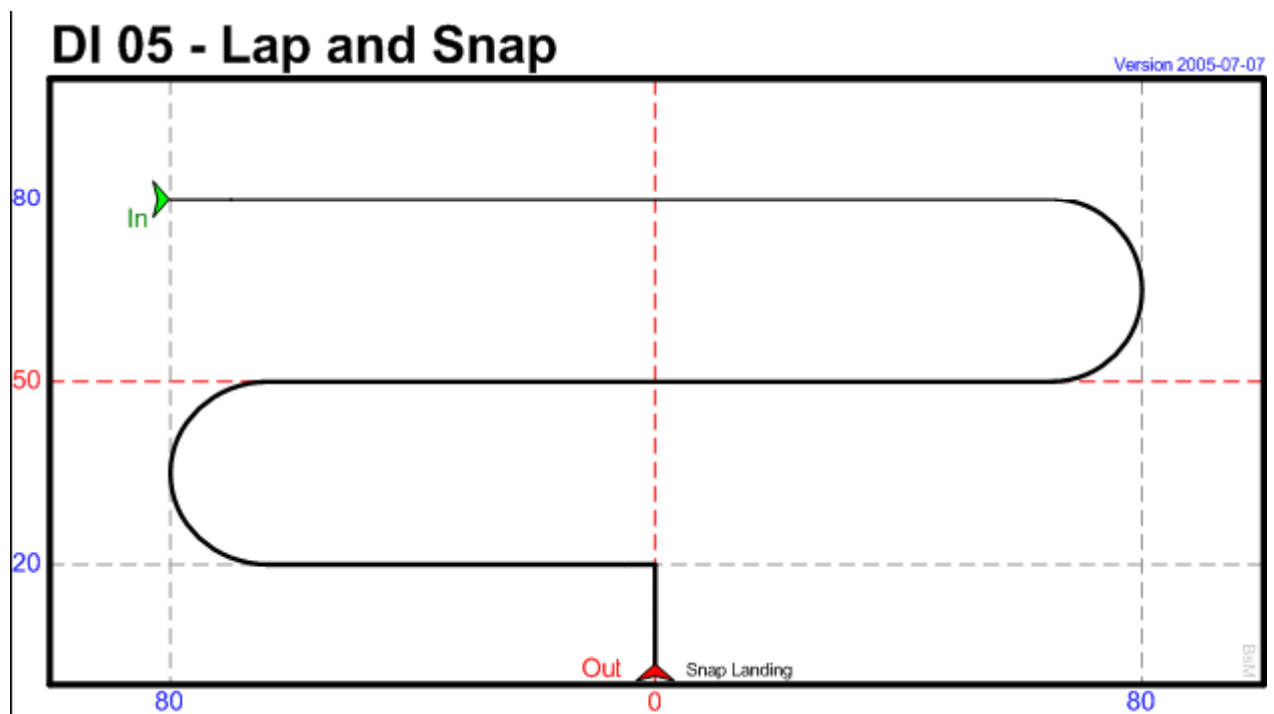
その他の要素 Other Components

平行線

直角

スピード コントロール

3 DI 05 ラップ アンド スナップ Lap and Snap



クリティカル コンポーネント Critical Components

平行線

2 ポイント ランディング

説明 Explanation

着陸は素早く、地面近くで実行

ウィンドウ左側での下向きアークは「イン」の真下

着地位置は図形全体及びプレシジョン グリッドの真中

その他の要素 Other Components

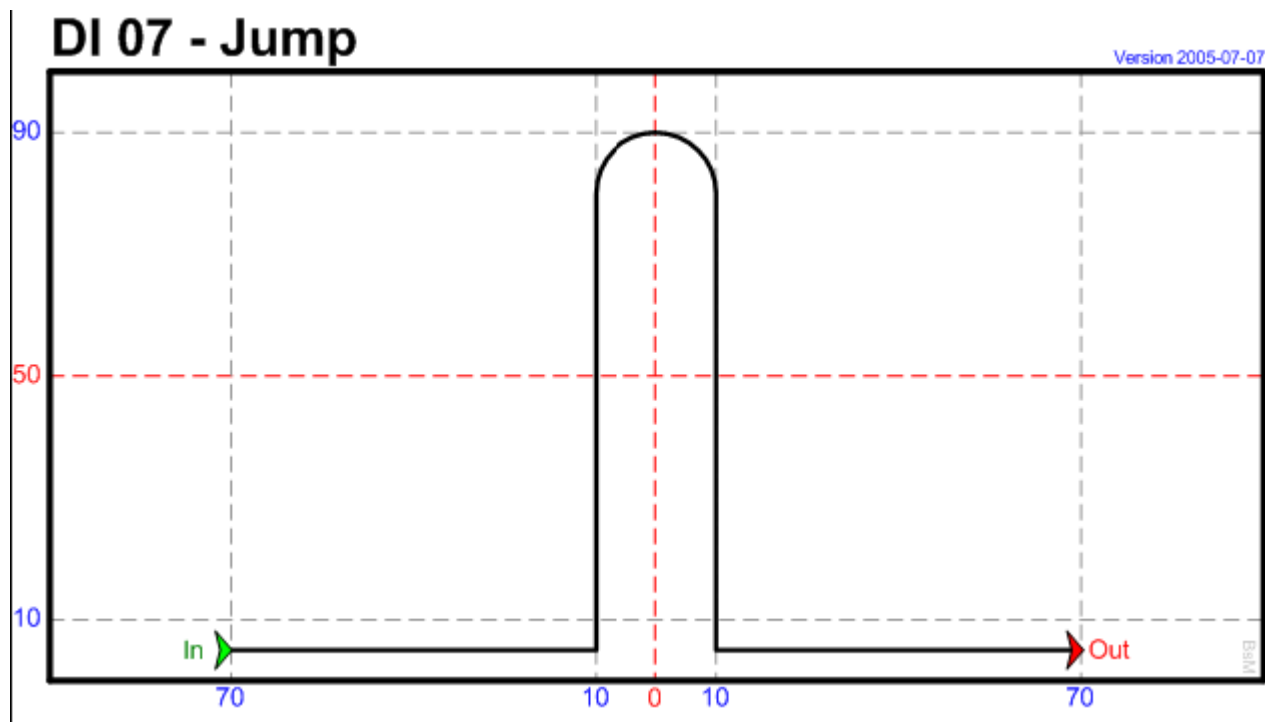
アーク

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

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

説明 Explanation

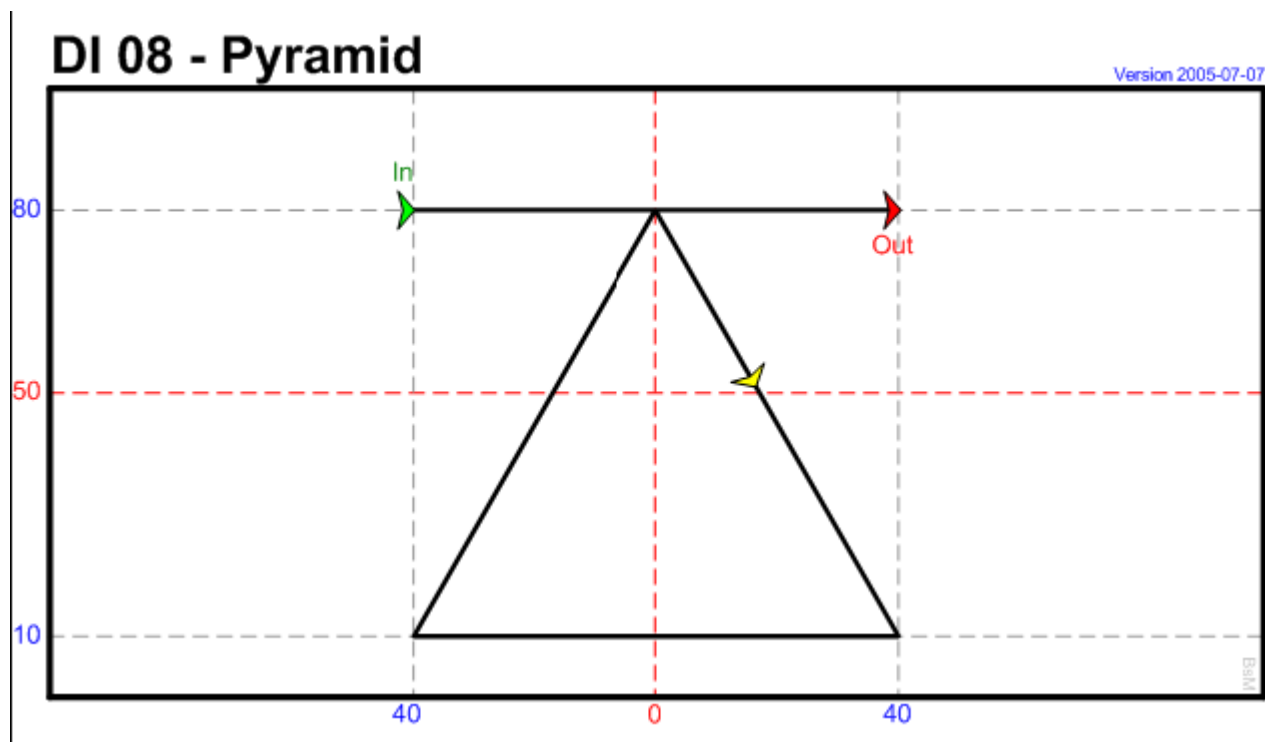
その他の要素 Other Components

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

5 DI 08 ピラミッド Pyramid



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（3辺の長さが同じか）

説明 Explanation

底辺の角度は同じにする

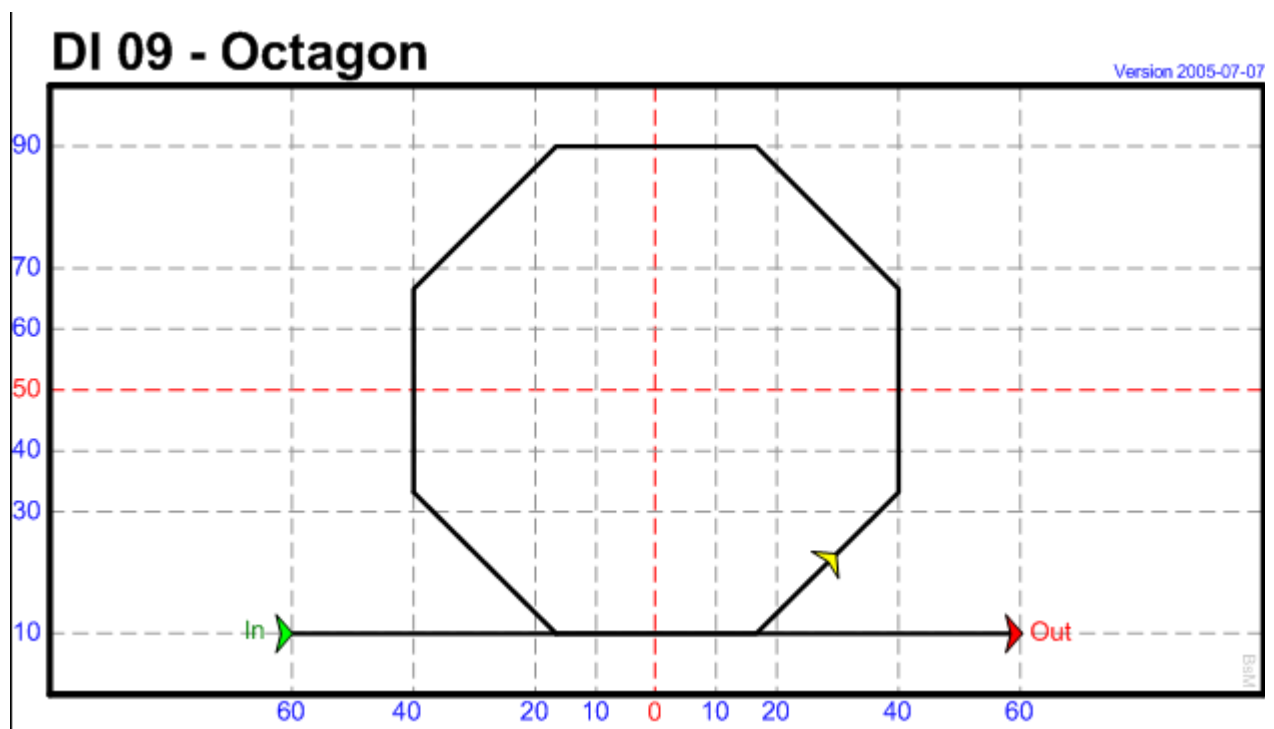
その他の要素 Other Components

「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

6 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）

説明 Explanation

八角形の角度は全て同じ

その他の要素 Other Components

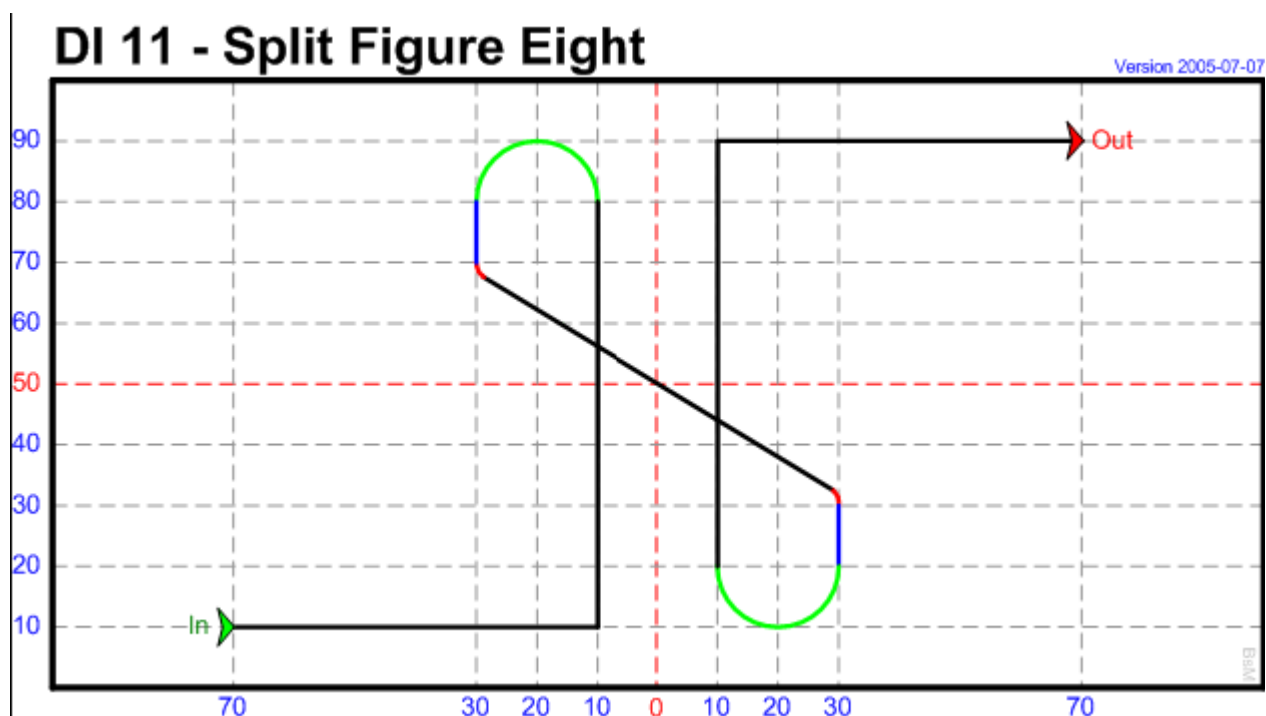
スピード コントロール

「イン」「アウト」の水平線の長さは同じ

平行線

7 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

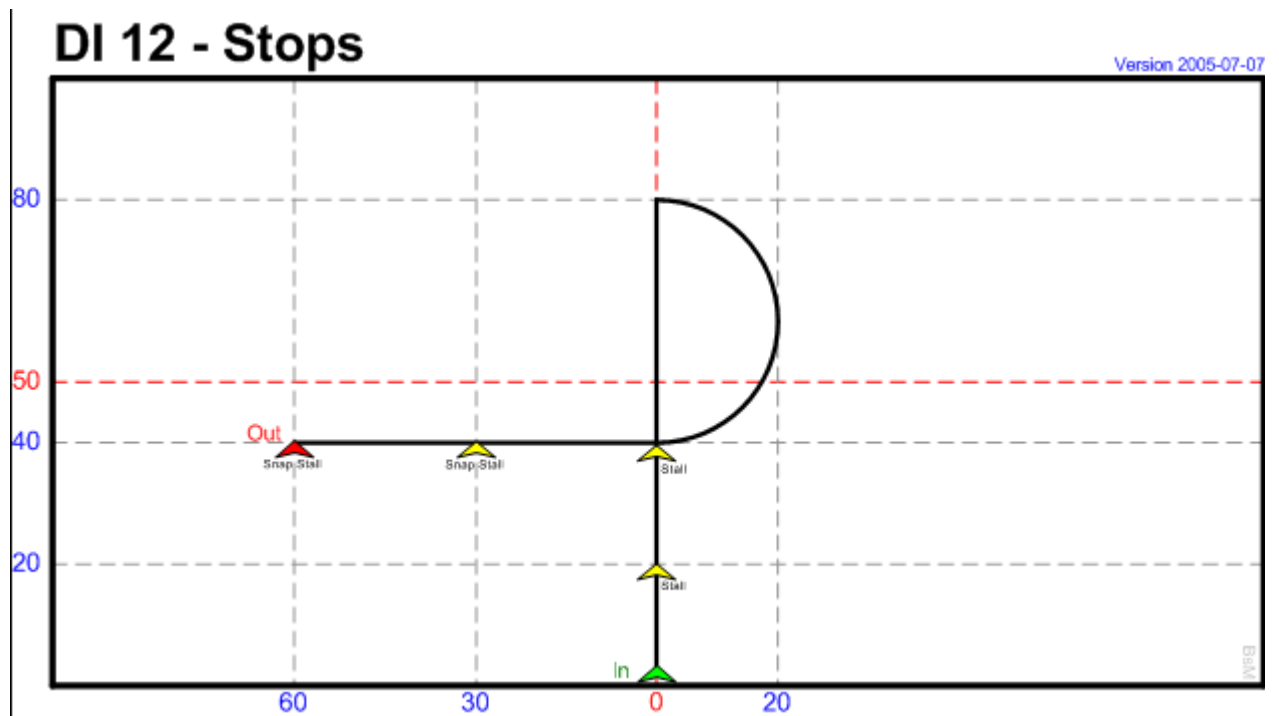
説明 Explanation**その他の要素 Other Components**

プレジジョン グリッド上の配置

まっすぐな直線

アーク

8 DI 10 ストップ Stops



クリティカル コンポーネント Critical Components

正確なストール（ストップ）

スピード コントロール

説明 Explanation

プッシュストールを垂直線上で 2 回行う

スナップストールを水平線上で 2 回行う

その他の要素 Other Components

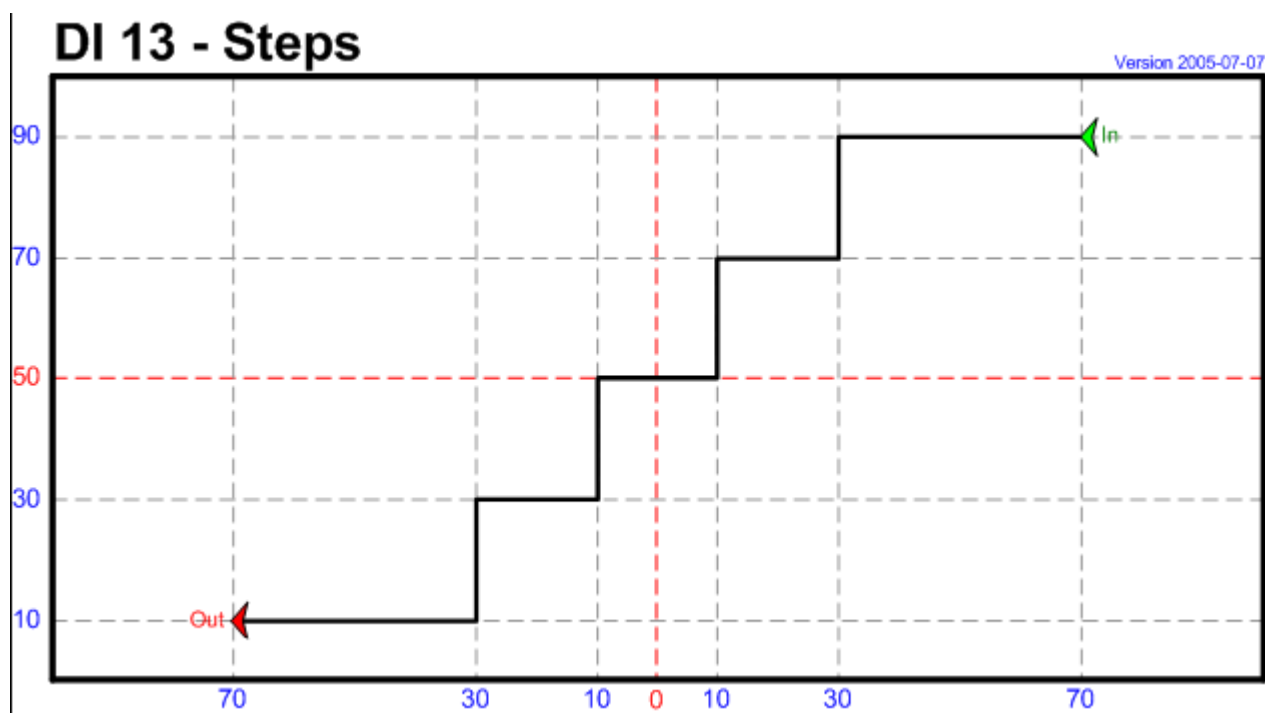
ラウンチ

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

9 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

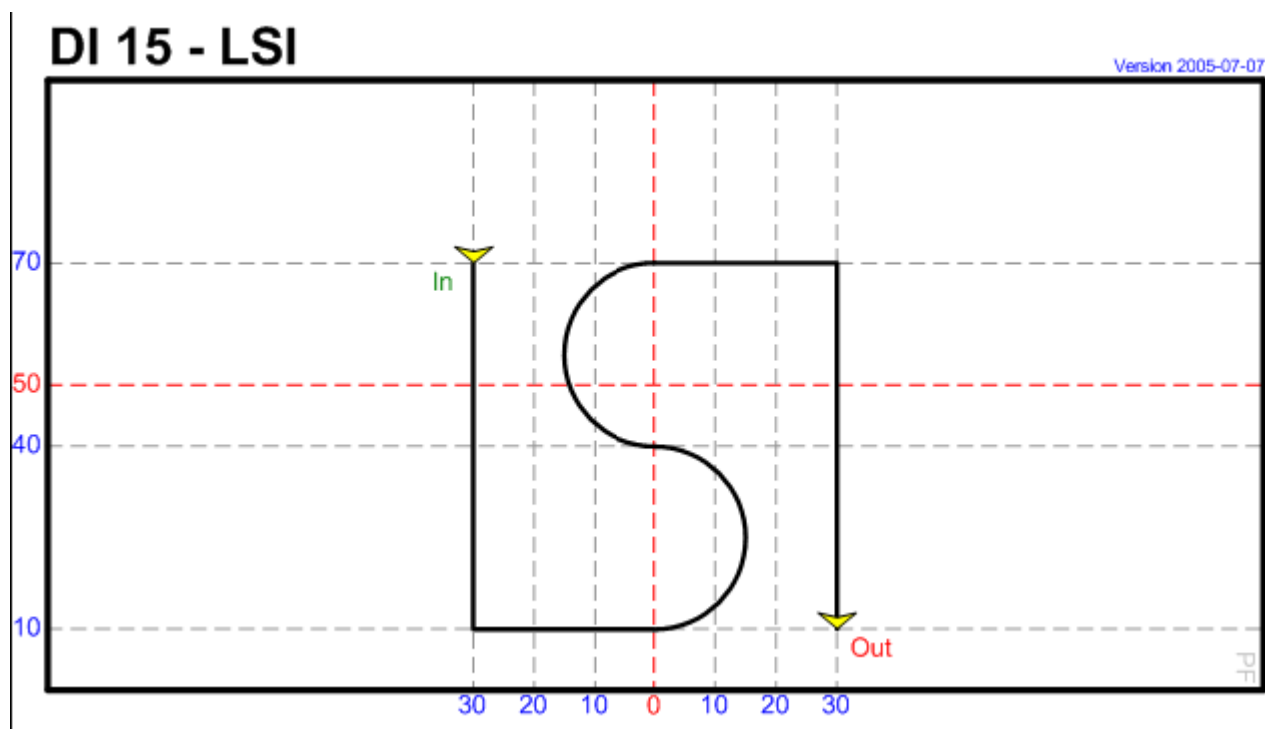
その他の要素 Other Components

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

11 DI 15 L S I LSI

**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

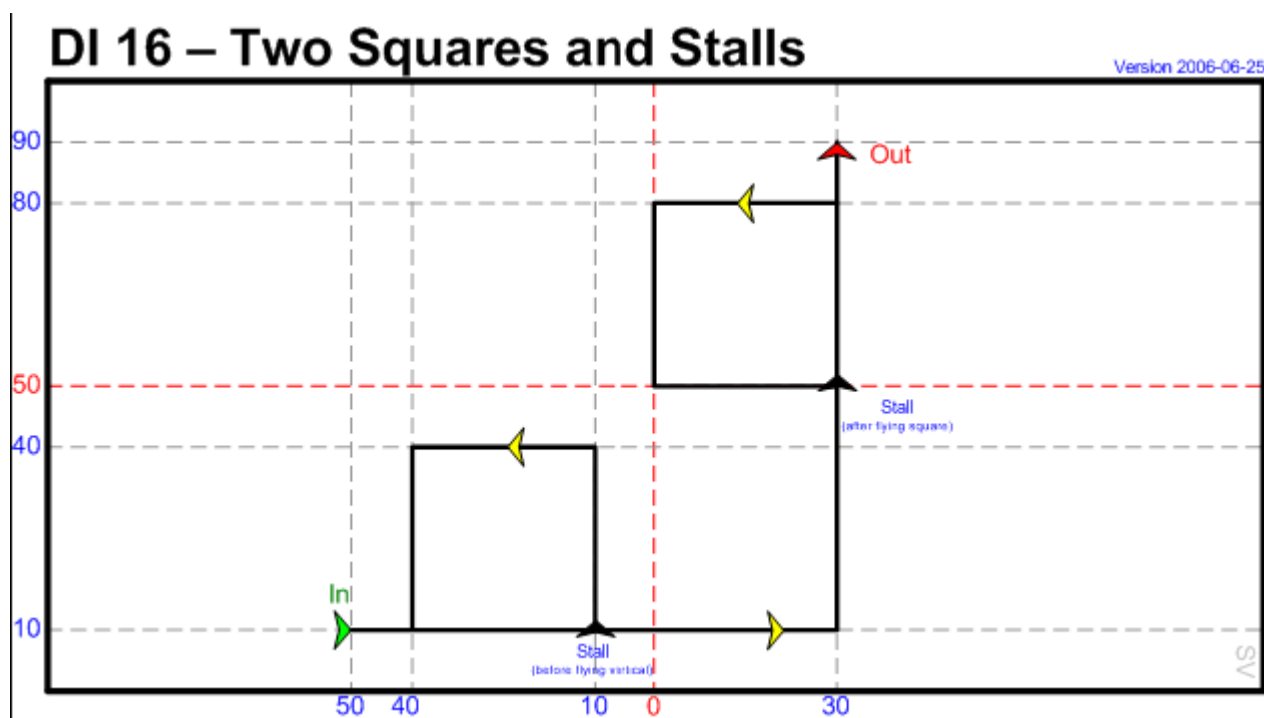
アーク

説明 Explanation**その他の要素 Other Components**

直線

直角ターン

12 DI 16 ツースクエア& ストール Two Squares and Stalls (new)



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

説明 Explanation

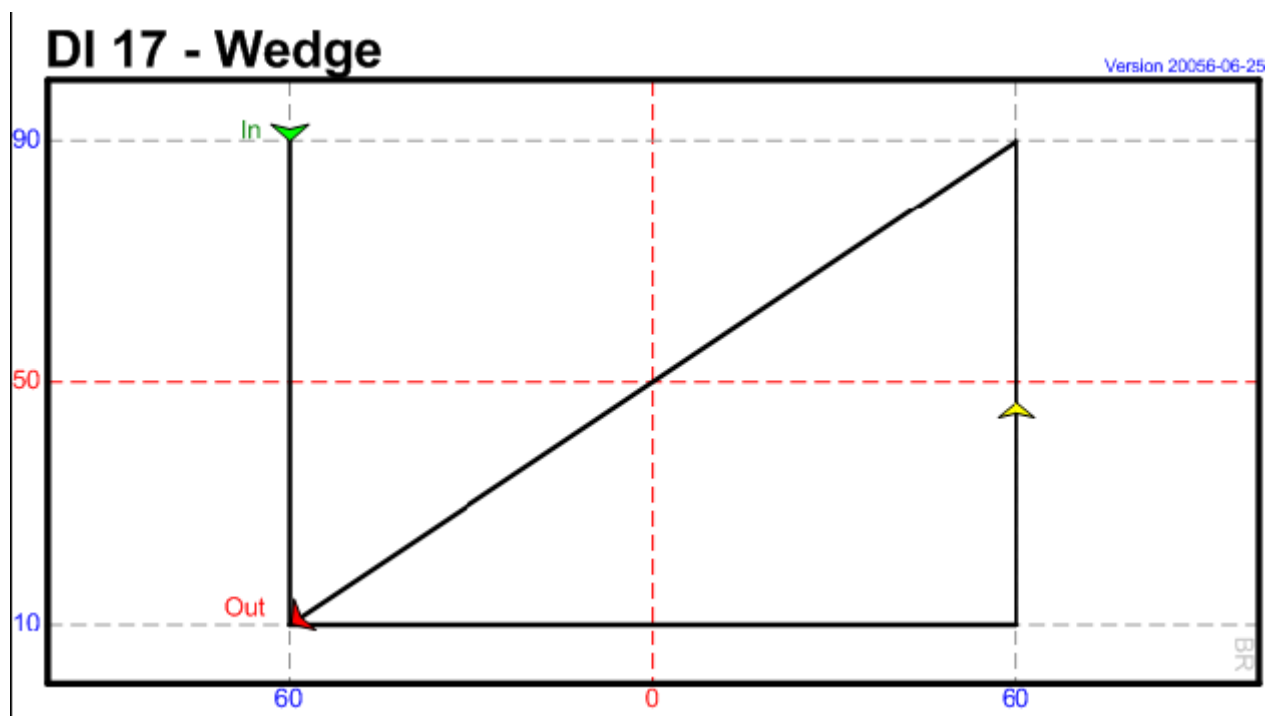
高さ 10% 左 50% でイン。左 10% でストール。30% 角の正方形を逆時計廻りで描き、右 30% で直角ターンし高さ 80% まで上昇。30% 角の正方形を逆時計廻りで描き高さ 50% 右 30% の位置でストールした後、高さ 90% でアウト。

その他の要素 Other Components

直角ターン

プレシジョン グリッド上の配置

13 DI 17 ウェッジ Wedge (new)

**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

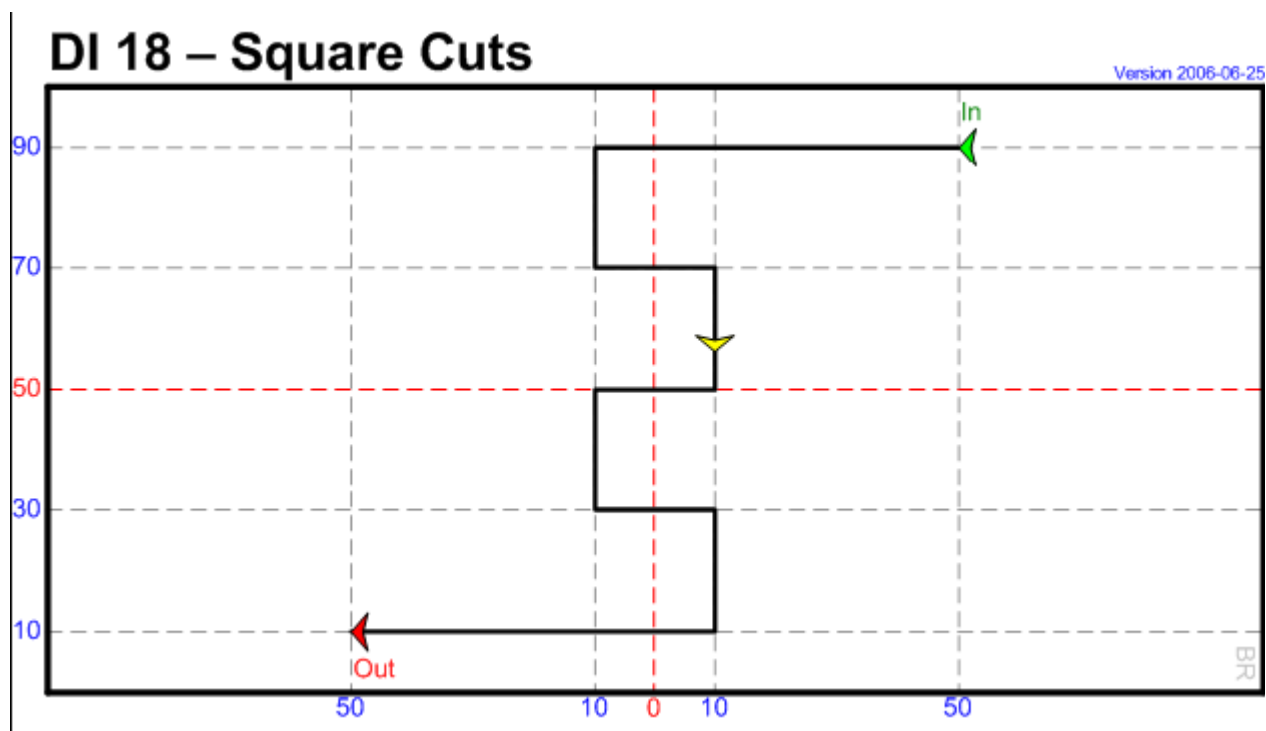
アウトの位置は、最初に直角ターンした位置。

その他の要素 Other Components

スピード コントロール

ターン

14 DI 18 スクエ アカット Square Cuts (new)



クリティカル コンポーネント Critical Components

直角ターン

コンポーネントの相対的な位置

説明 Explanation

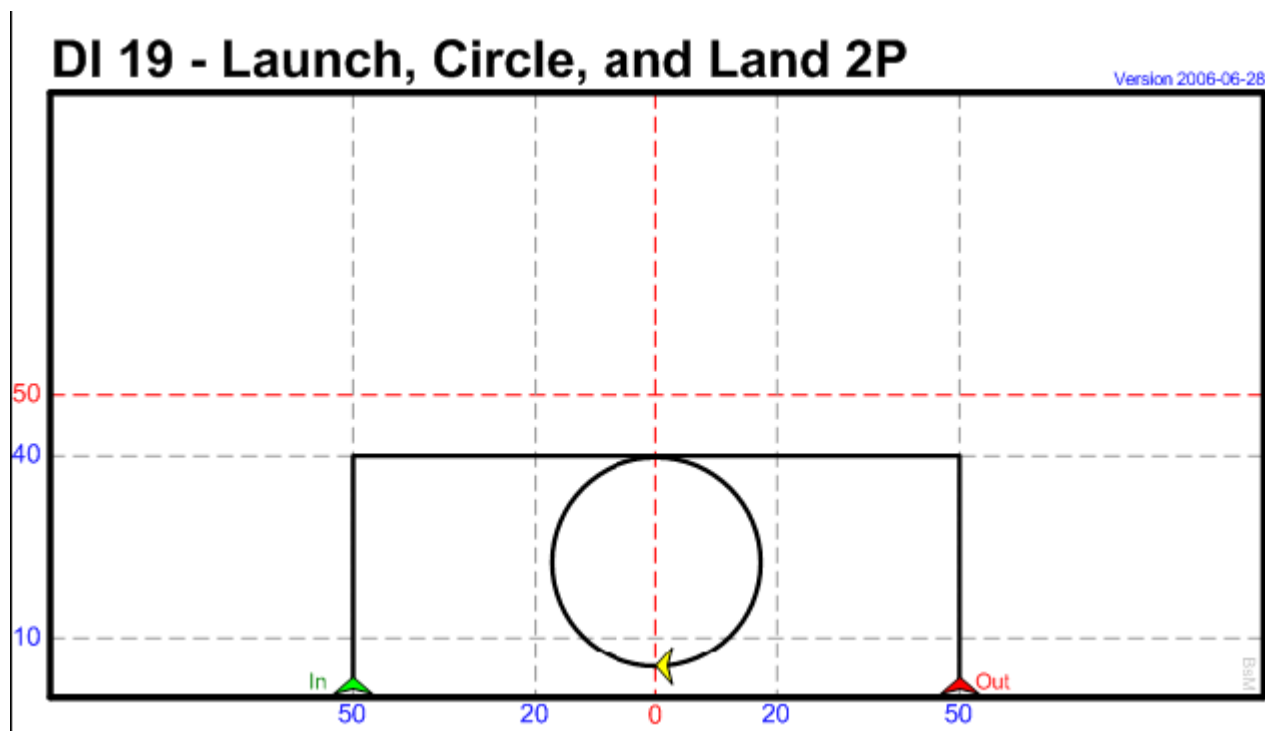
辺の長さは縦横とも 20%。直角ターンはきっちりと。

その他の要素 Other Components

スピード コントロール

プレシジョン グリッド上の配置

15 DI 19 ラUNCH・サークル・2-P ランディング Launch, Circle, and Land 2P(new)

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

直線

2 ポイントランディング

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。

その他の要素 Other Components

ターン

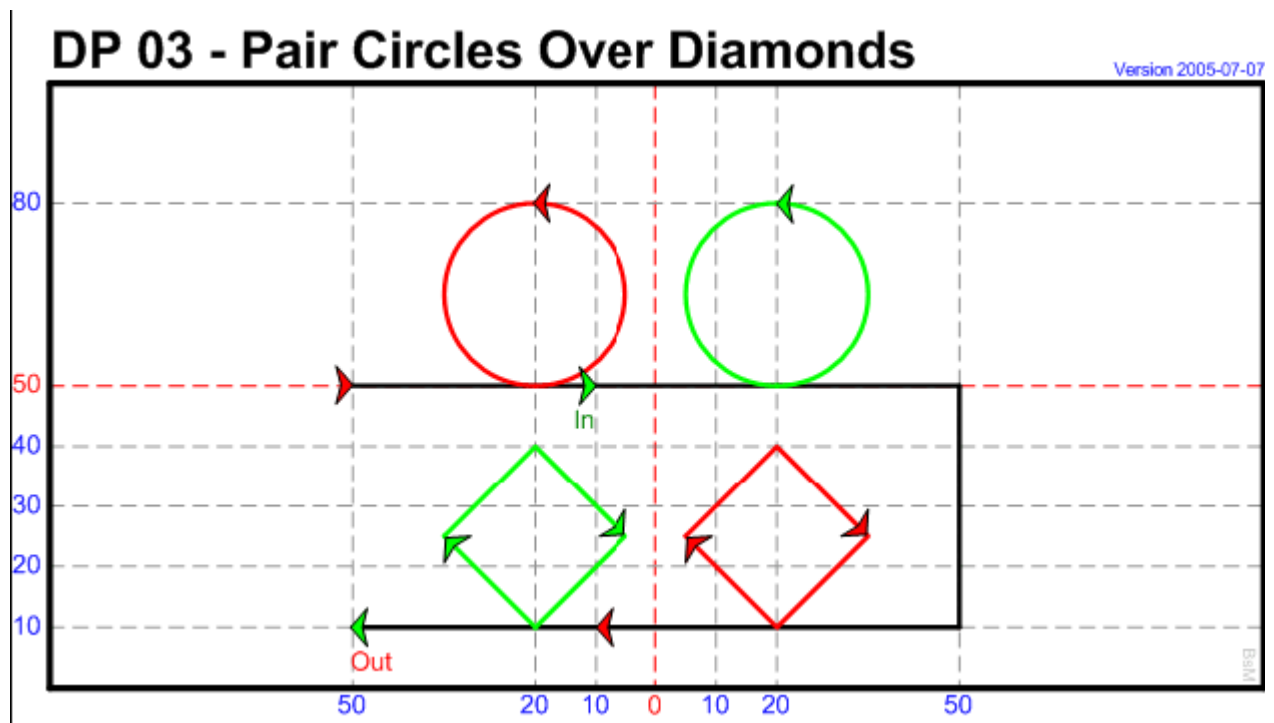
スピード コントロール

サークル

プレシジョン グリッド上の配置

F. DUAL-LINE PAIR COMPULSORY FIGURES

1 DP 03 ペア・サークルとダイヤモンド Pair Circles Over Diamonds



クリティカル コンポーネント Critical Components

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 Explanation

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

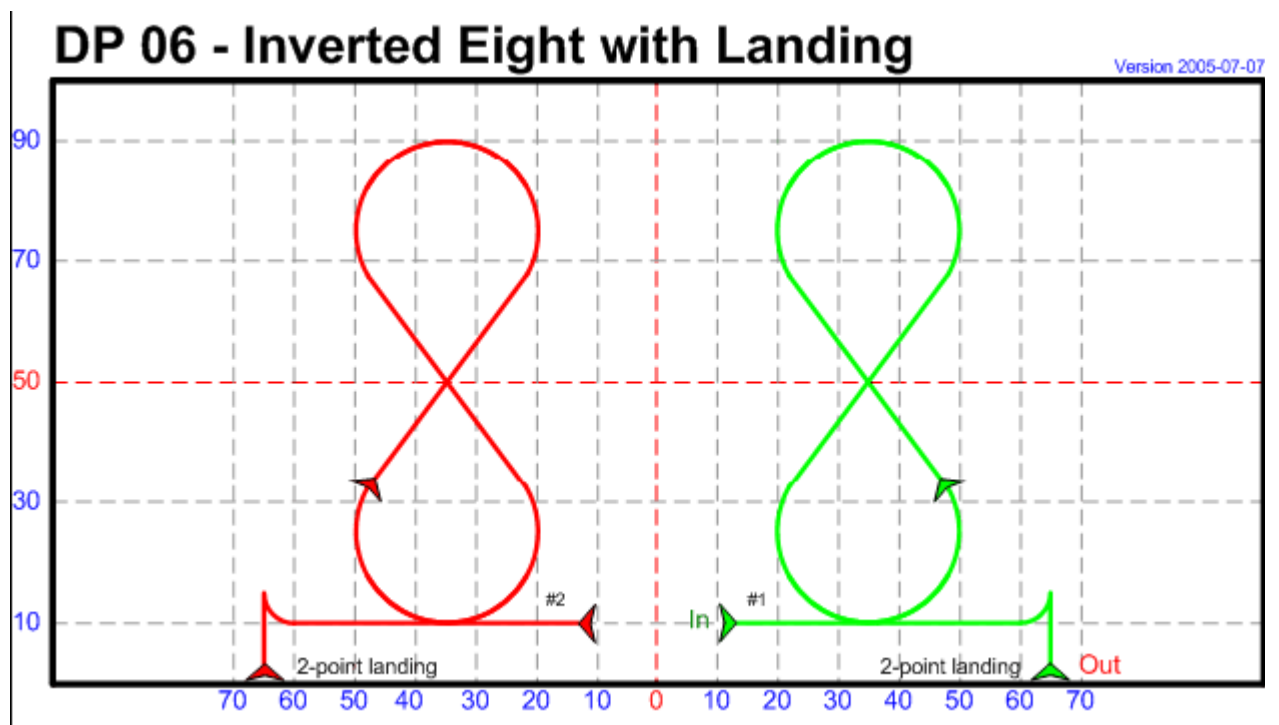
その他の要素 Other Components

平行線

角度

スピード コントロール

2 DP 06 – インバーテッド 8 ウィズ ランディング Inverted Eight with Landing



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 (左右対称)

着地

説明 Explanation

着地は 2 ポイント ランディング

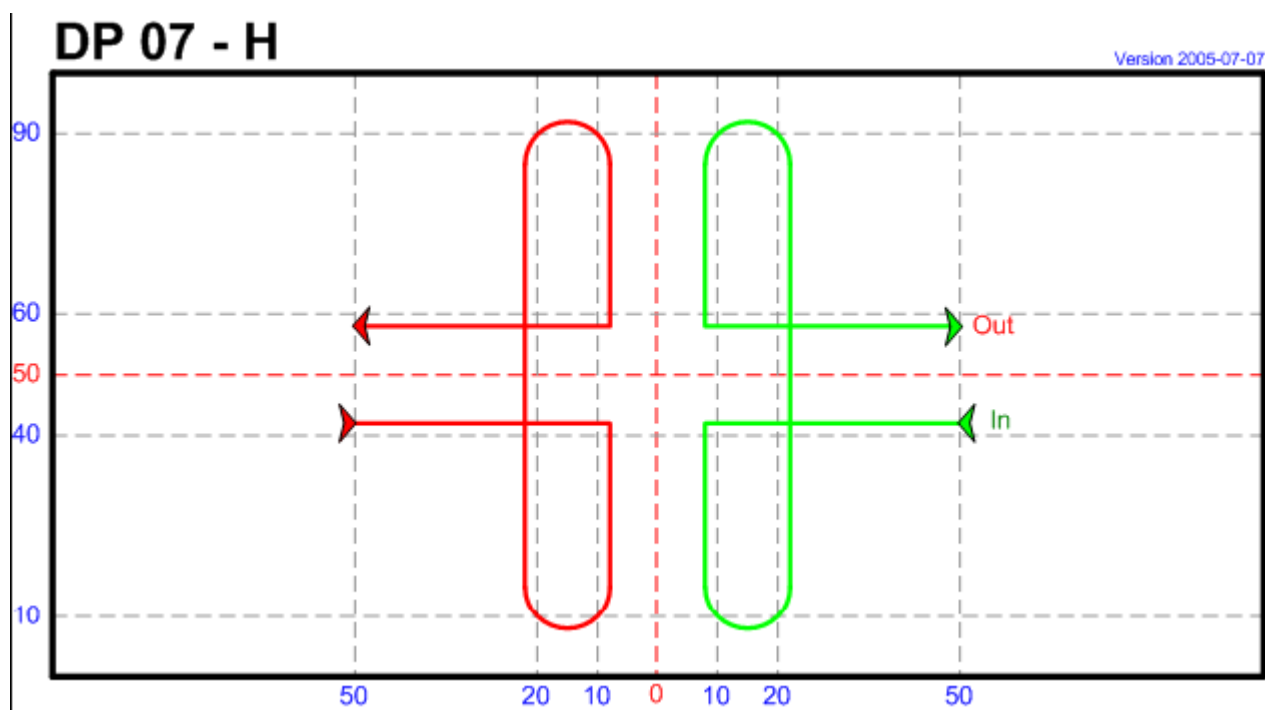
その他の要素 Other Components

プレジジョン グリッド上の配置

平行線

まっすぐな直線

3 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

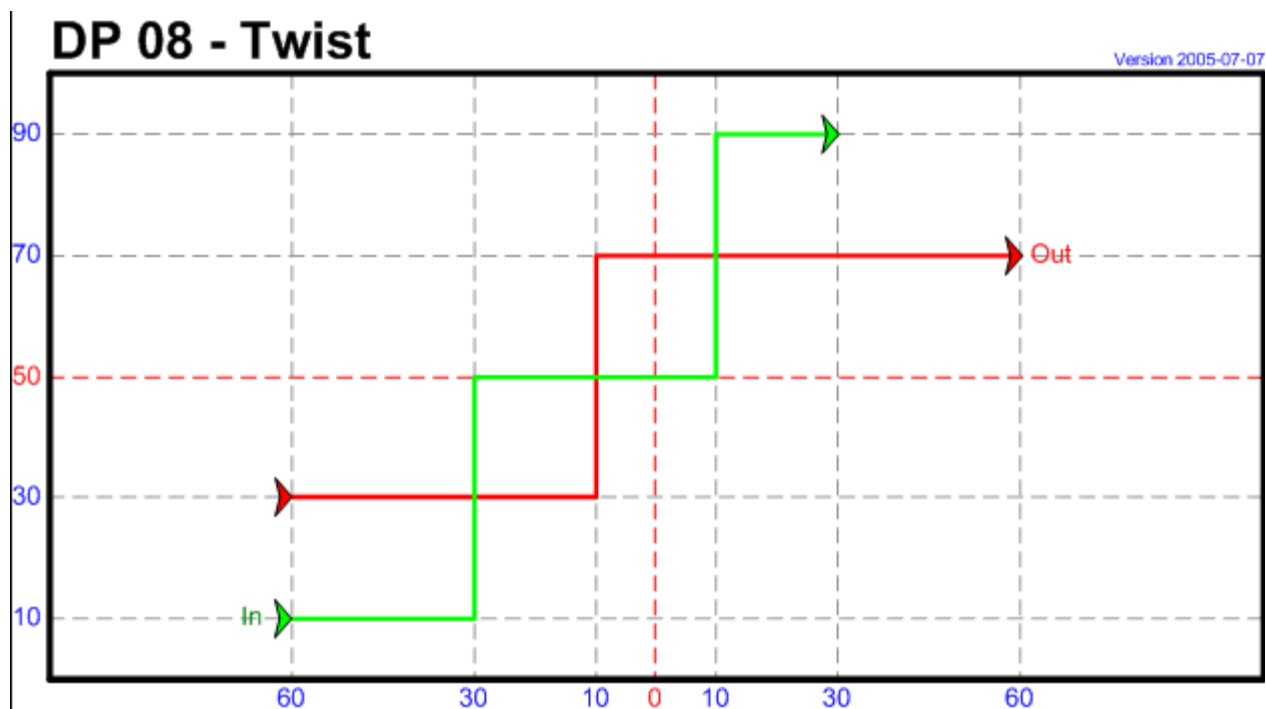
その他の要素 Other Components

スペーシング

プレジジョン グリッド上の配置

アーク

4 DP 08 – ツイスト Twist



クリティカル コンポーネント Critical Components

タイミング

平行線

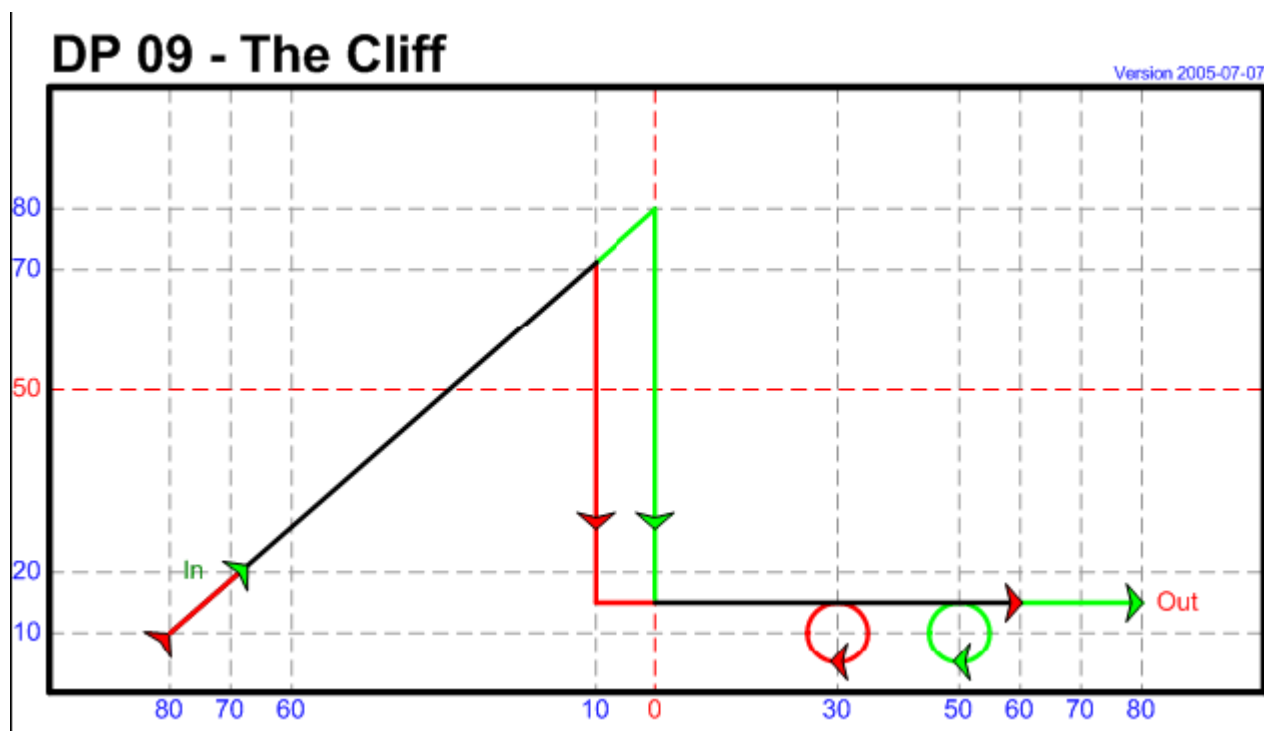
説明 Explanation

その他の要素 Other Components

スピード コントロール

直角

5 DP 09 – クリフ The Cliff



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

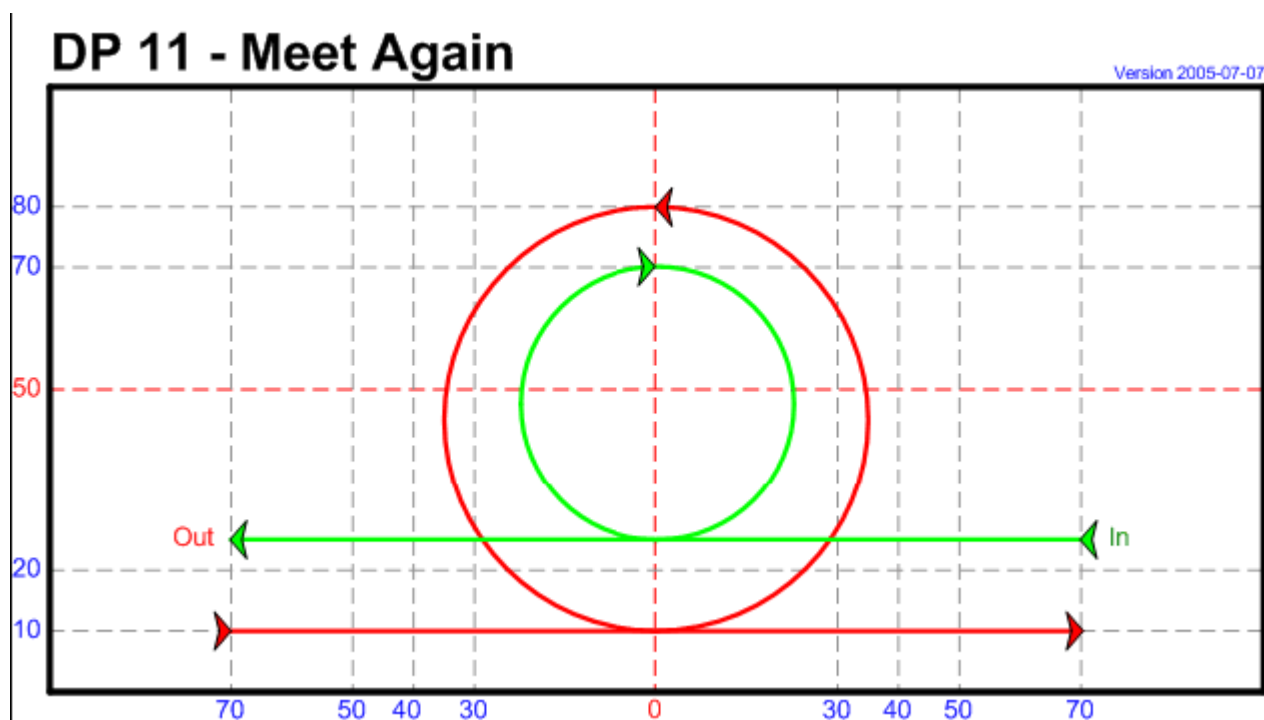
タイミング

円

まっすぐな直線

角度 (45 度・直角)

6 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

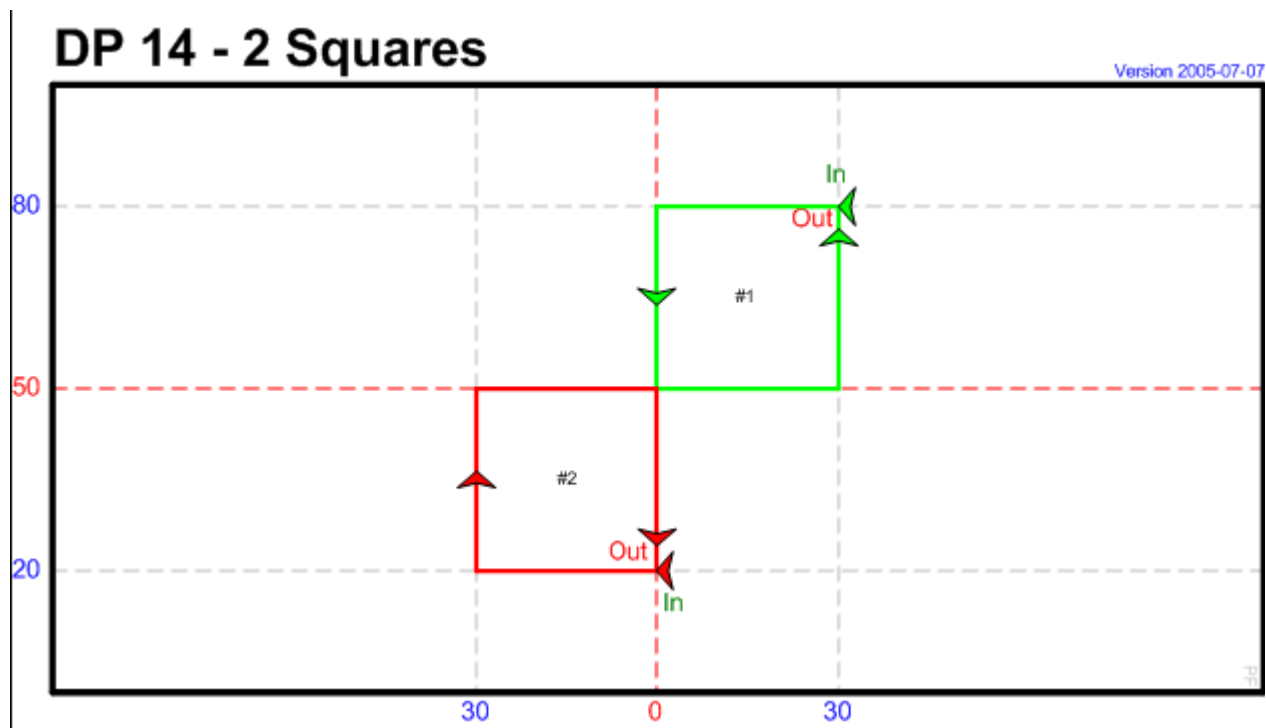
スピード コントロール

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

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

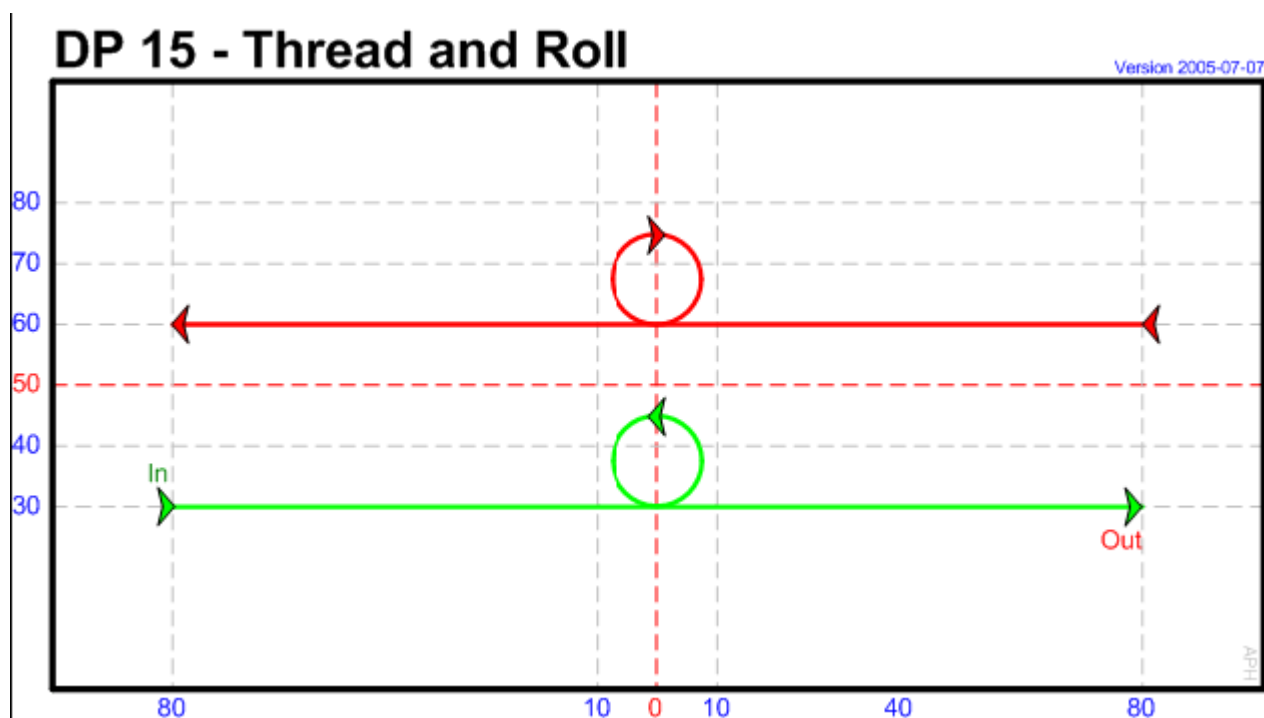
タイミング

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

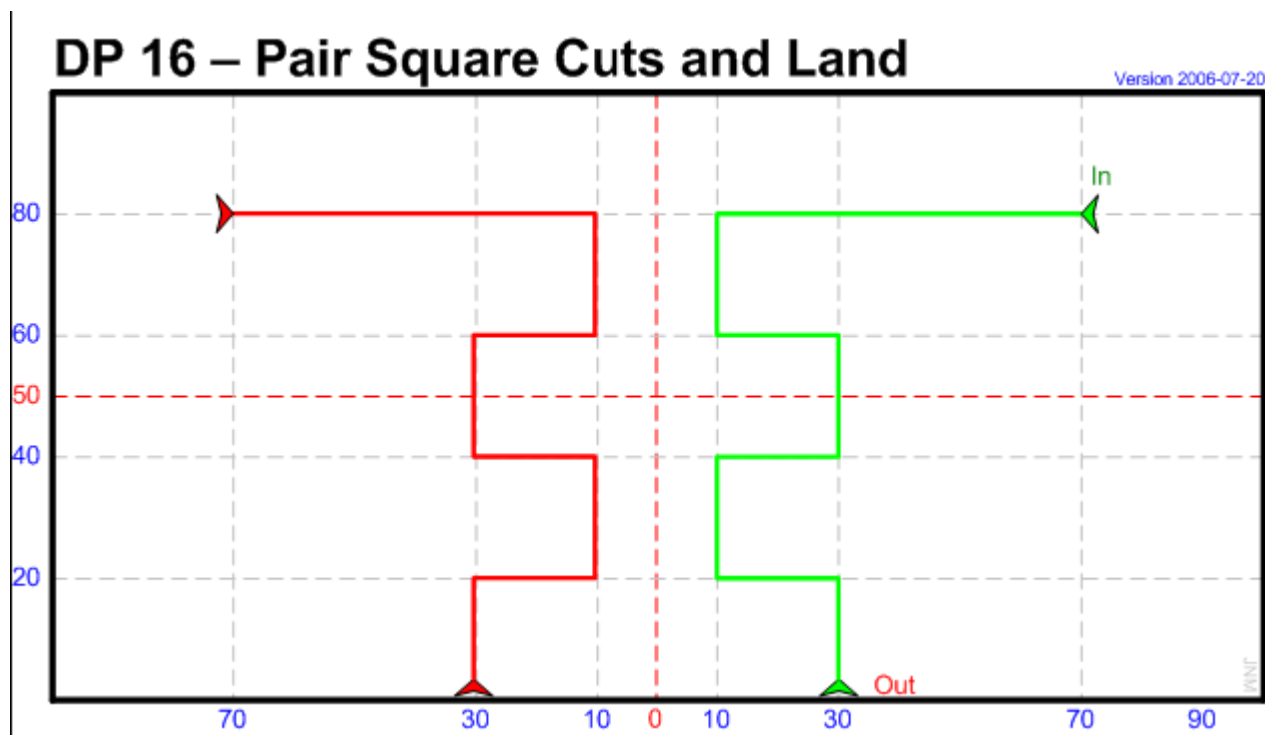
説明 Explanation

その他の要素 Other Components

タイミング

プレジジョン グリッド上の配置

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



クリティカル コンポーネント Critical Components

直角ターン

2 ポイント ランディング

説明 Explanation

辺の長さは縦横とも 20%。直角ターンはきっちりと。

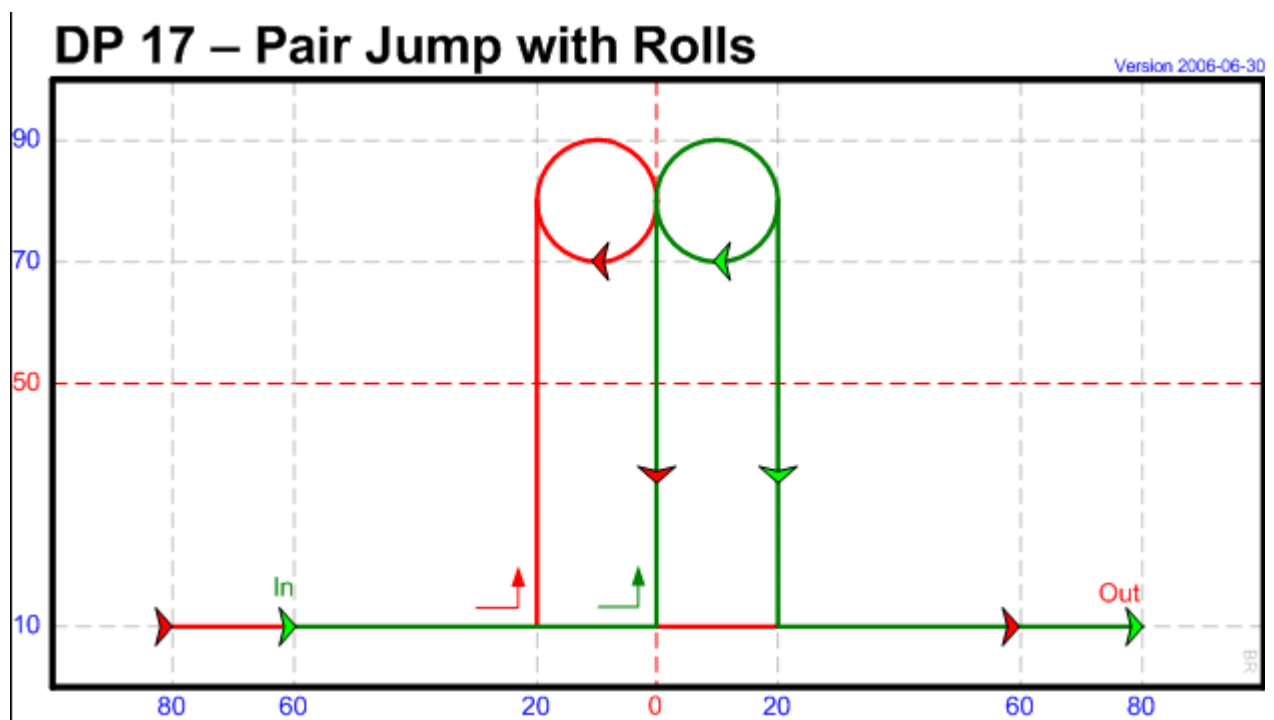
その他の要素 Other Components

コンポーネントの相対的な位置（左右対称）

プレジジョン グリッド上の配置

スピード コントロール

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。

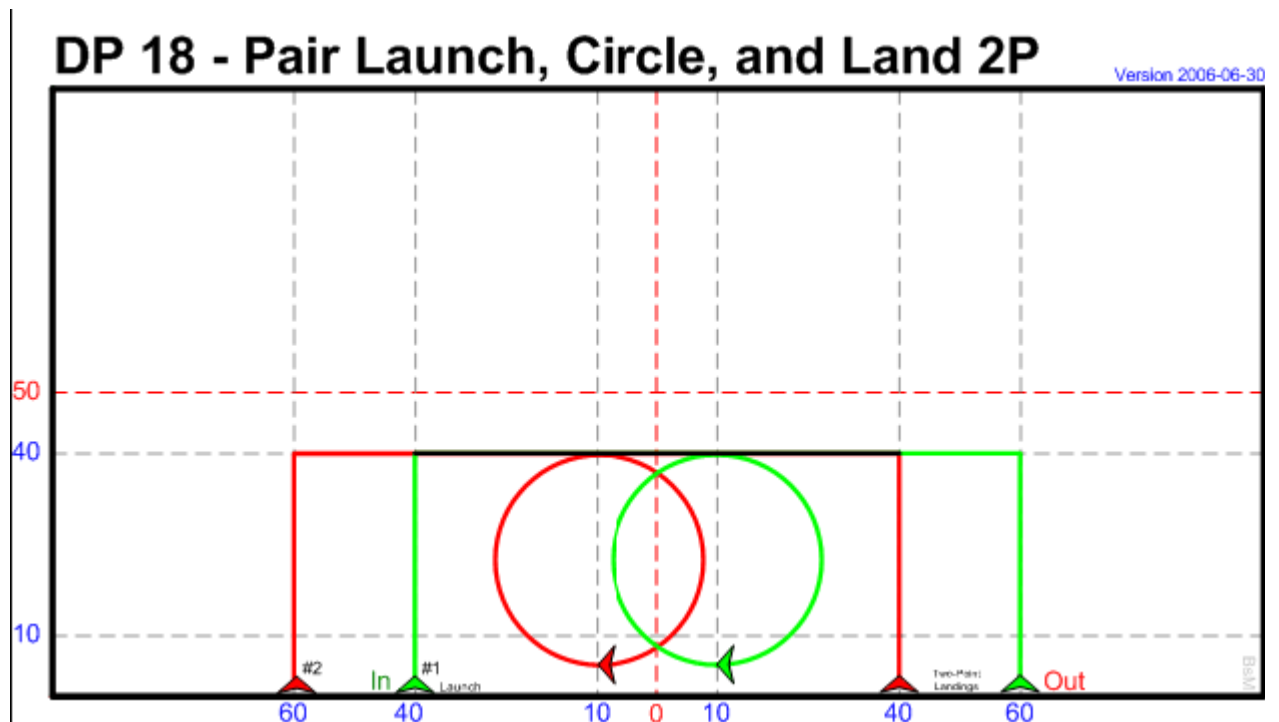
その他の要素 Other Components

平行線

直角ターン

プレシジョン グリッド上の配置

12 DP 18 ラウンチサークル・2-P ランディング Launch, Circle, and Land 2P(new)



クリティカル コンポーネント Critical Components

直線

2 ポイントランディング

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 60%、40%の位置で 2 ポイントランディング。

その他の要素 Other Components

ターン

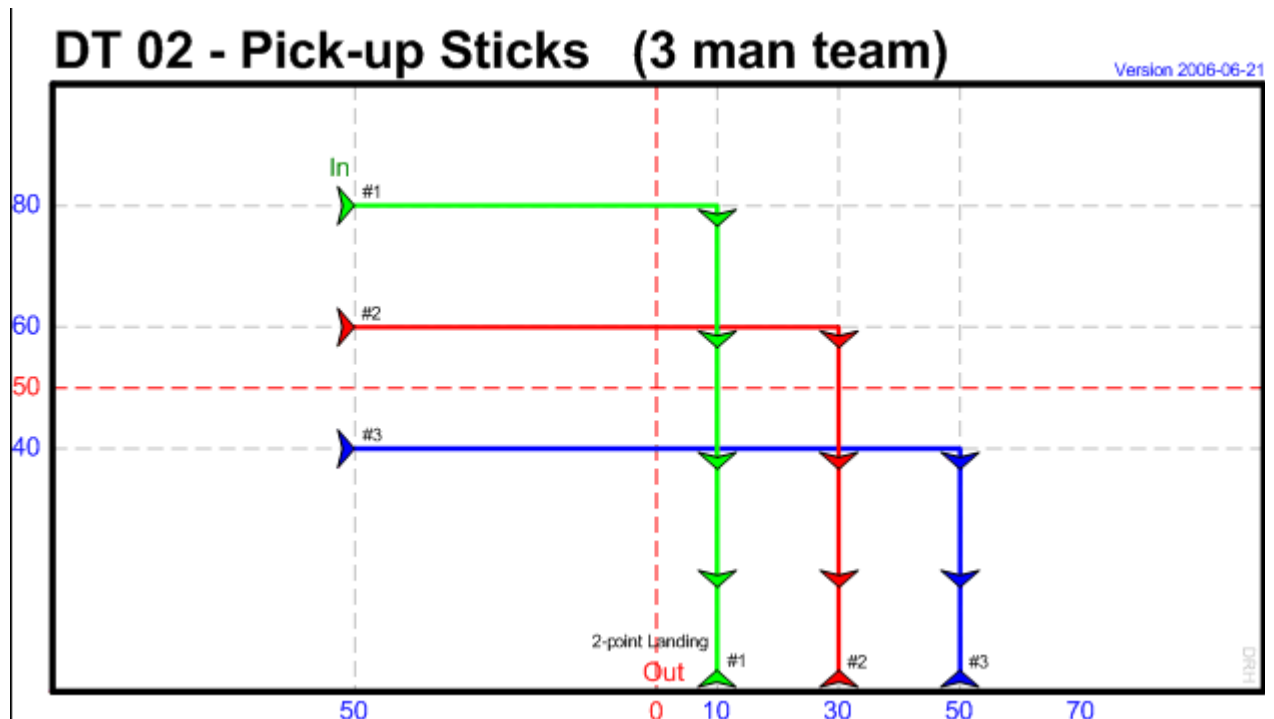
スピードコントロール

サークル

プレシジョン グリッド上の配置

G. DUAL-LINE TEAM COMPULSORY FIGURES

1 DT 02 – ピックアップ スティックス Pick-up Sticks



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

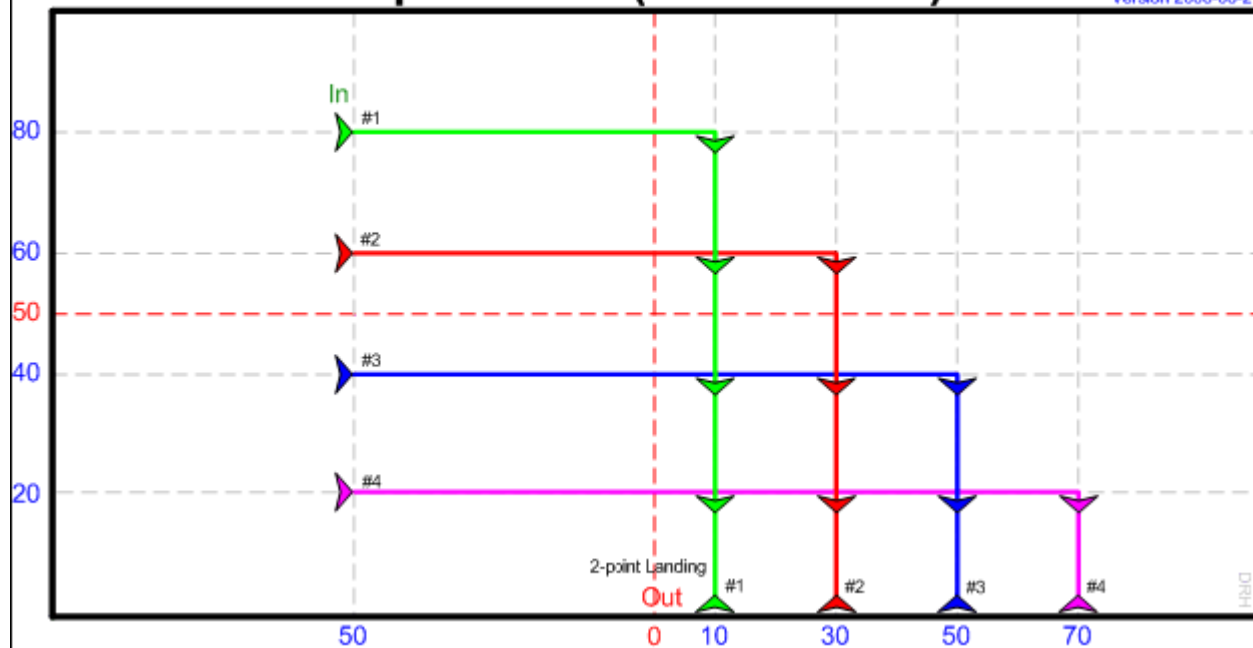
その他の要素 Other Components

直線

ランディング

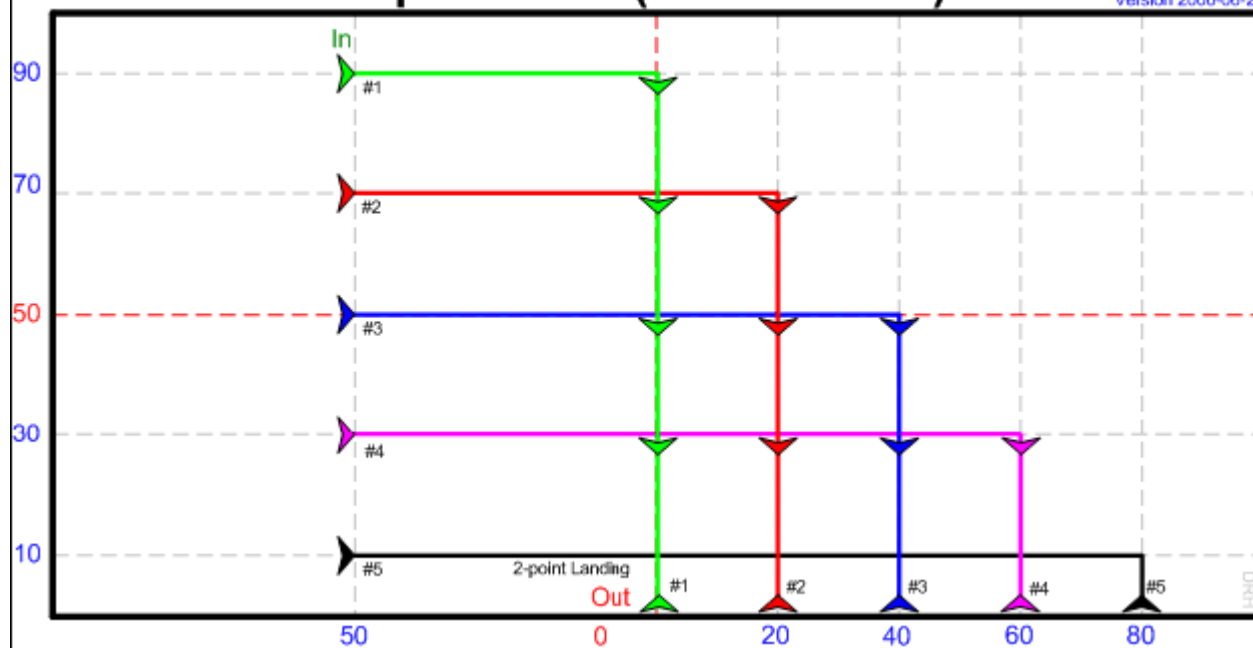
DT 02 - Pick-up Sticks (4 man team)

Version 2006-06-21

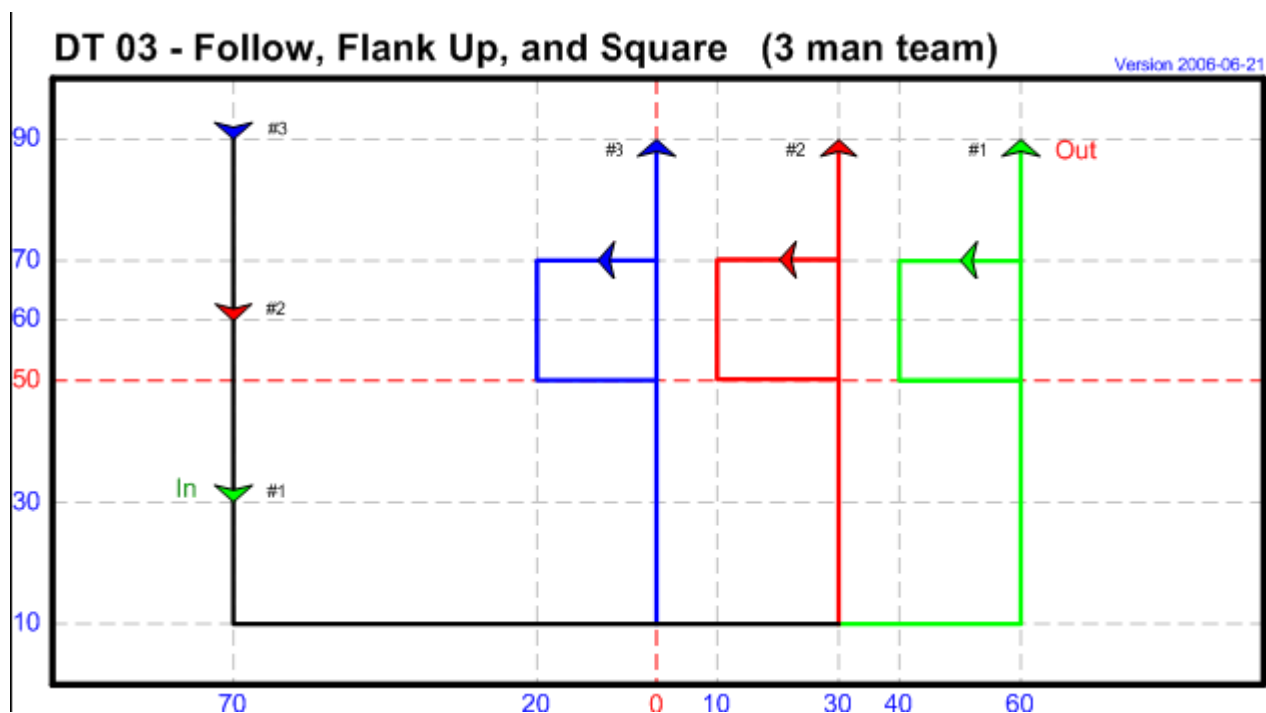


DT 02 - Pick-up Sticks (5 man team)

Version 2006-06-21



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

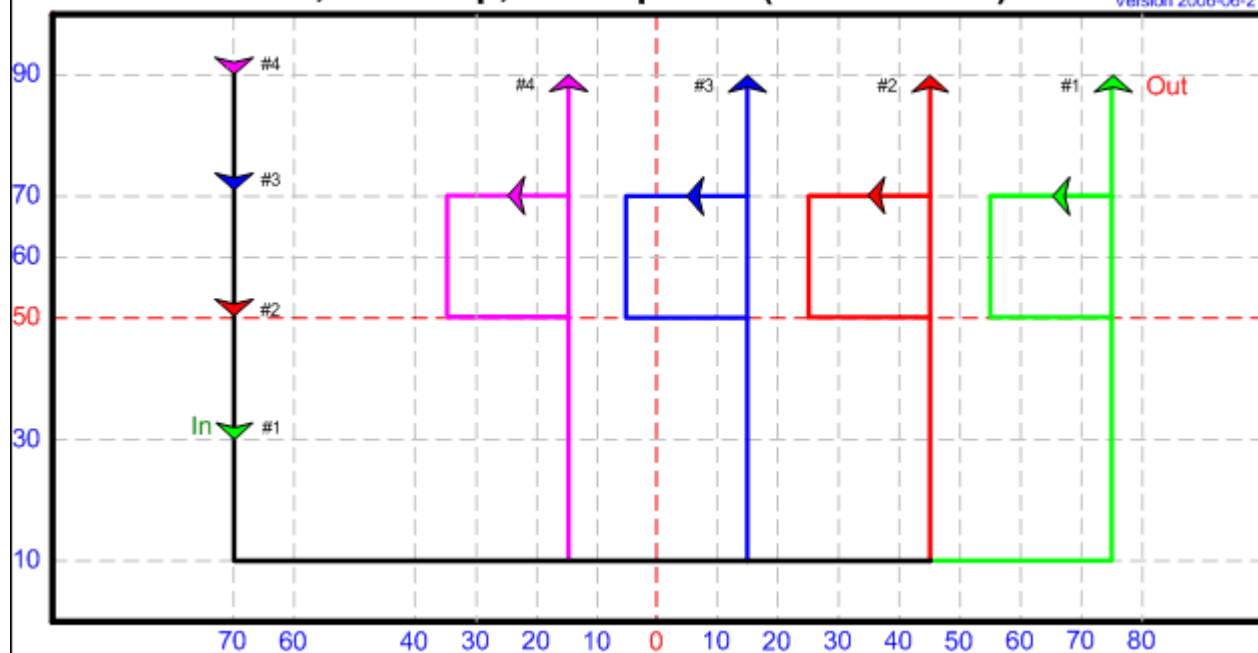
その他の要素 Other Components

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)

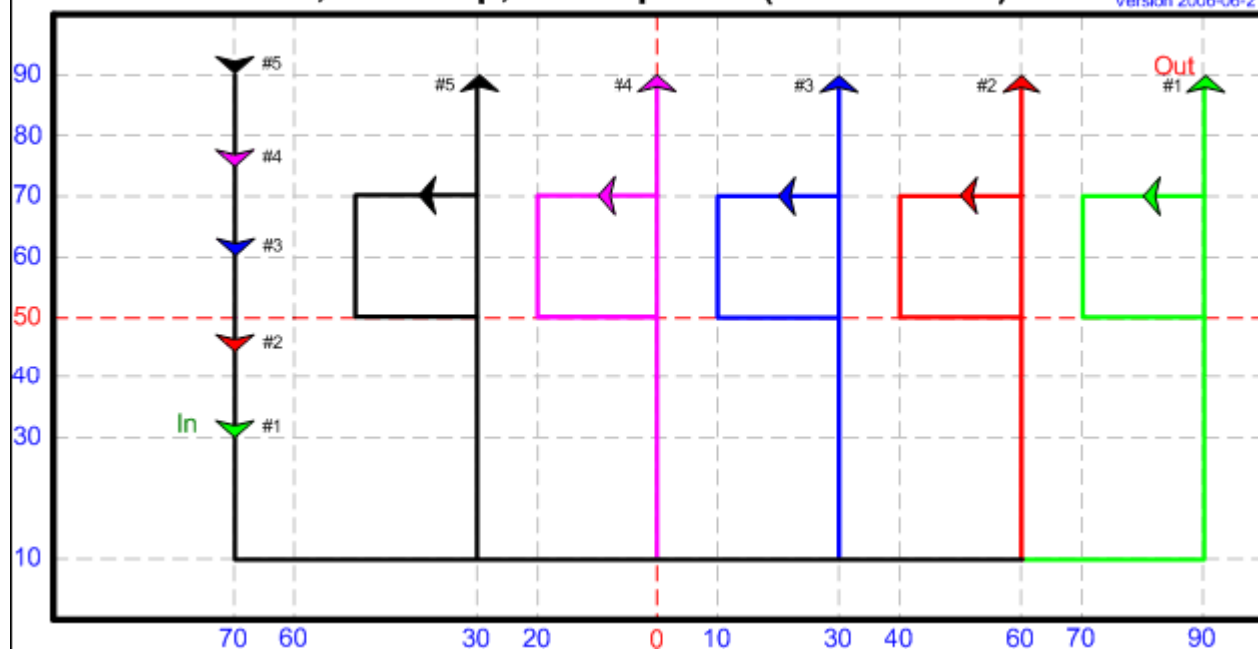
タイミング

DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (4 man team)

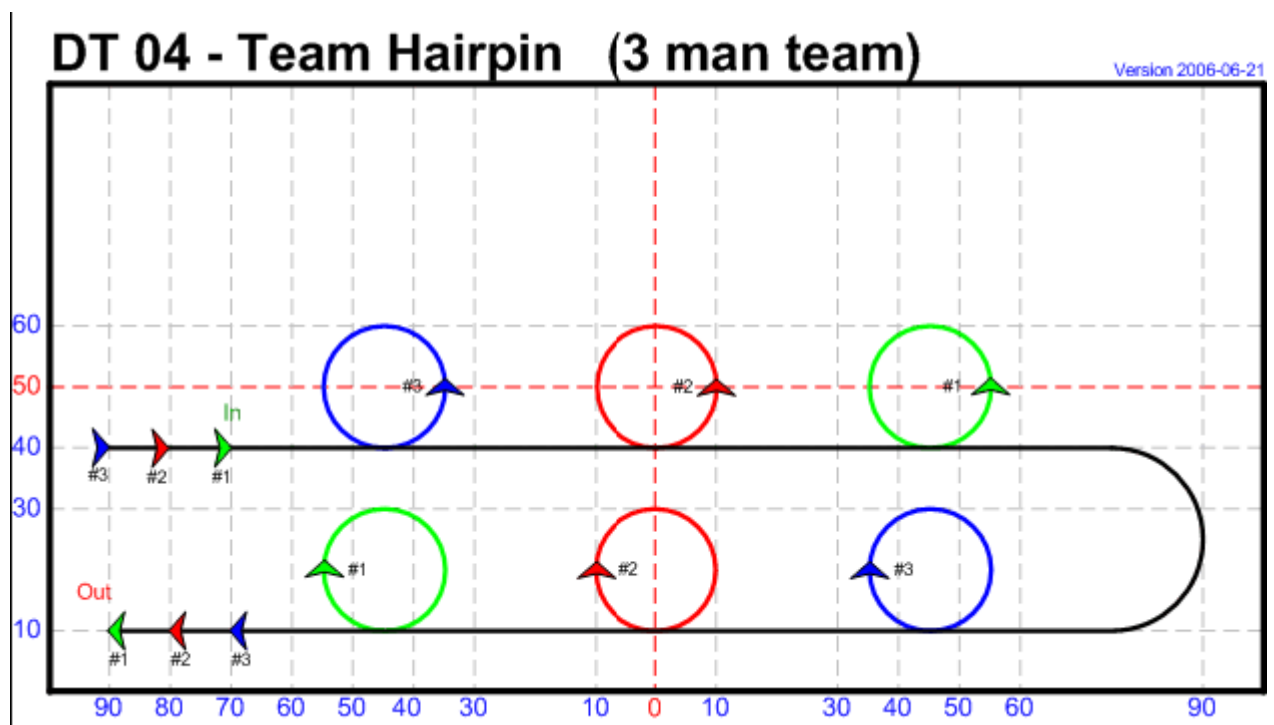
Version 2006-06-21

**DT 03 - Follow, Flank Up, and Square (5 man team)**

Version 2006-06-21



3 DT 04 – チーム ヘアピン Team Hairpin



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

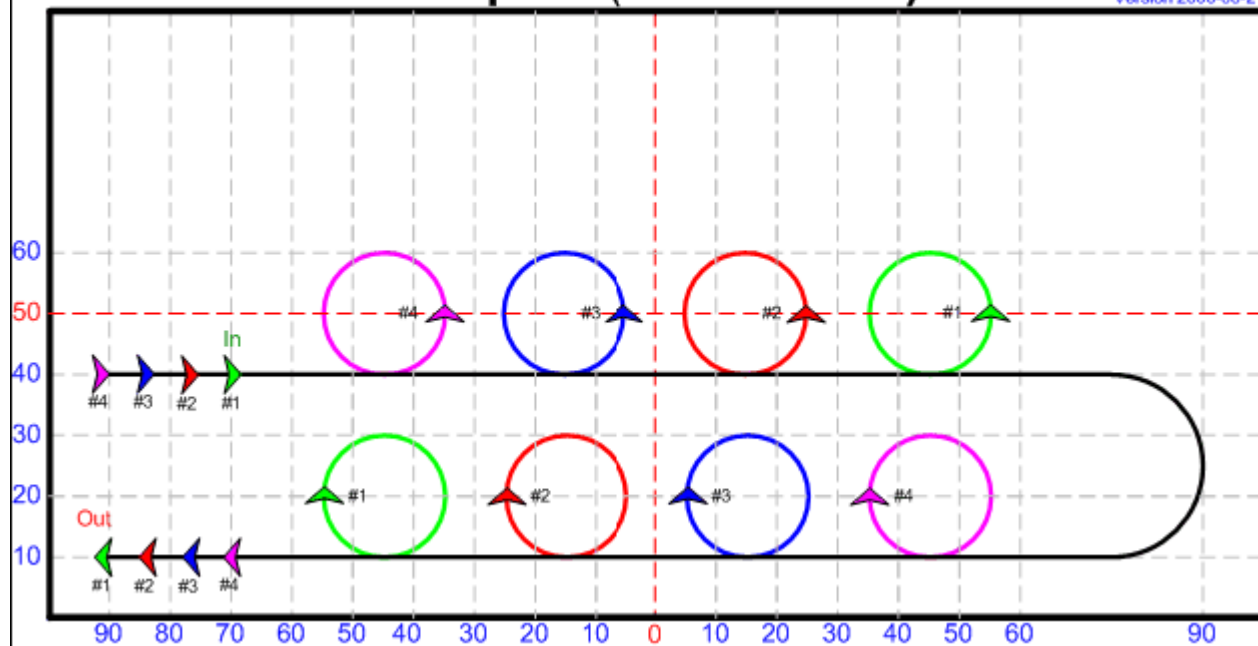
その他の要素 Other Components

プレジジョン グリッド上の配置

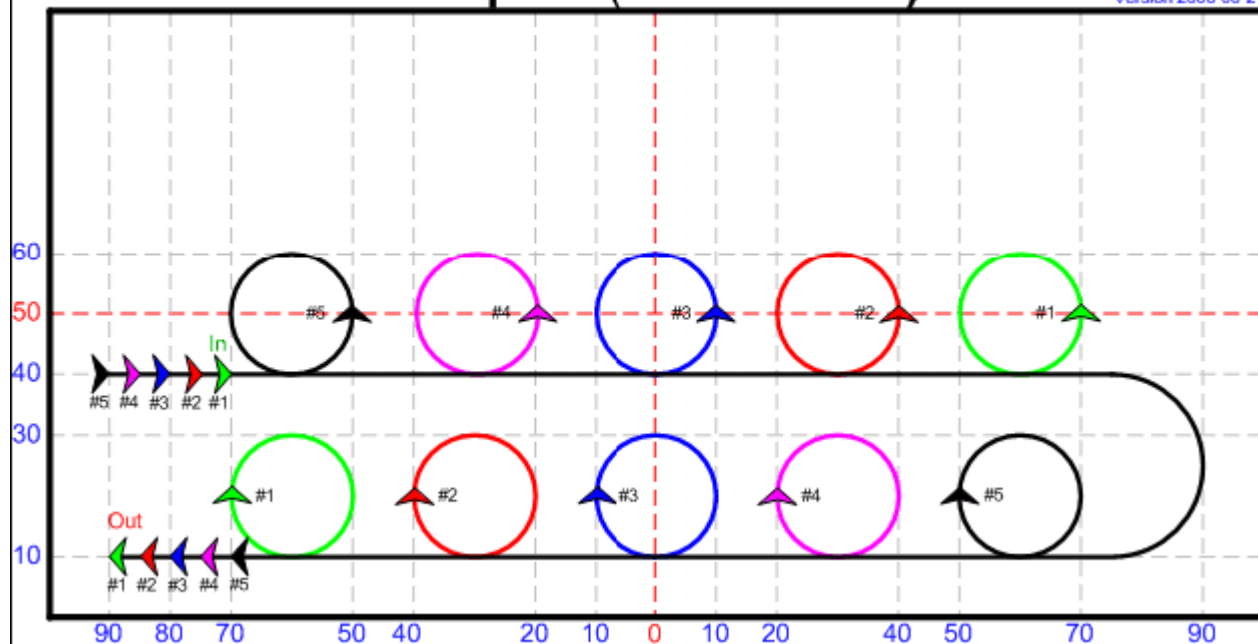
コンポーネントの相対的な位置 (円の大きさ・位置が揃っているか)

DT 04 - Team Hairpin (4 man team)

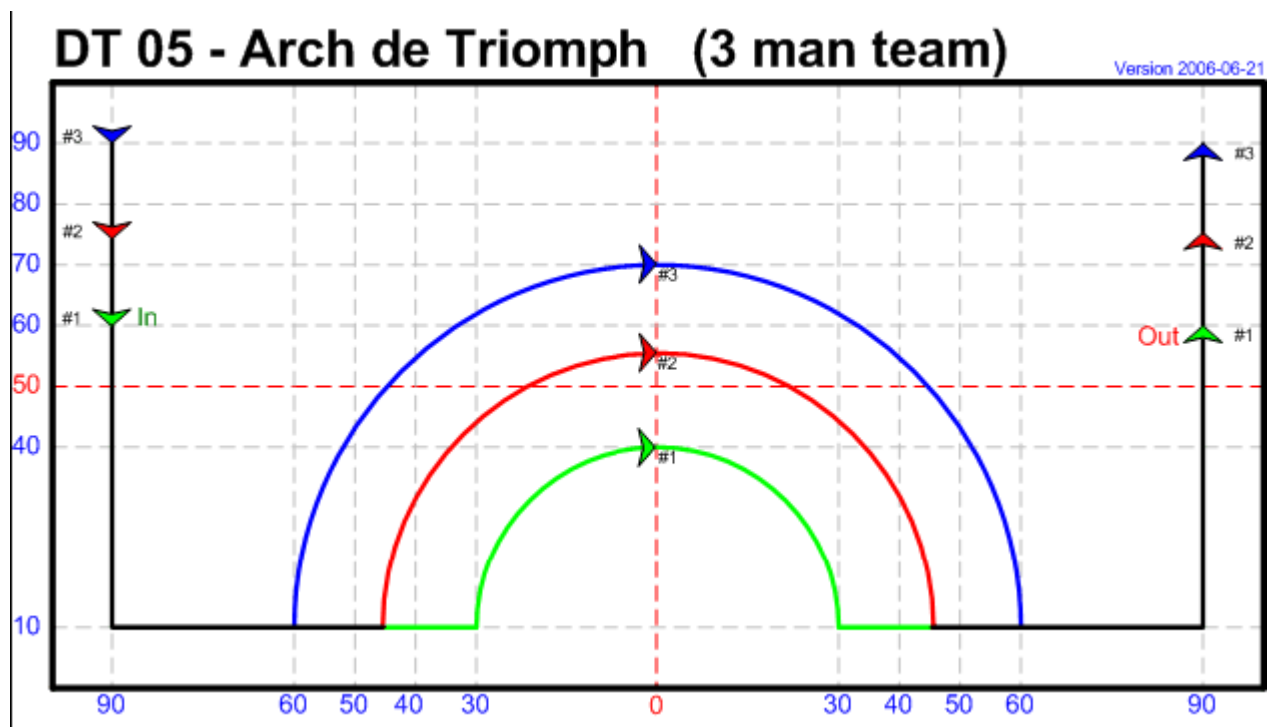
Version 2006-06-21

**DT 04 - Team Hairpin (5 man team)**

Version 2006-06-21



4 DT 05 – アーチ ドトライアンフ Arch de Triumph



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

説明 Explanation

その他の要素 Other Components

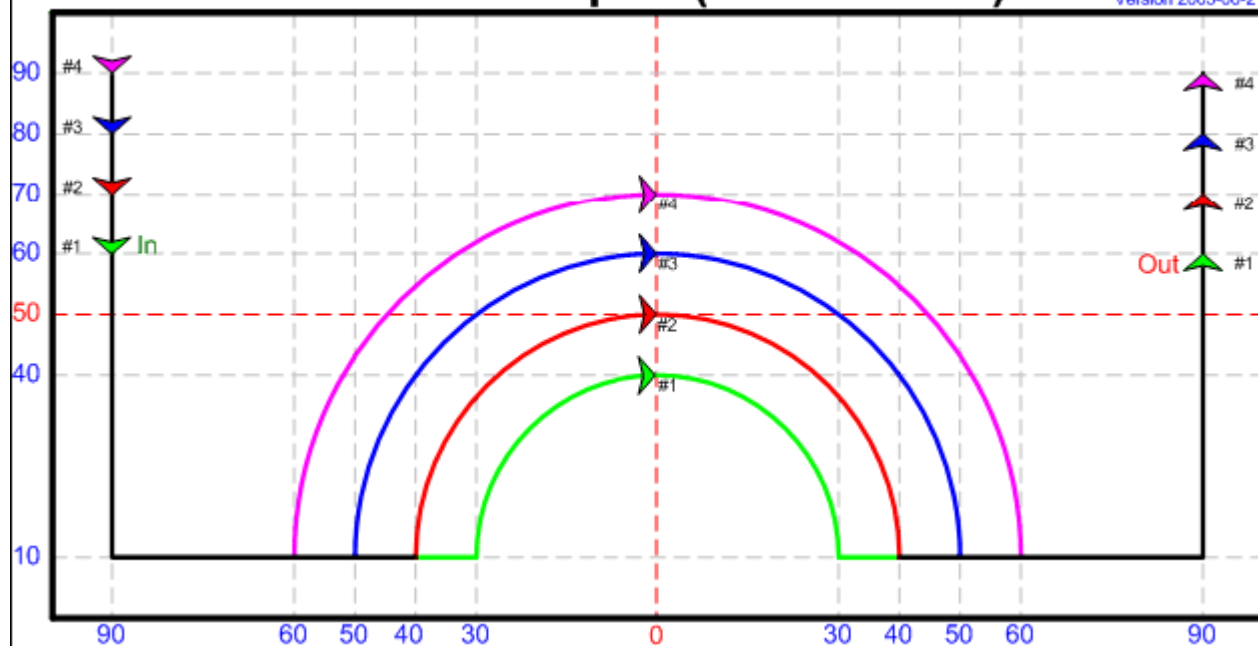
コンポーネントの相対的な位置（虹のように描かれているか）

プレジジョン グリッド上の配置

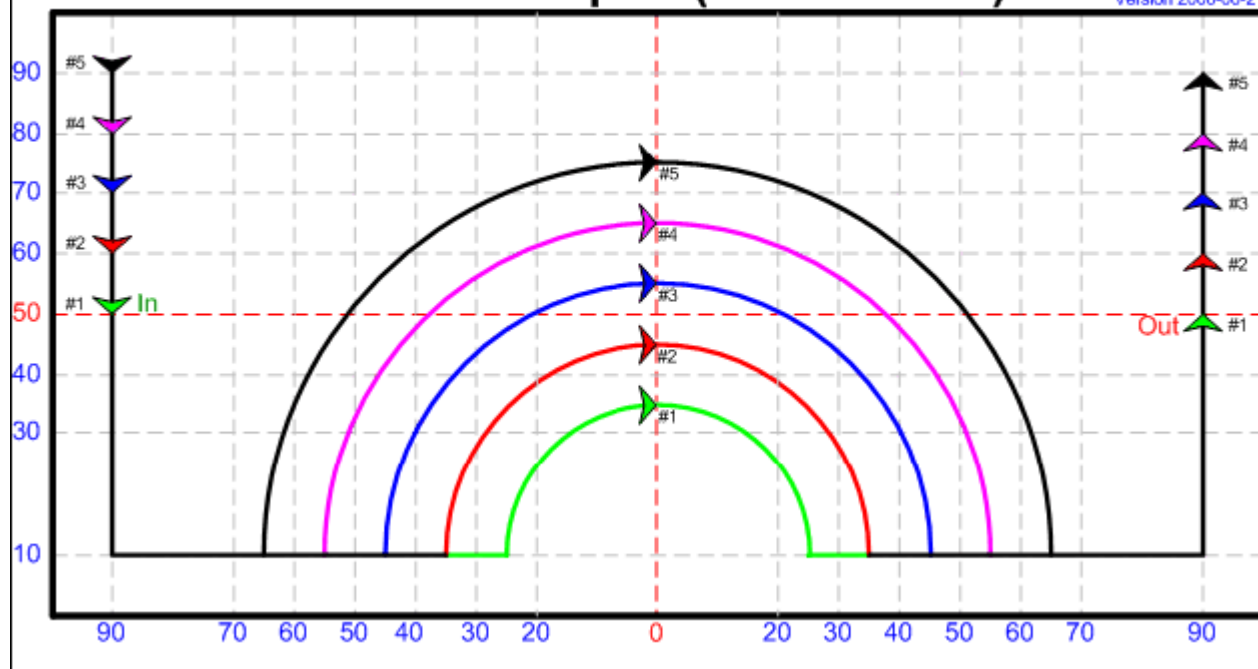
タイミング

DT 05 - Arch de Triumph (4 man team)

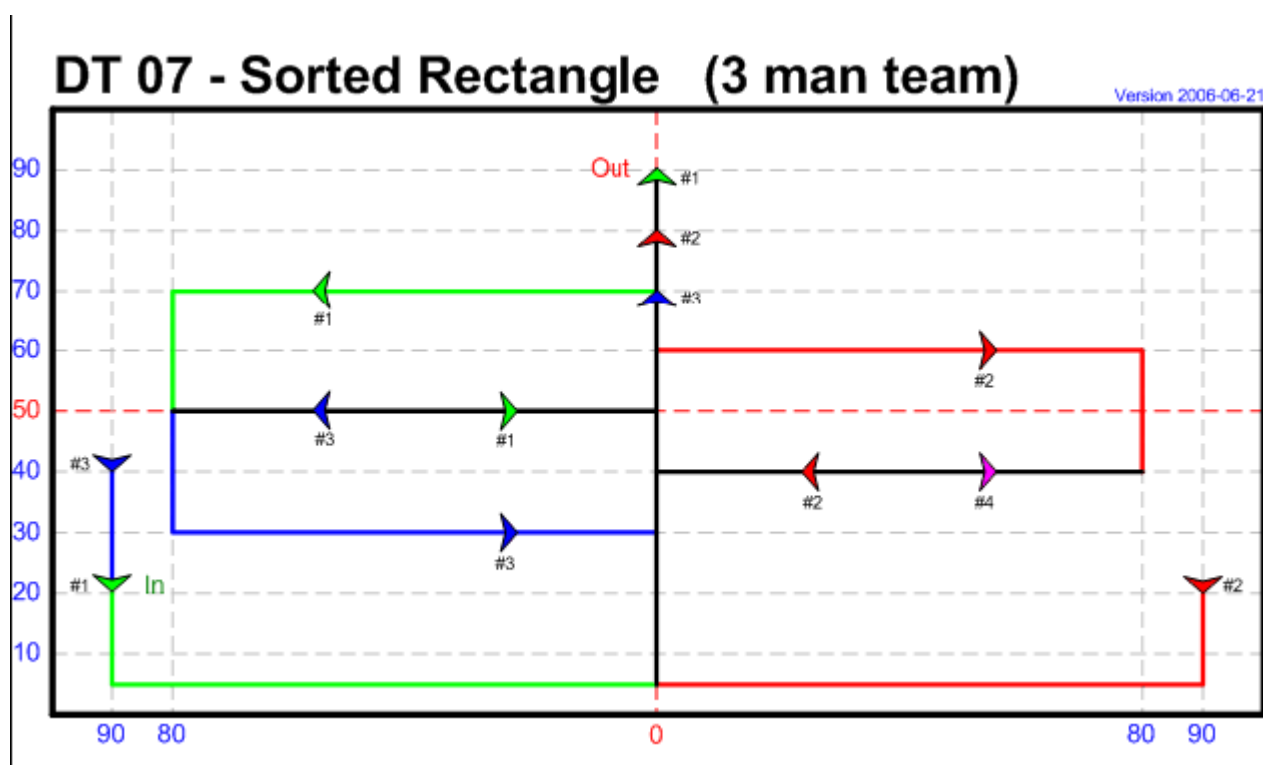
Version 2005-06-21

**DT 05 - Arch de Triumph (5 man team)**

Version 2006-06-21



5 DT 07 – ソーテッド レクタングル Sorted Rectangle



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（長方形の大きさ位置が同じか）

説明 Explanation

カイトはウィンドウの両外側を下降し、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ウでターンして一列に上る「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 ウィンドウで合流する。

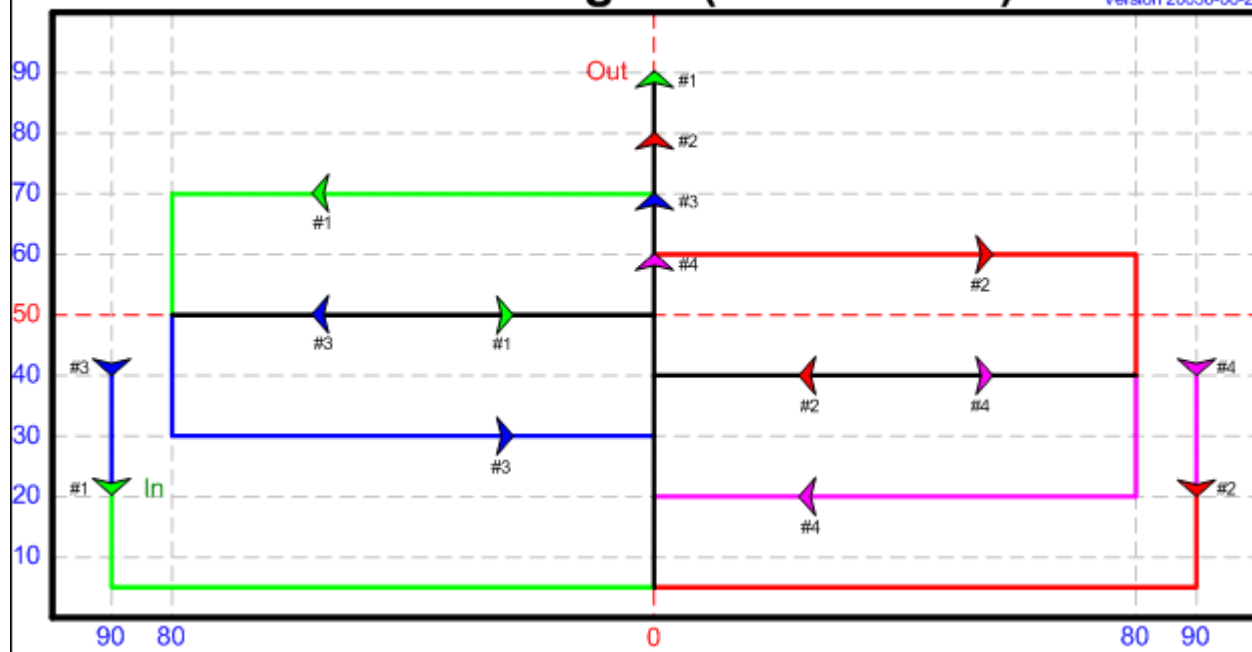
その他の要素 Other Components

グラウンド パス

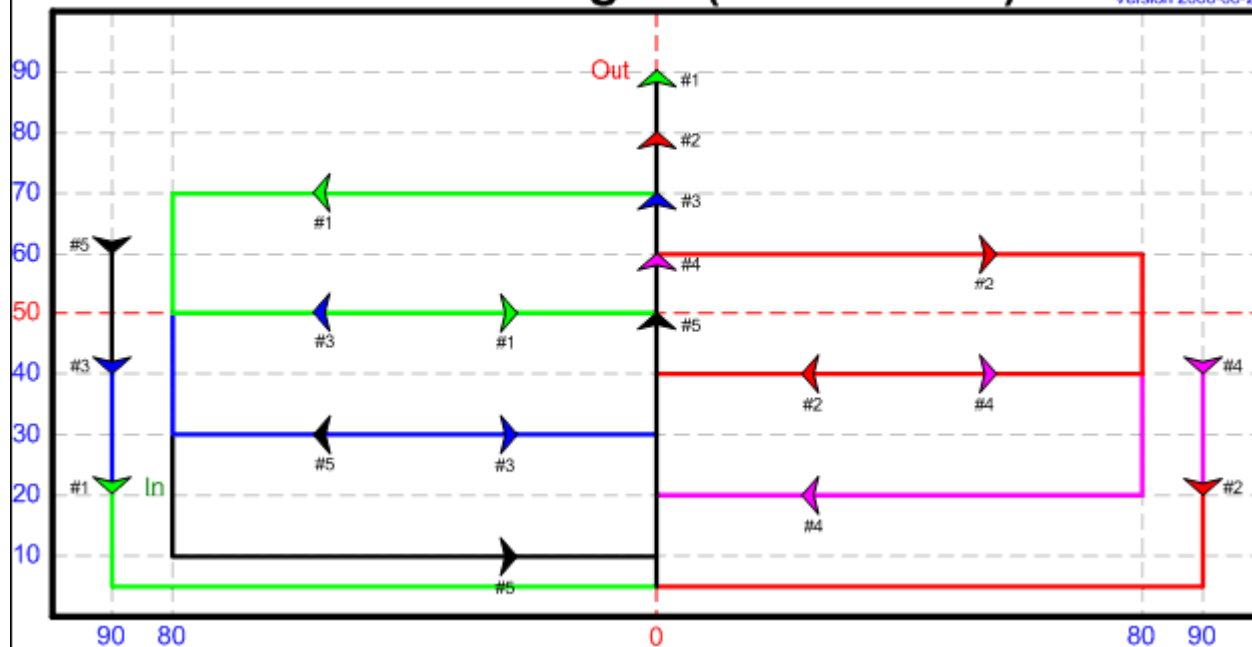
平行線

DT 07 - Sorted Rectangle (4 man team)

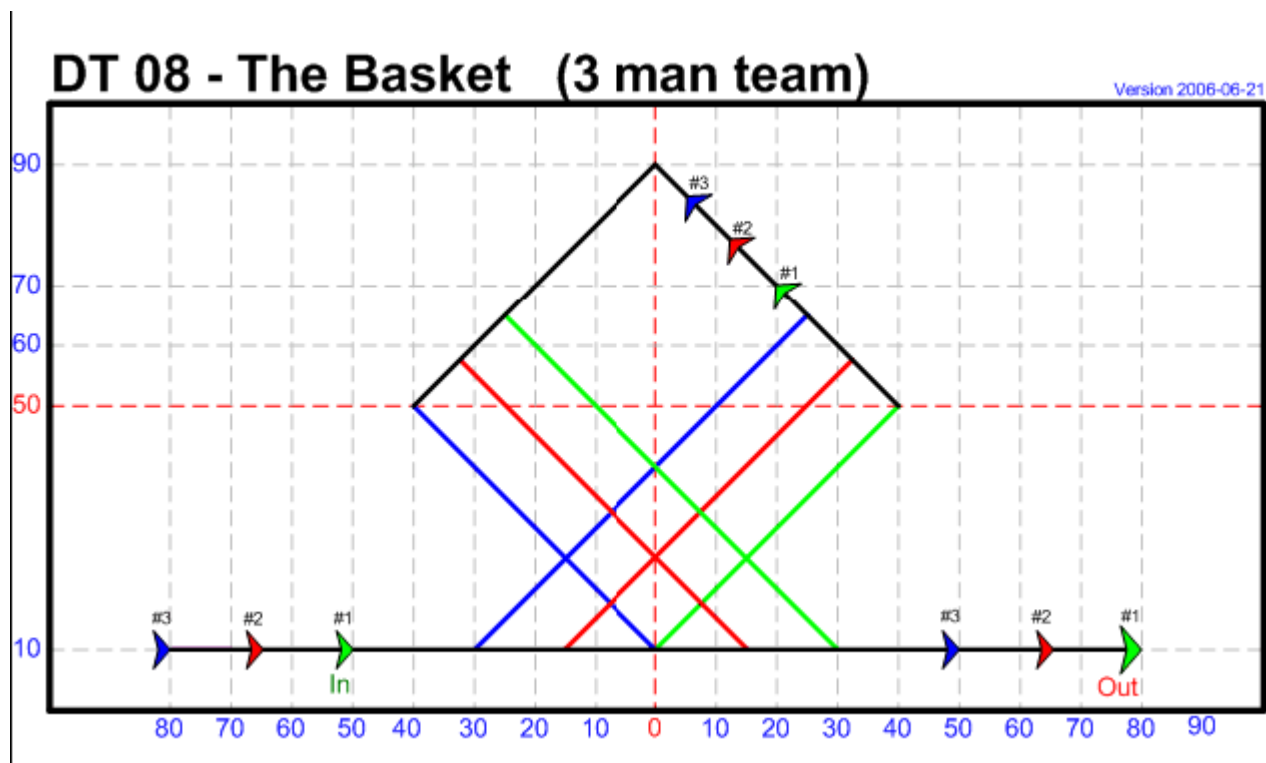
Version 20056-06-21

**DT 07 - Sorted Rectangle (5 man team)**

Version 2006-06-21



6 DT 08 – 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

その他の要素 Other Components

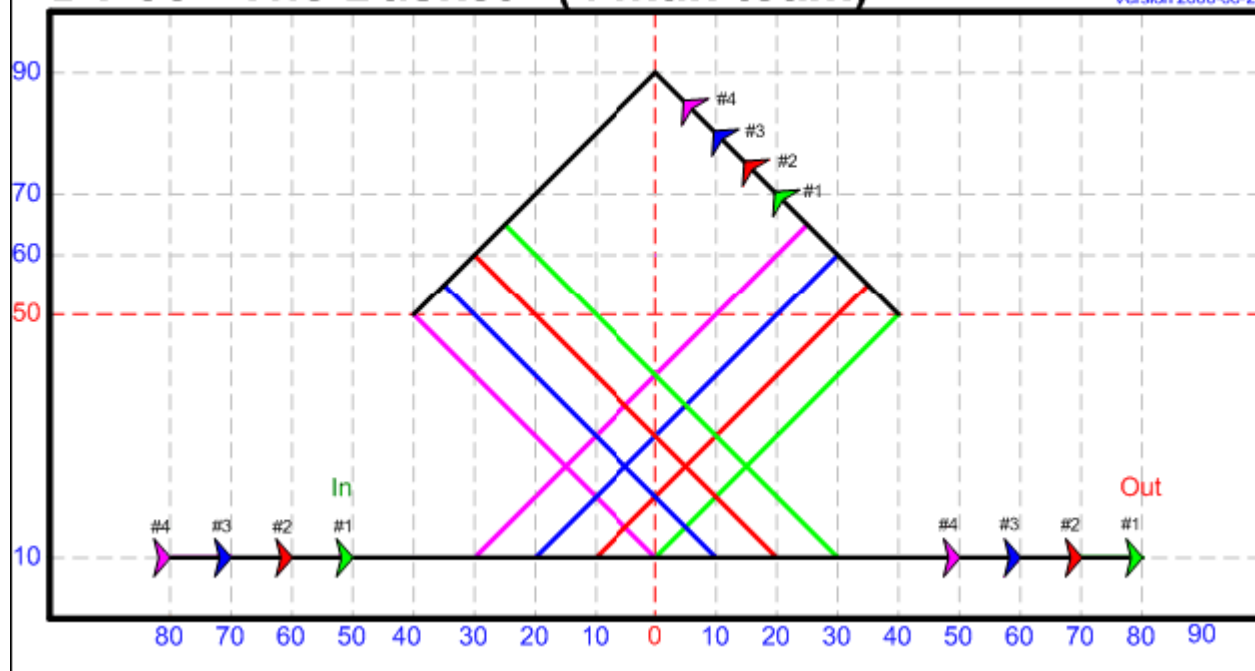
タイミング

直角

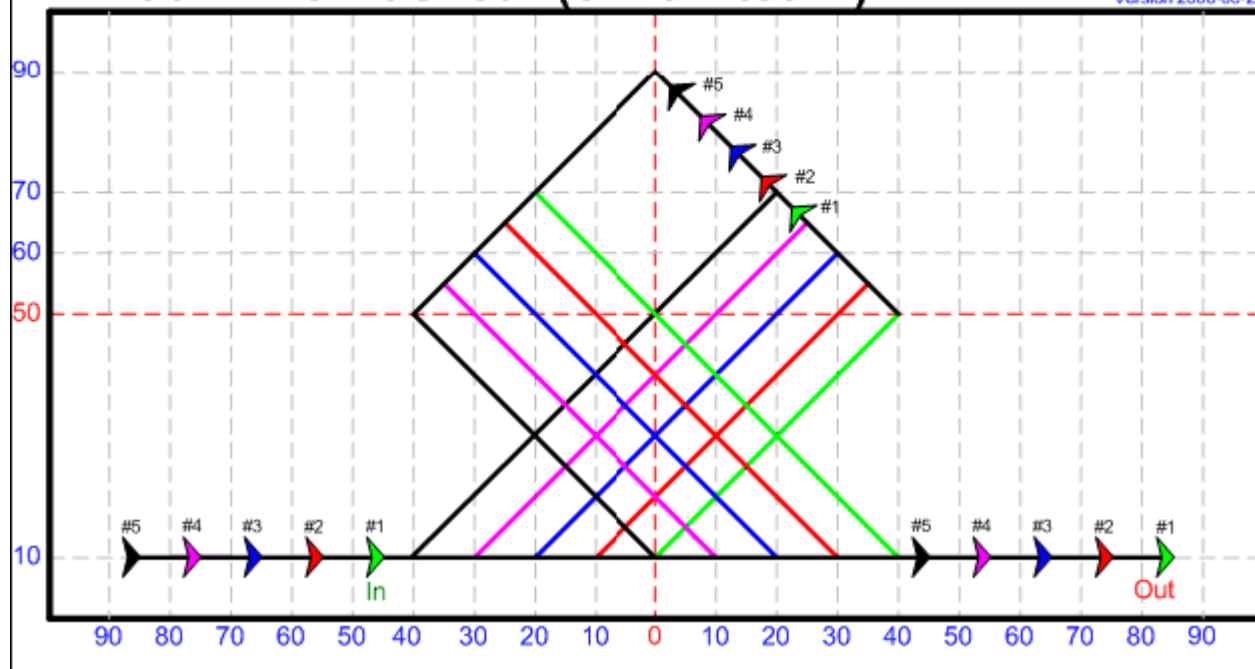
平行線

DT 08 - The Basket (4 man team)

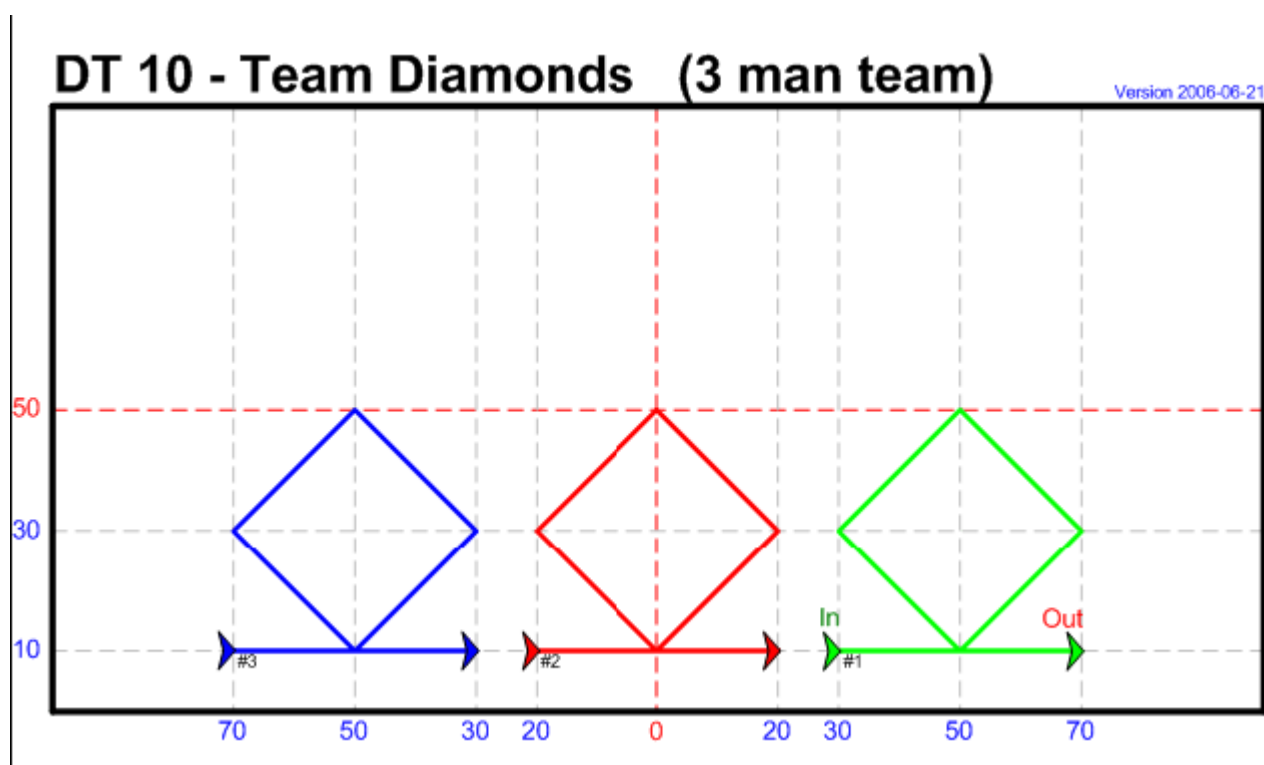
Version 2006-06-21

**DT 08 - The Basket (5 man team)**

Version 2006-06-21



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

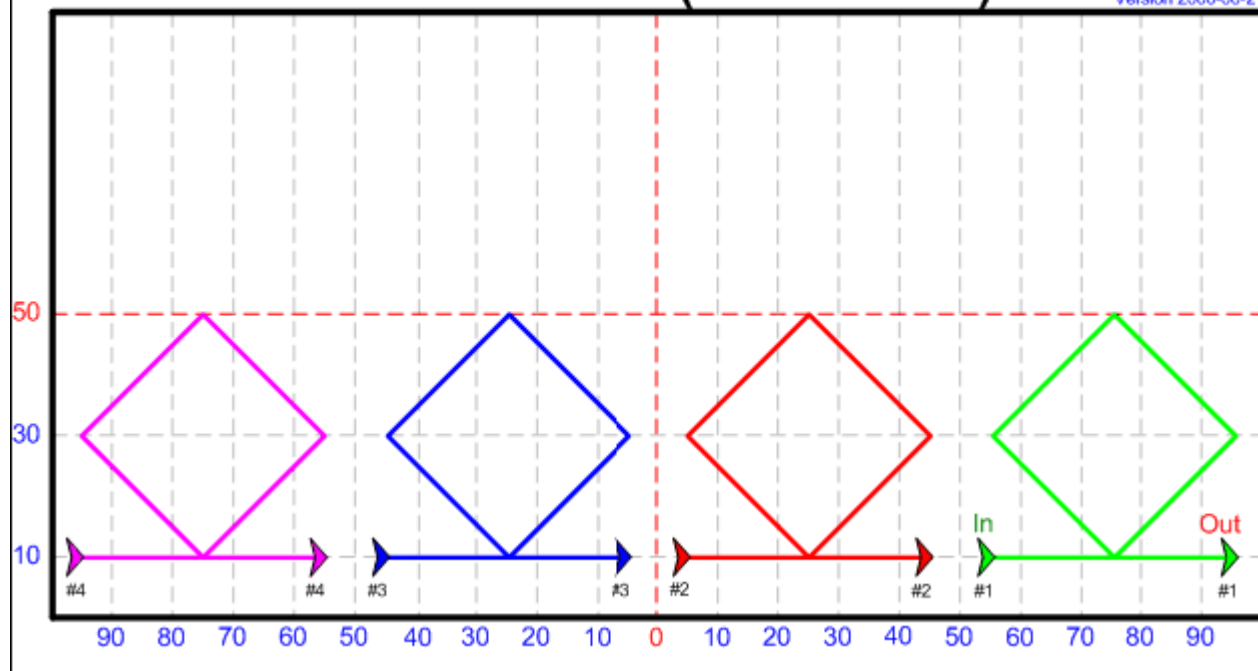
その他の要素 Other Components

スペーシング

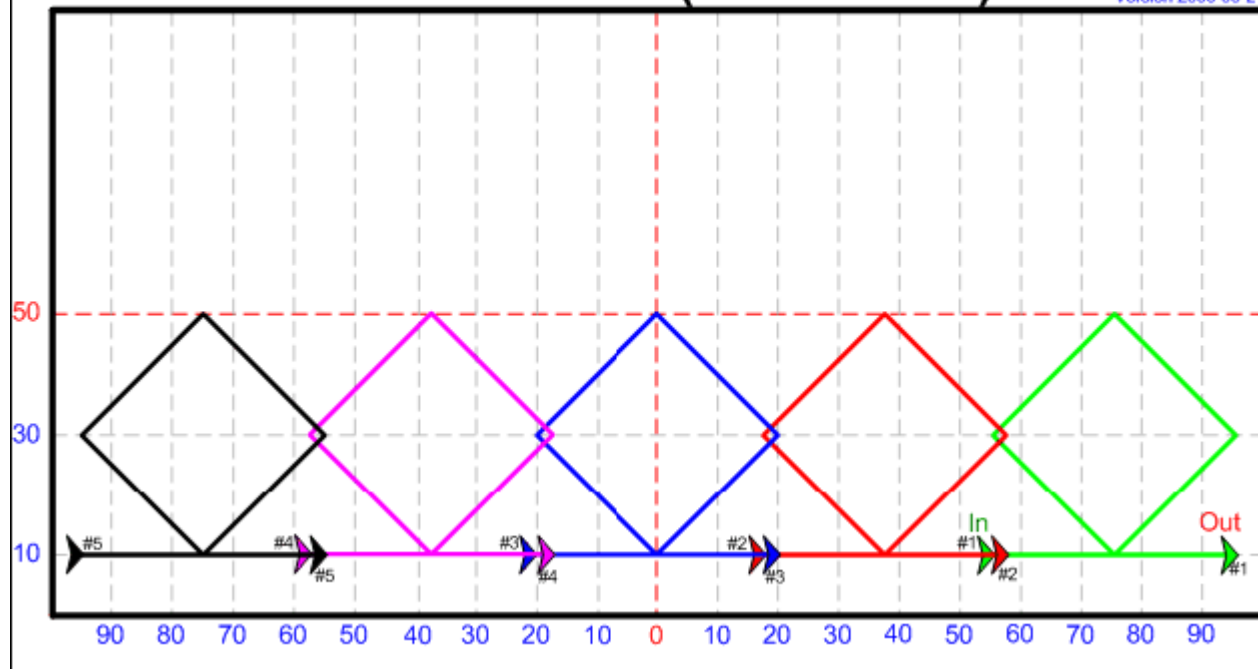
直角・45° ターン

DT 10 - Team Diamonds (4 man team)

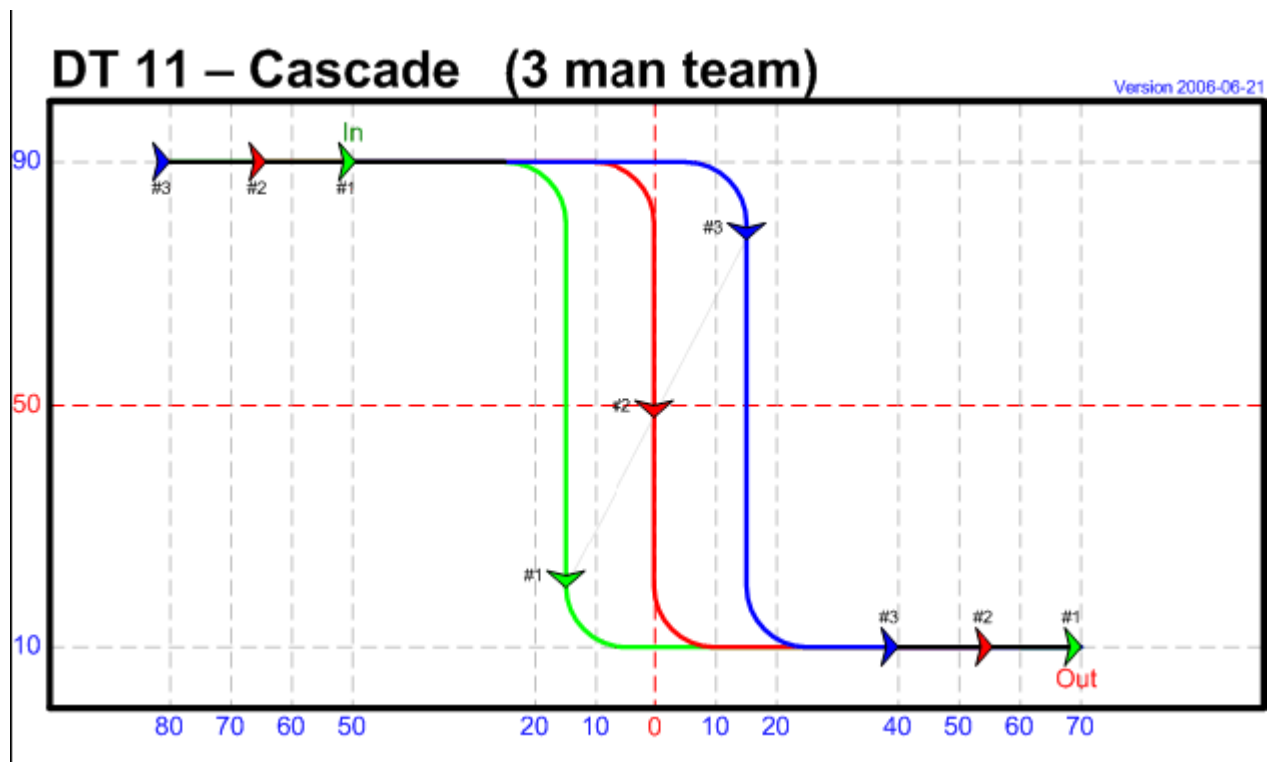
Version 2006-06-21

**DT 10 - Team Diamonds (5 man team)**

Version 2006-06-21



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

プレシジョン 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。

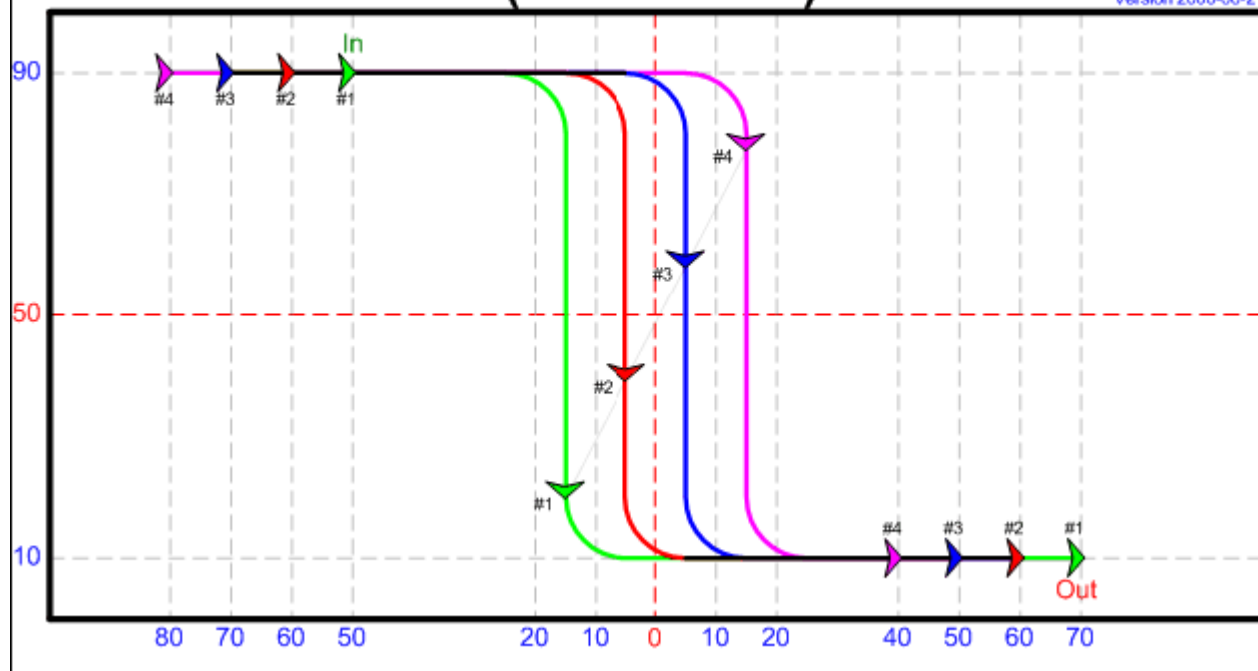
その他の要素 Other Components

スペーシング

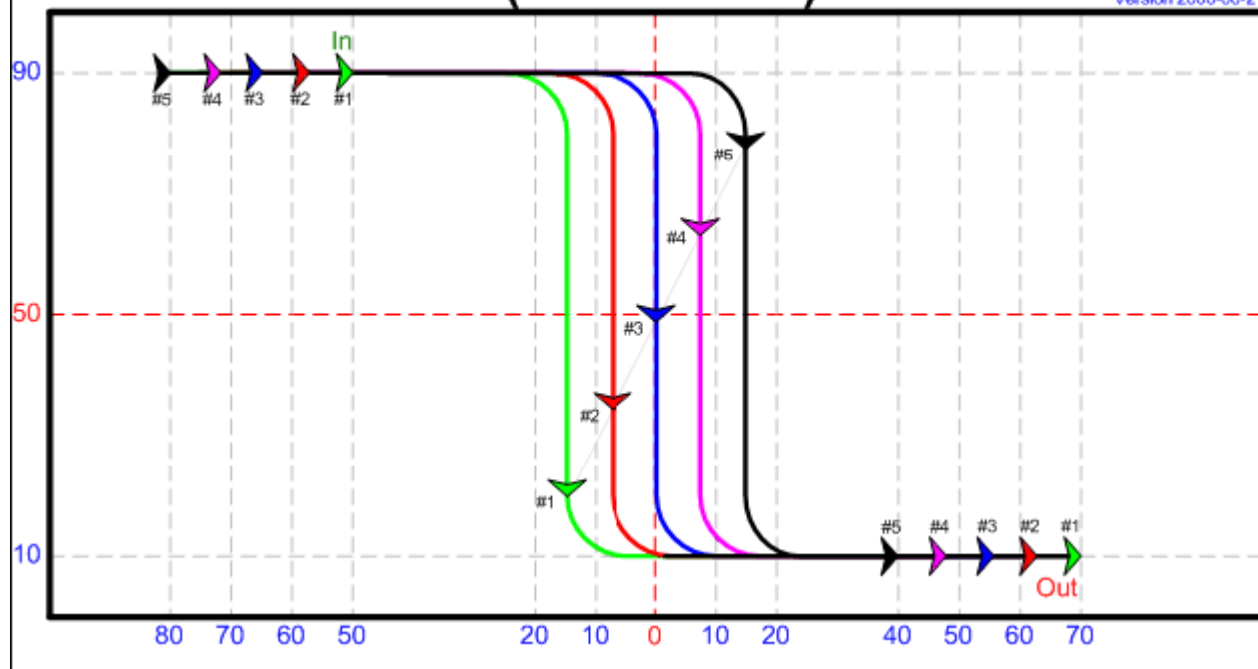
平行線

DT 11 – Cascade (4 man team)

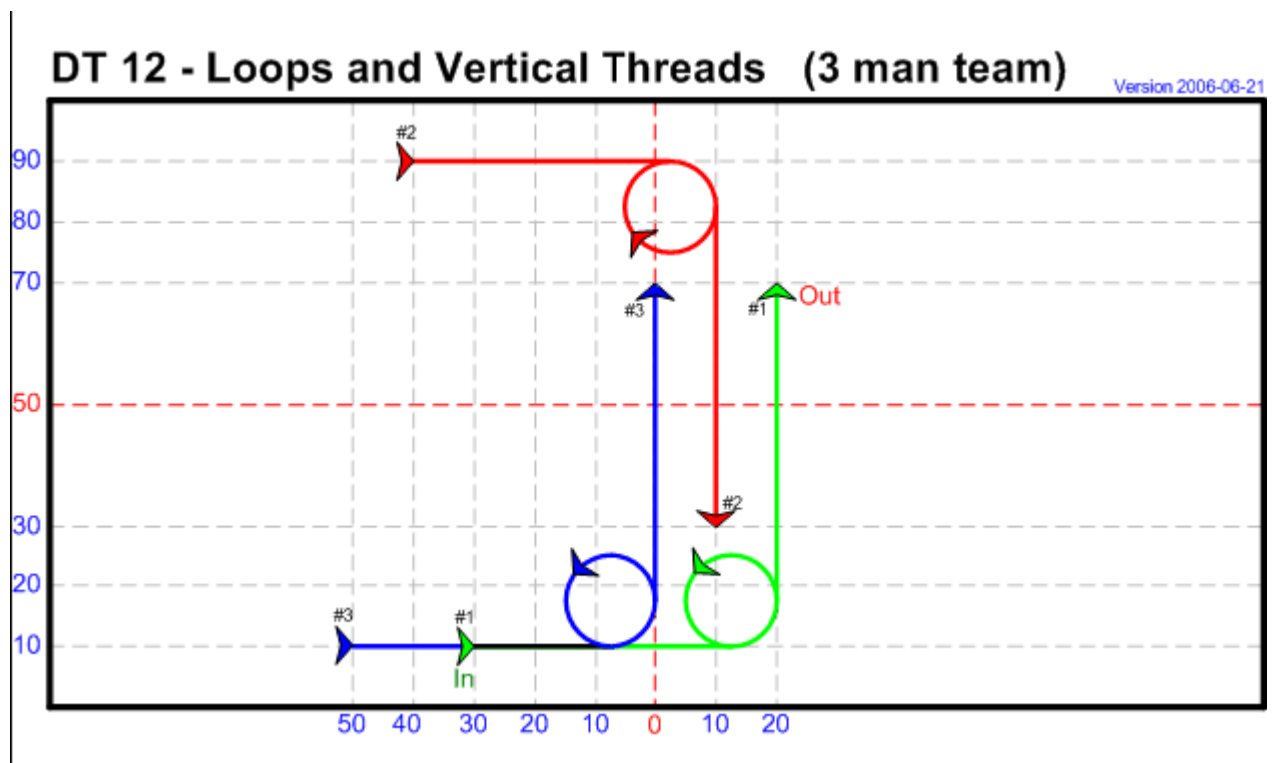
Version 2006-06-21

**DT 11 – Cascade (5 man team)**

Version 2006-06-21



9 DT 12 ループ & パーチカル・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

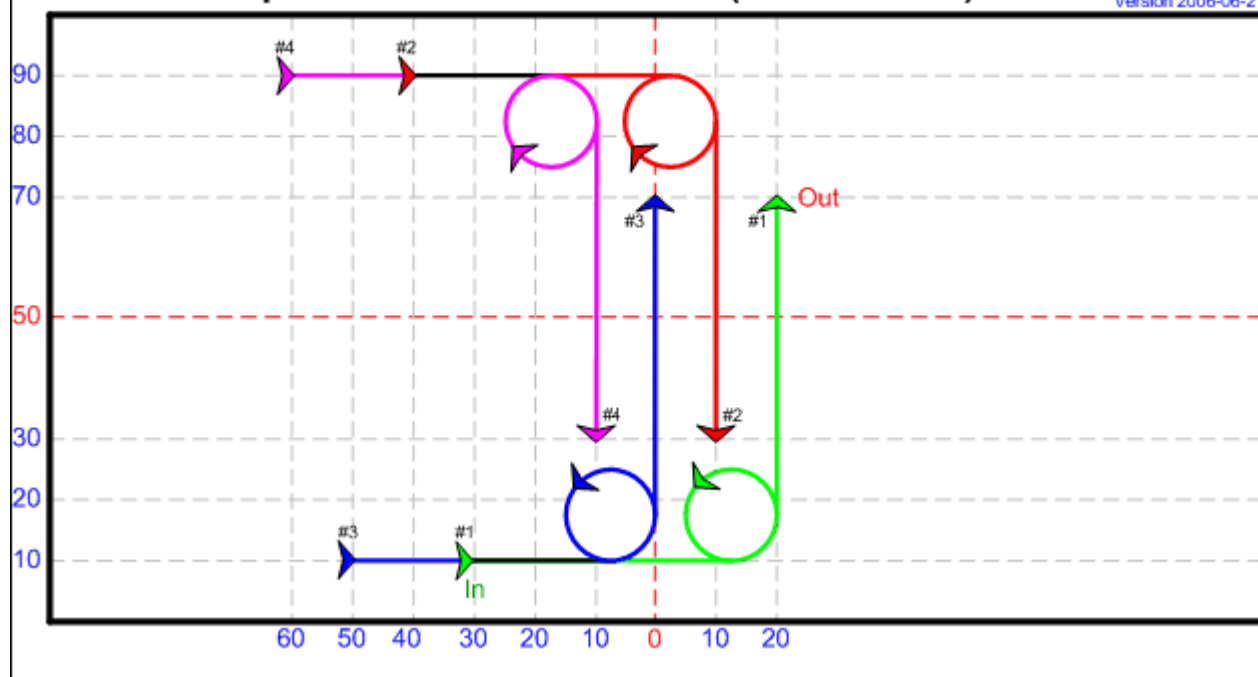
スピード コントロール

プレジジョン グリッド上の配置

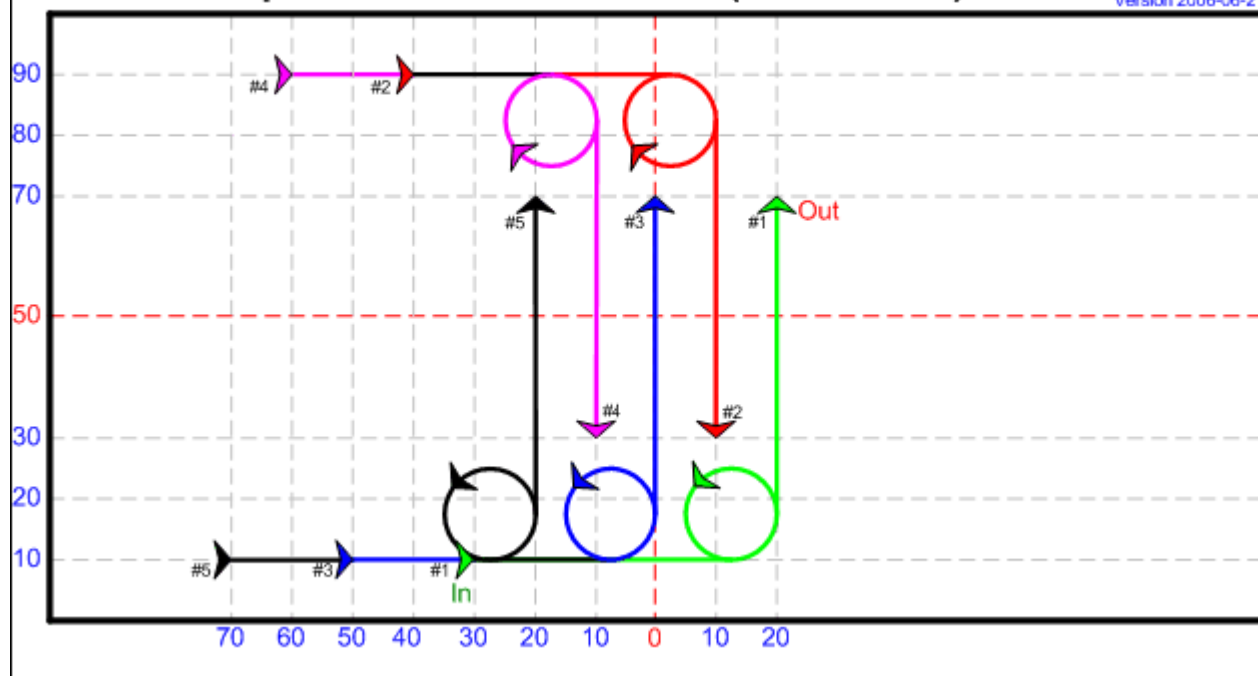
平行線

DT 12 - Loops and Vertical Threads (4 man team)

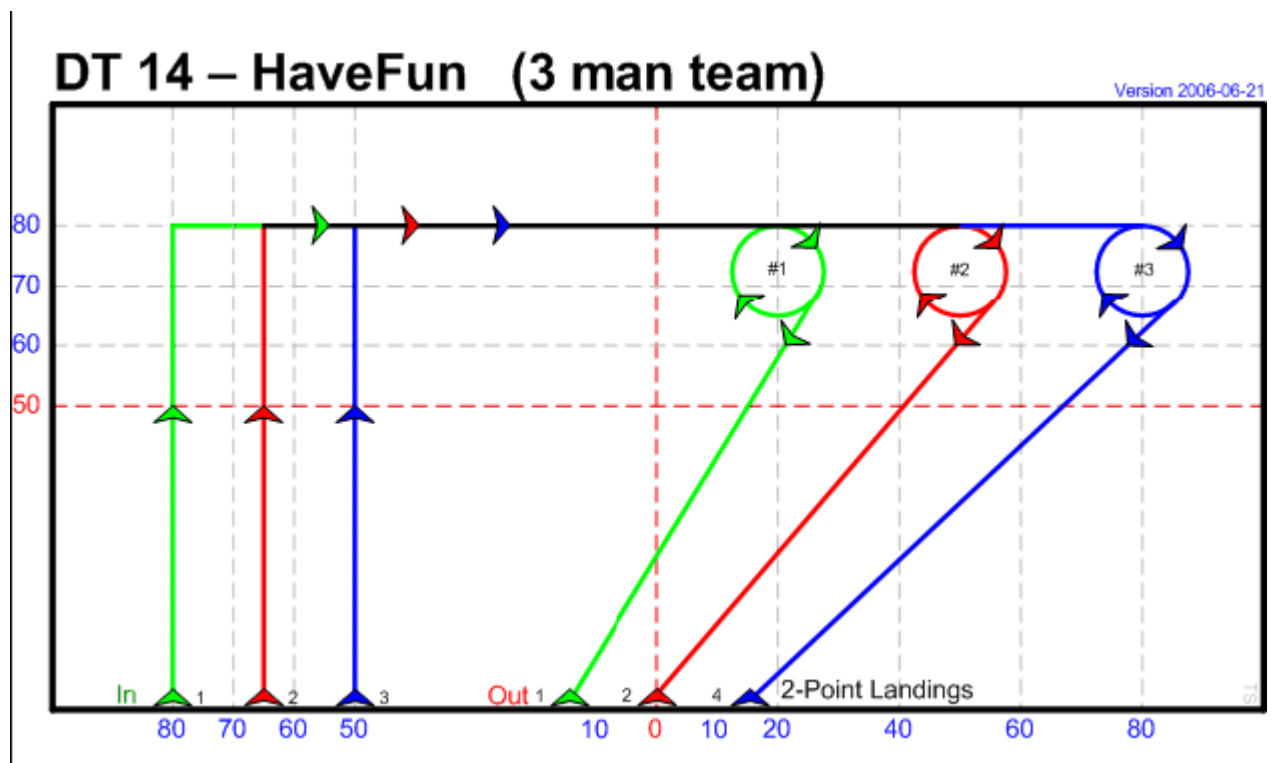
Version 2006-06-21

**DT 12 - Loops and Vertical Threads (5 man team)**

Version 2006-06-21



10 DT 14 - ハブファン HaveFun

**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

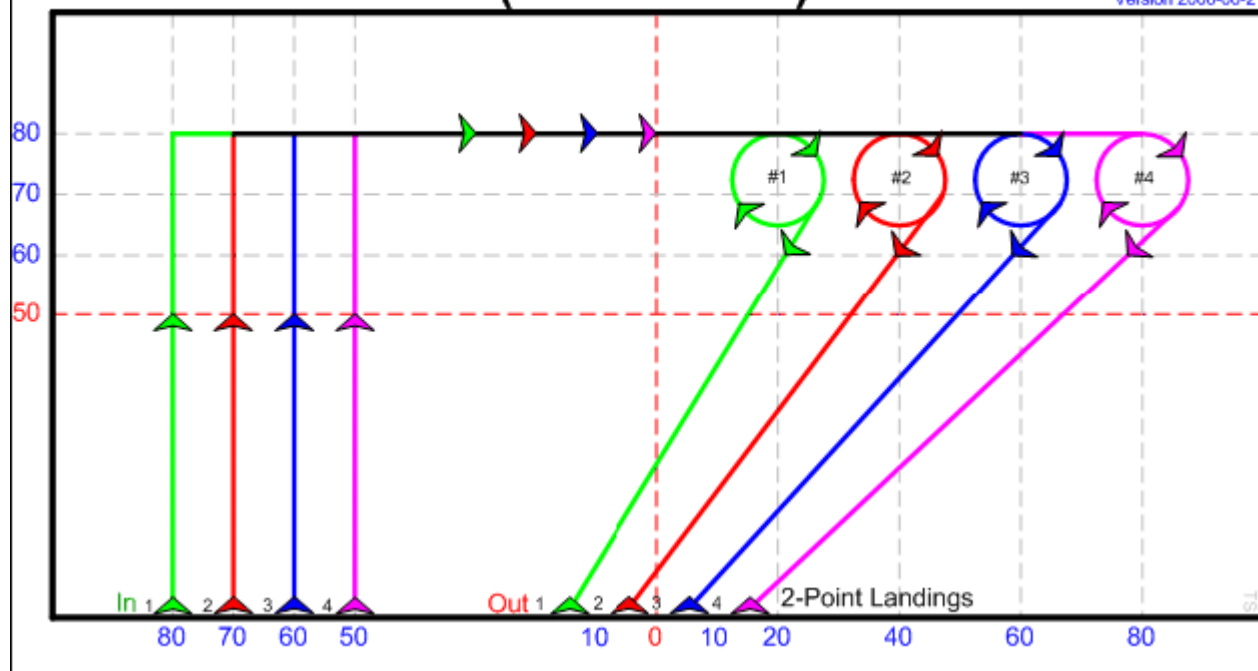
直線

直角ターン

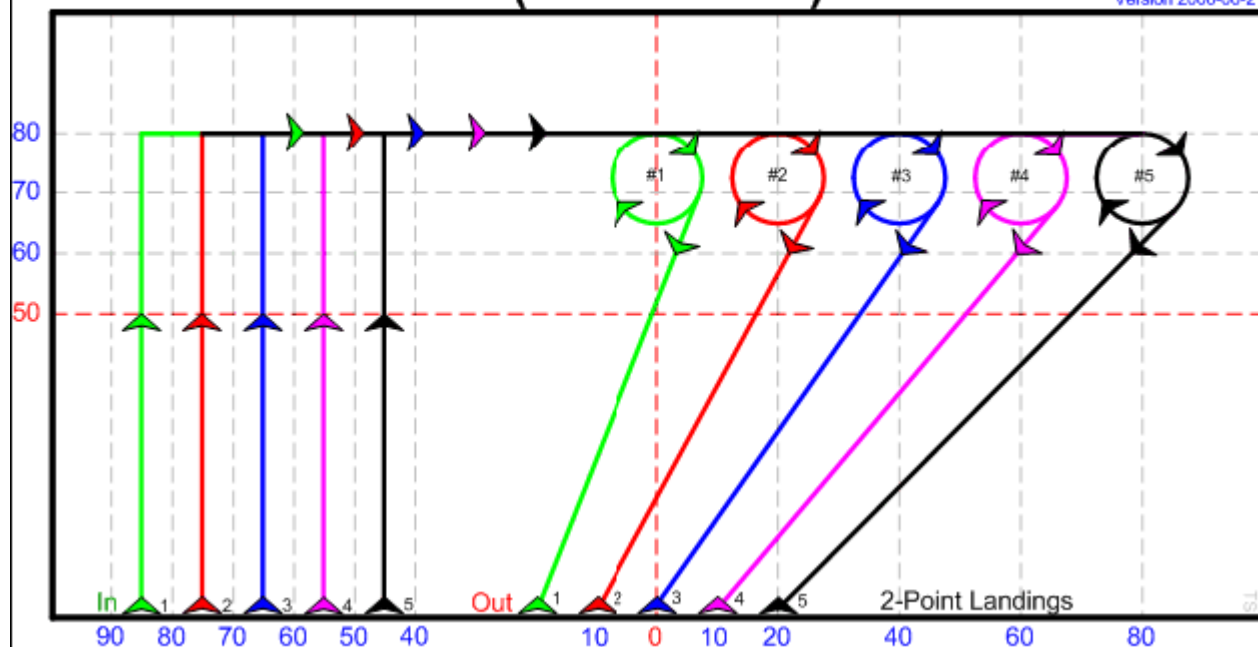
アーク

DT 14 – HaveFun (4 man team)

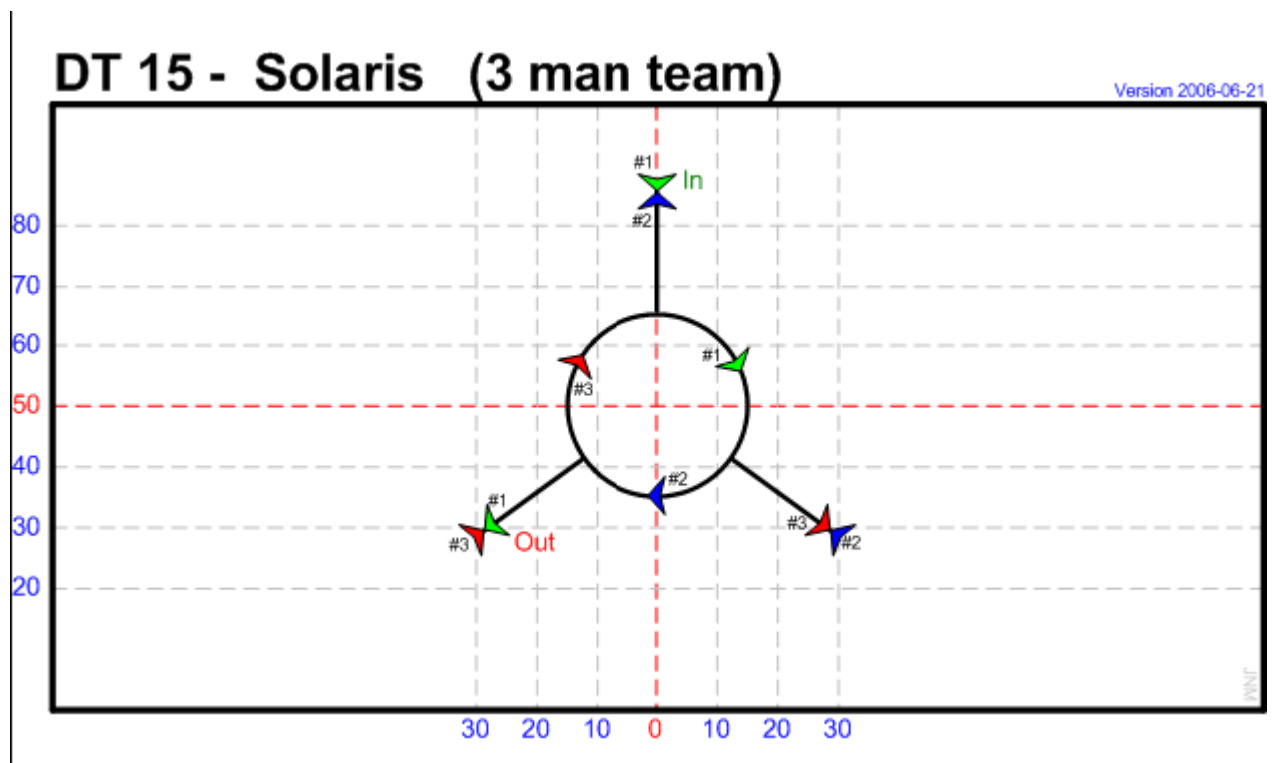
Version 2006-06-21

**DT 14 – HaveFun (5 man team)**

Version 2006-06-21



11 DT 15 – ソラリス Solaris



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

タイミング

説明 Explanation

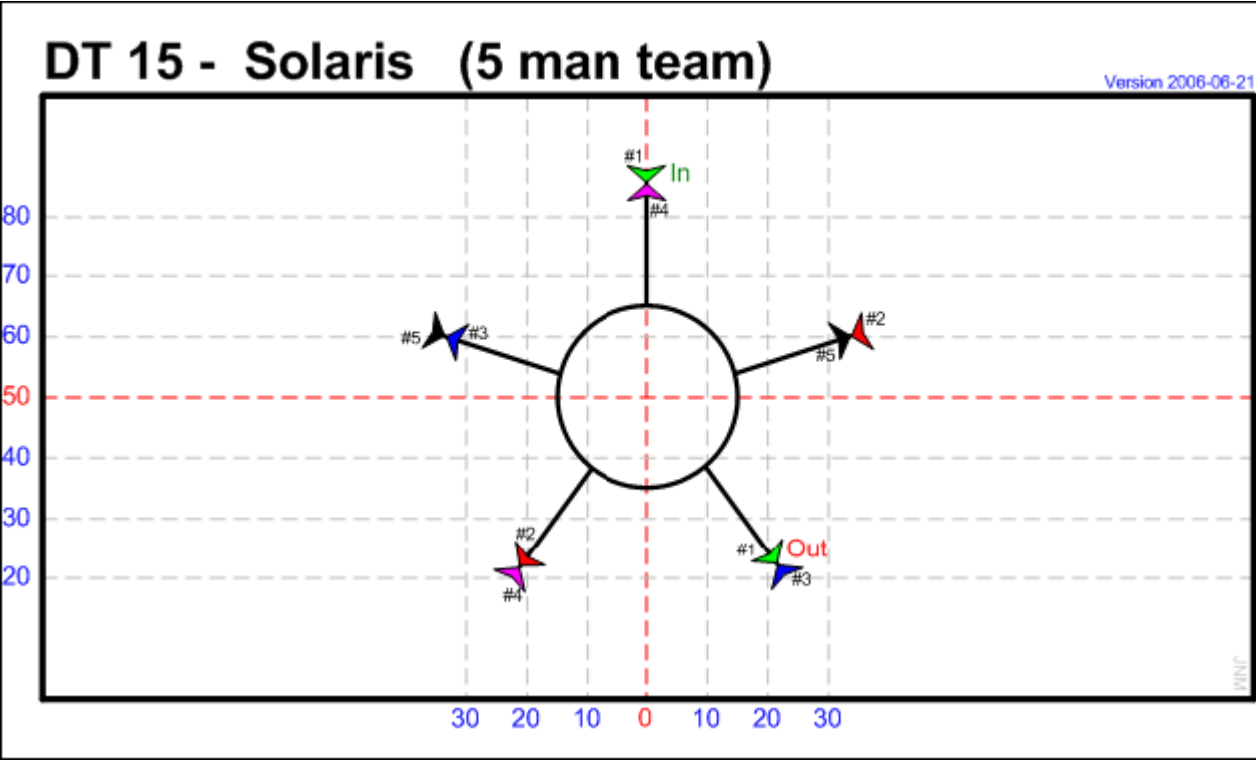
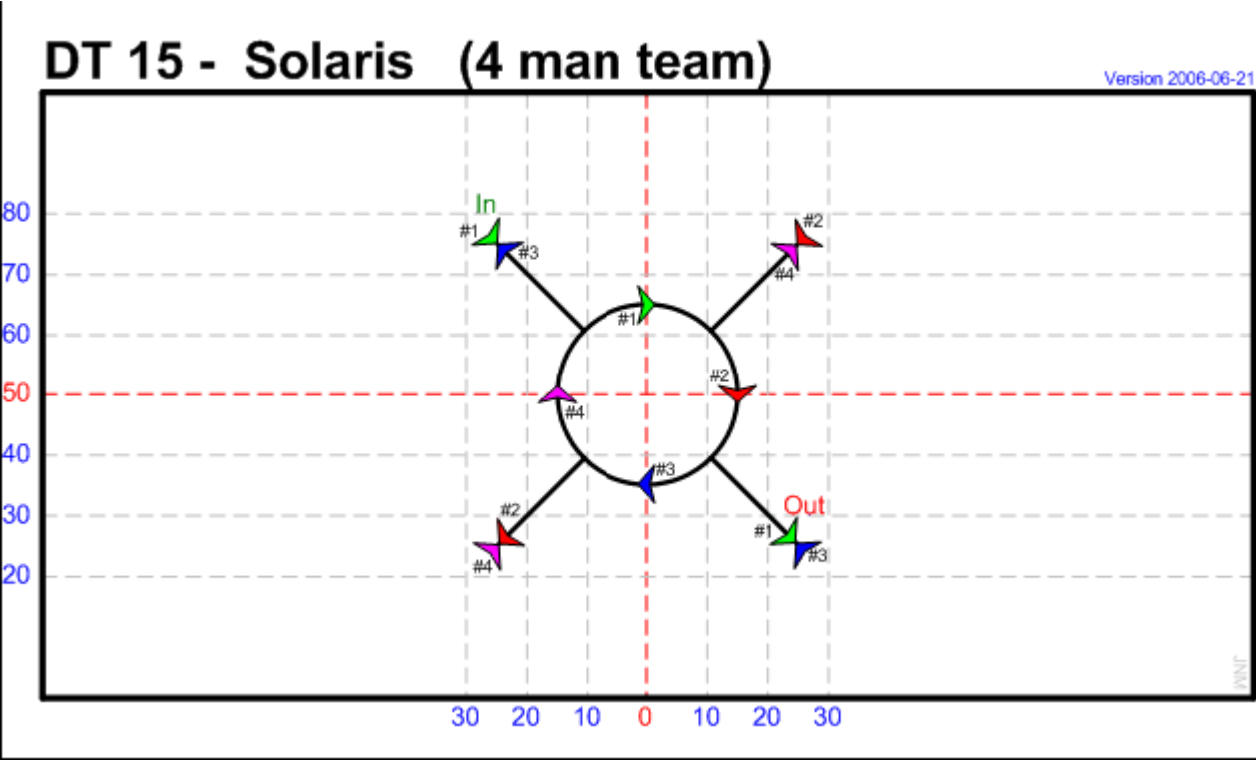
何機で飛ぼうと以下の規則とする：

一番機がアウトする位置は時計回りに回転して 3 番機がインした位置である。

全機が等間隔で円を描く。

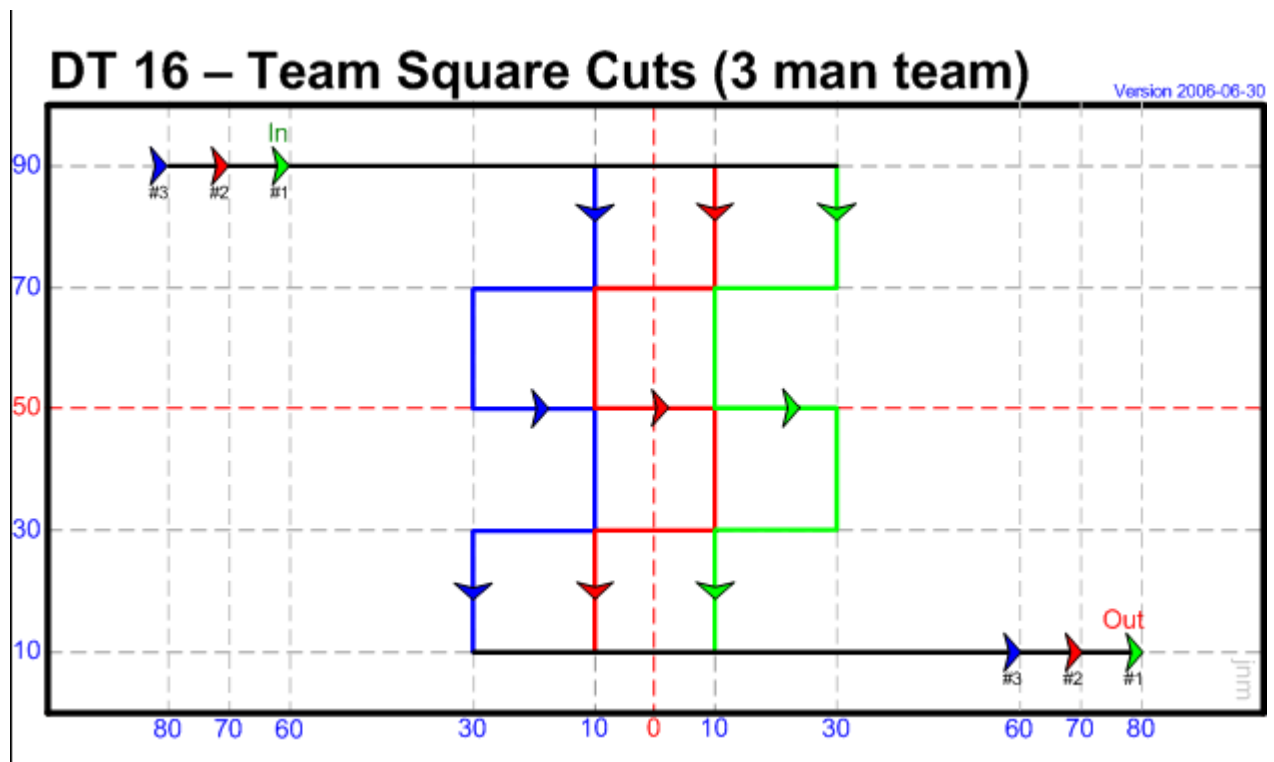
その他の要素 Other Components

サークルの形



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

(NEW)



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。

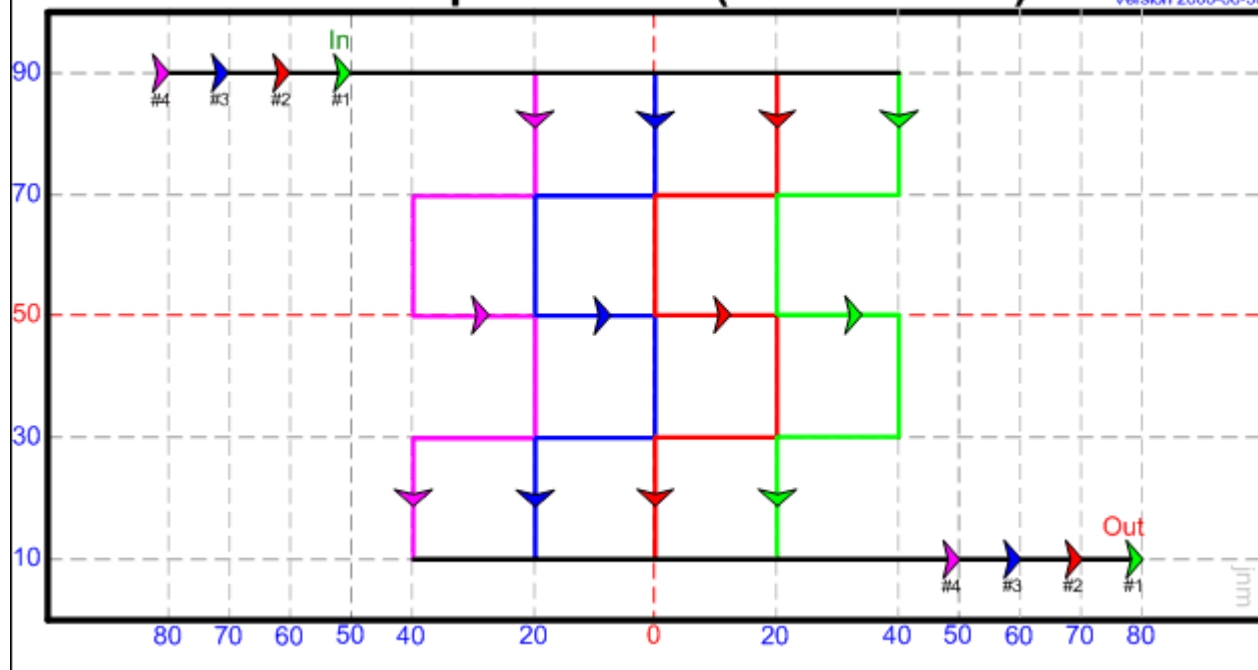
その他の要素 Other Components

プレジジョン グリッド上の配置

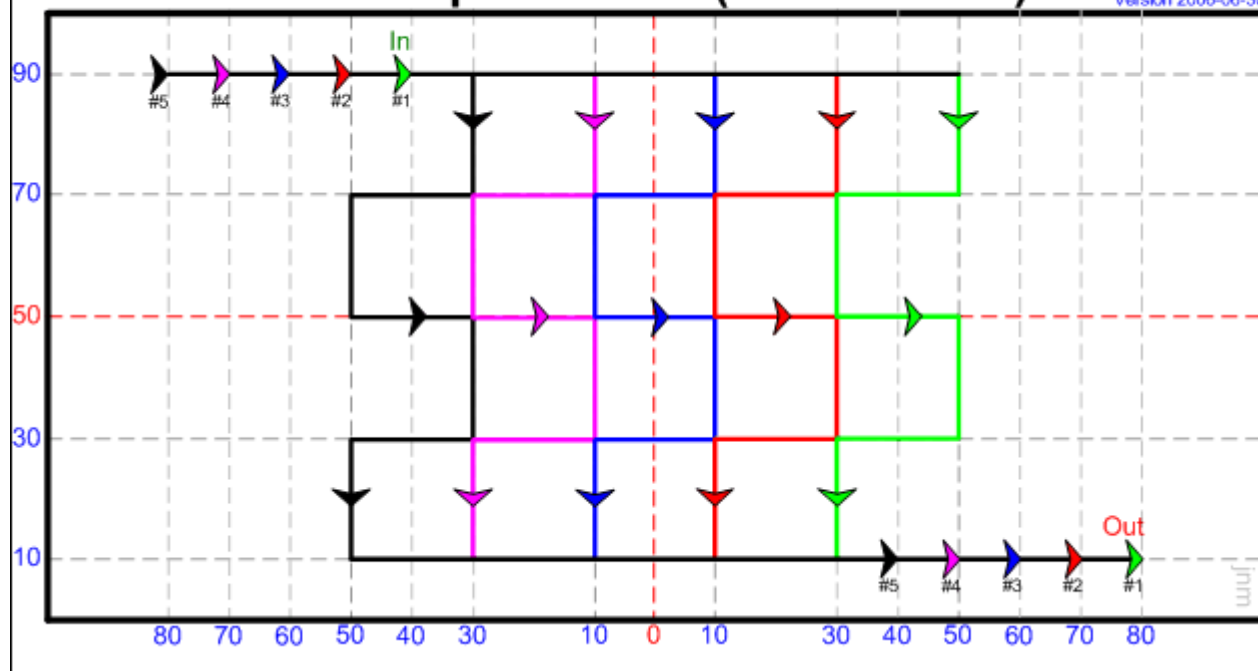
コンポーネントの相対的な位置

DT 16 – Team Square Cuts (4 man team)

Version 2006-06-30

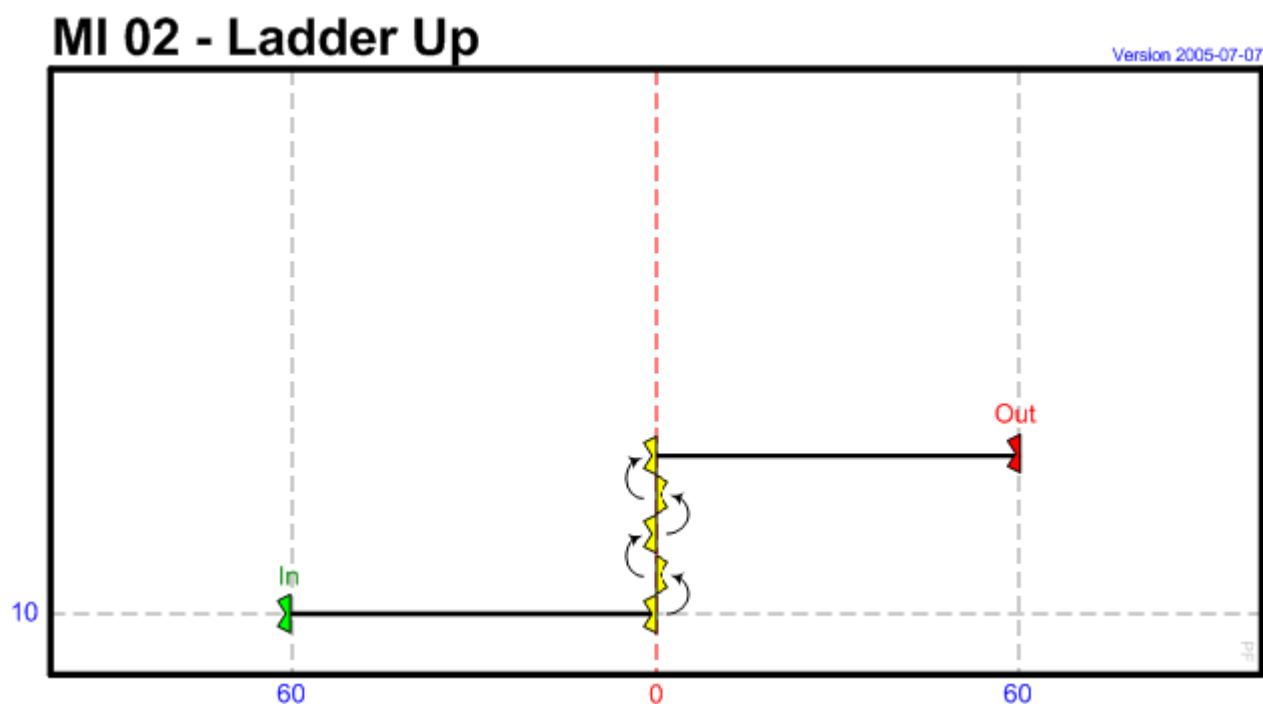
**DT 16 – Team Square Cuts (5 man team)**

Version 2006-06-30



H. MULTI-LINE INDIVIDUAL COMPULSORY FIGURES

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、次が時計廻り、・・・となる。

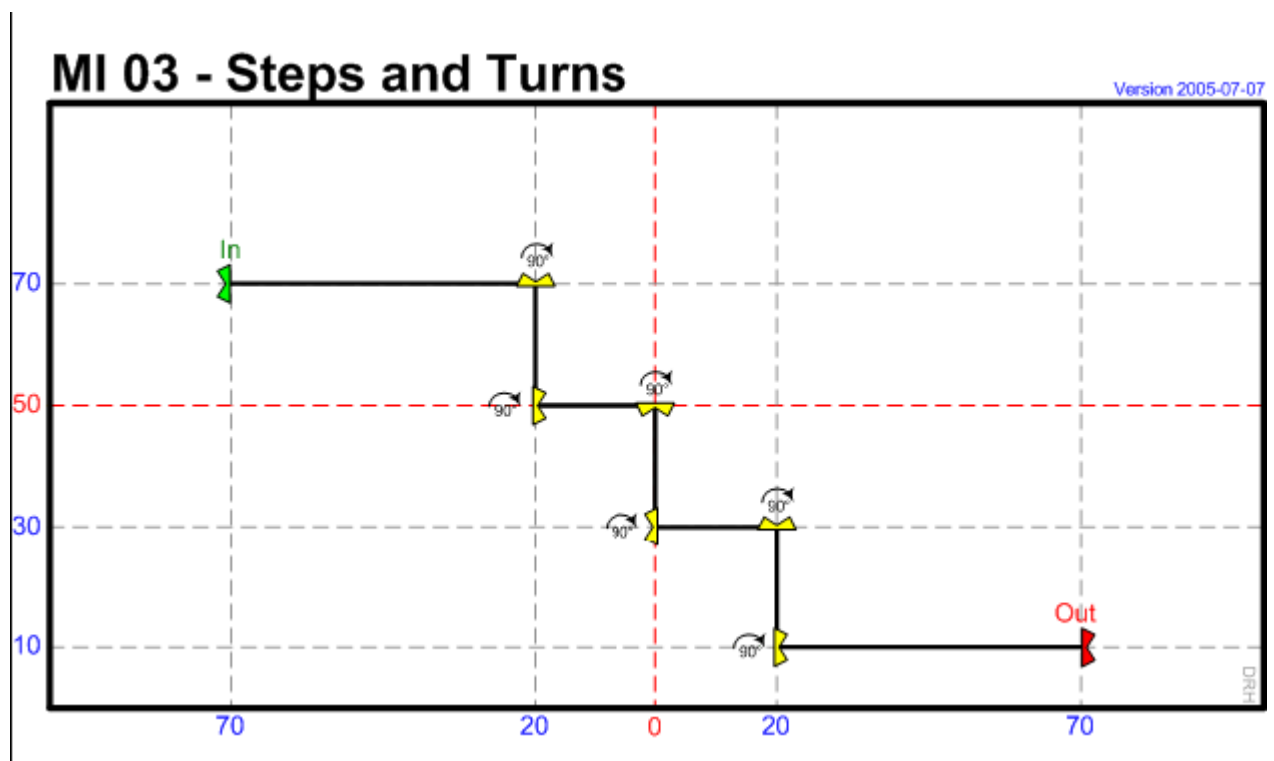
回転半径は、使用カイトのウイングスパンの長さである。従って、半回転後のカイトの高さと最後の水平線の高さは規定できない。(インの高さは10%で、アウトの水平線の高さはそこからウイングスパンの4倍の高さとなる)

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

2 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。

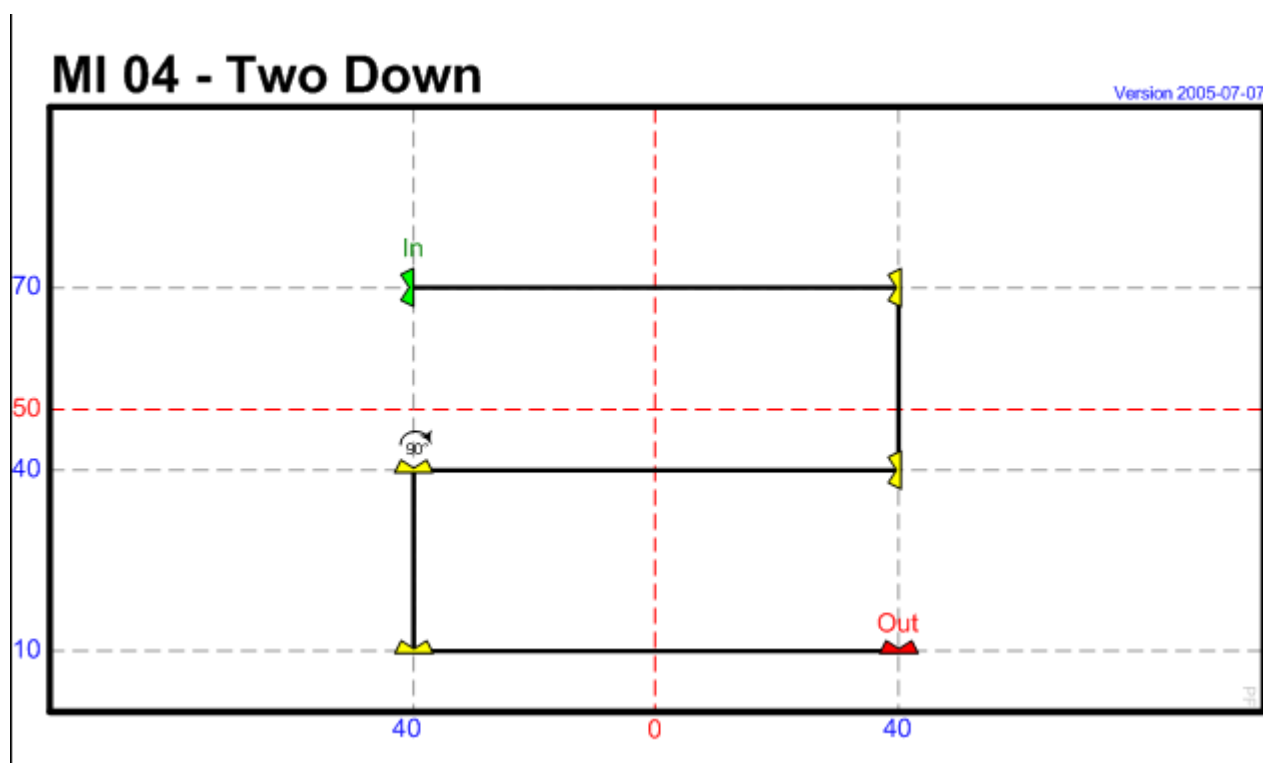
その他の要素 Other Components

まっすぐな直線

プレシジョン グリッド上の配置

バックフライト

3 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

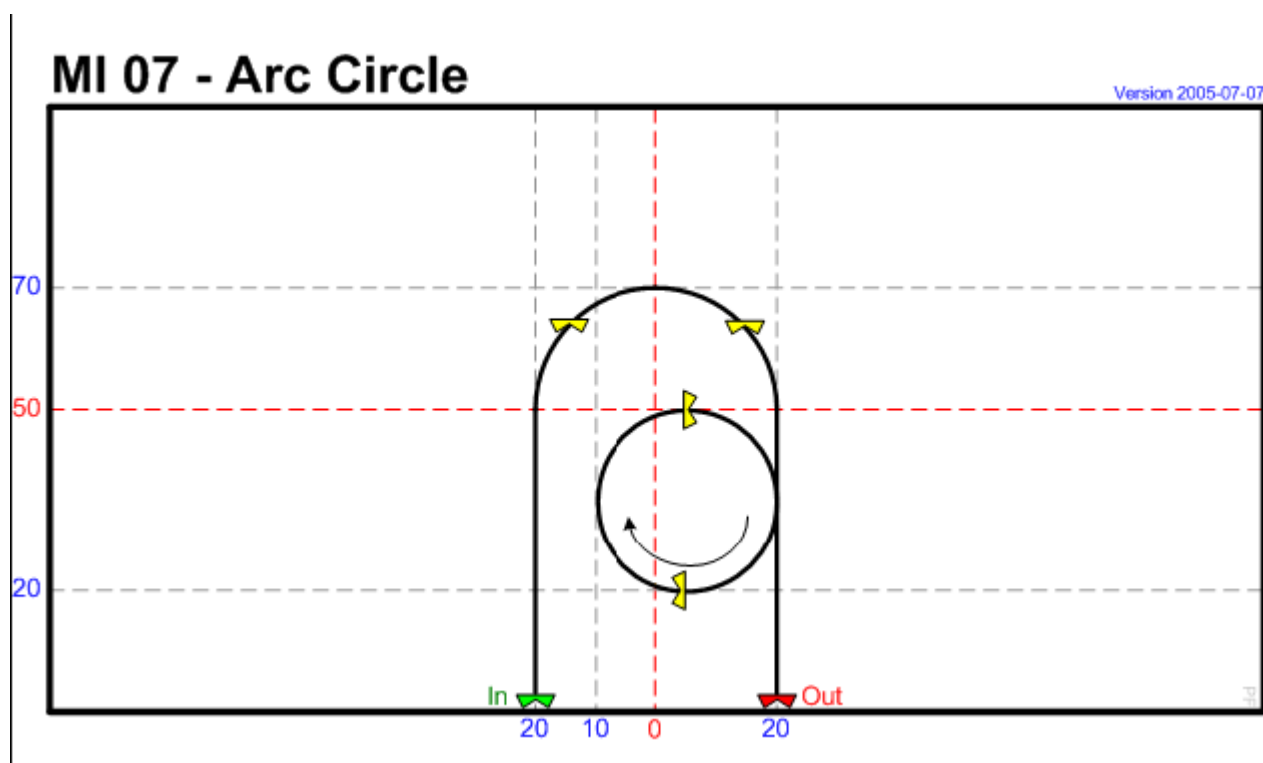
説明 Explanation

その他の要素 Other Components

センター回転

スピード コントロール

4 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

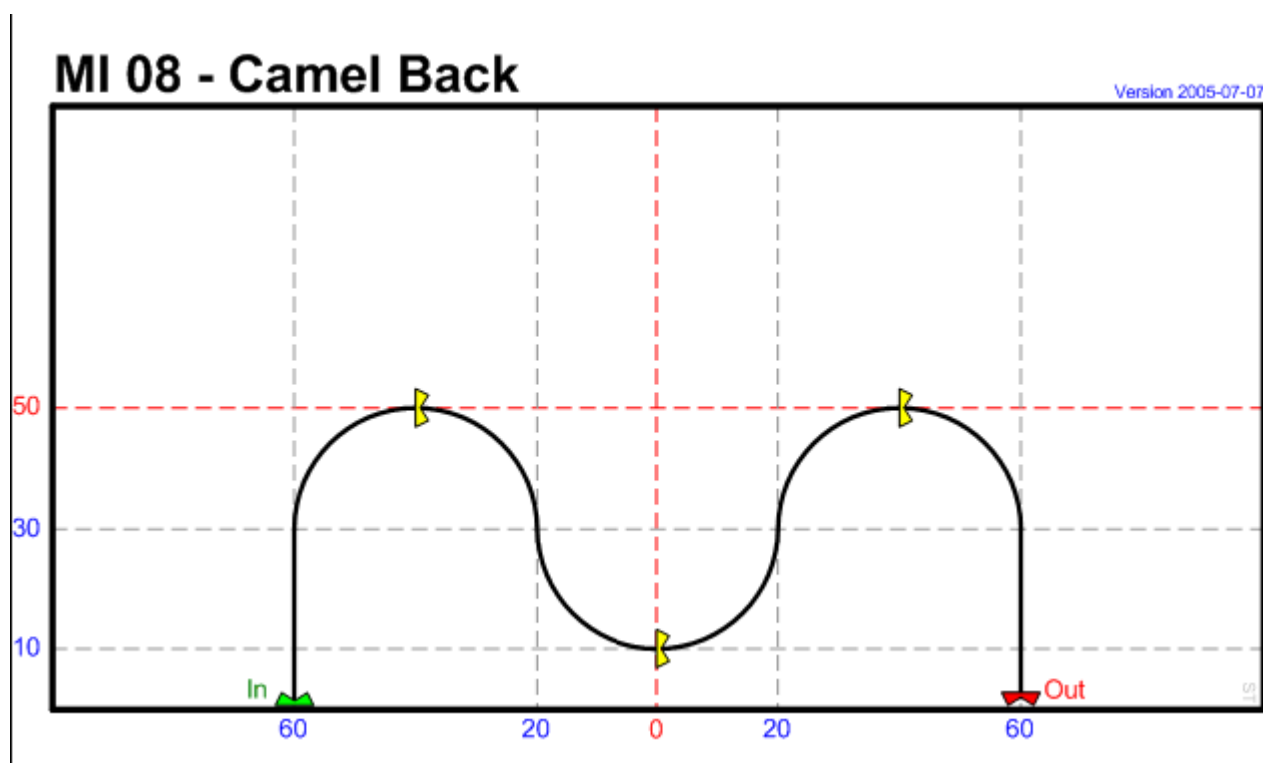
その他の要素 Other Components

アーク

ラウンチ

ランディング

5 MI08 – キヤメル バック Camel Back



クリティカル コンポーネント Critical Components

アーク

バック フライト

説明 Explanation

その他の要素 Other Components

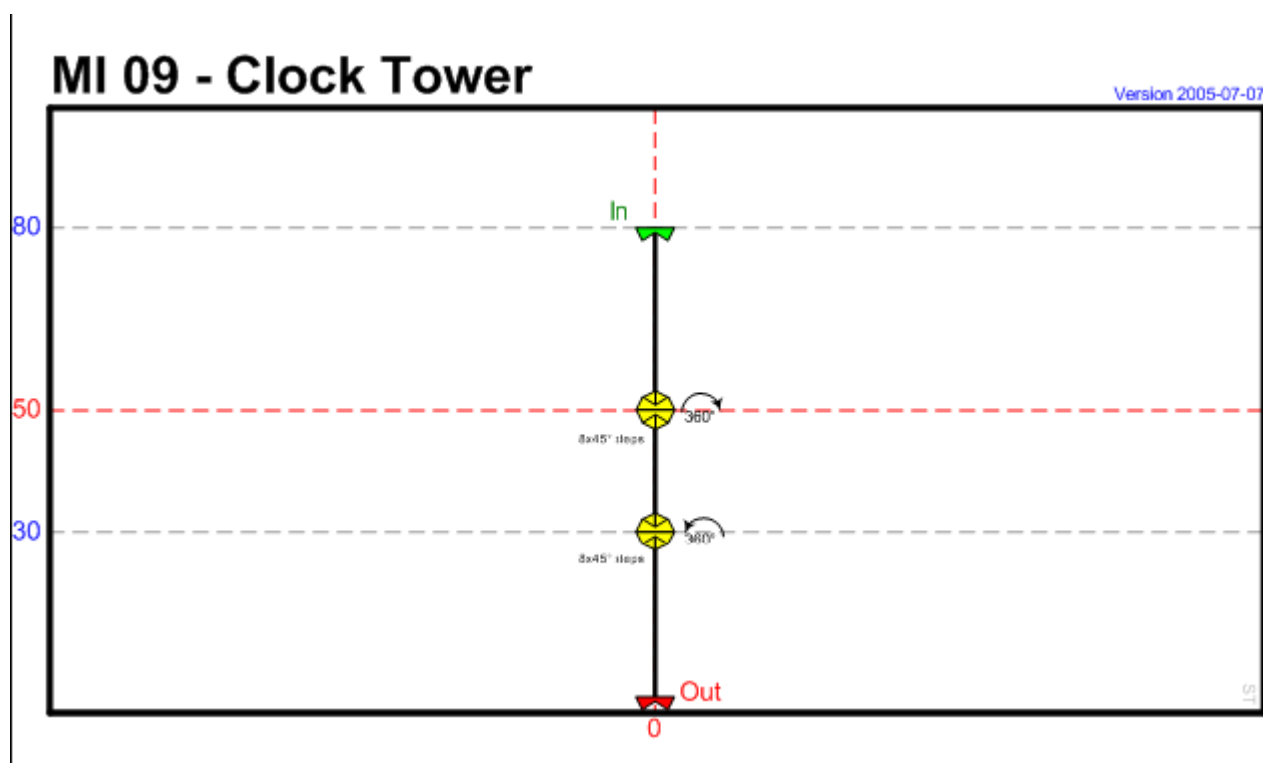
スピード コントロール

ラウンチ

ランディング

まっすぐな直線

6 MI09 – 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

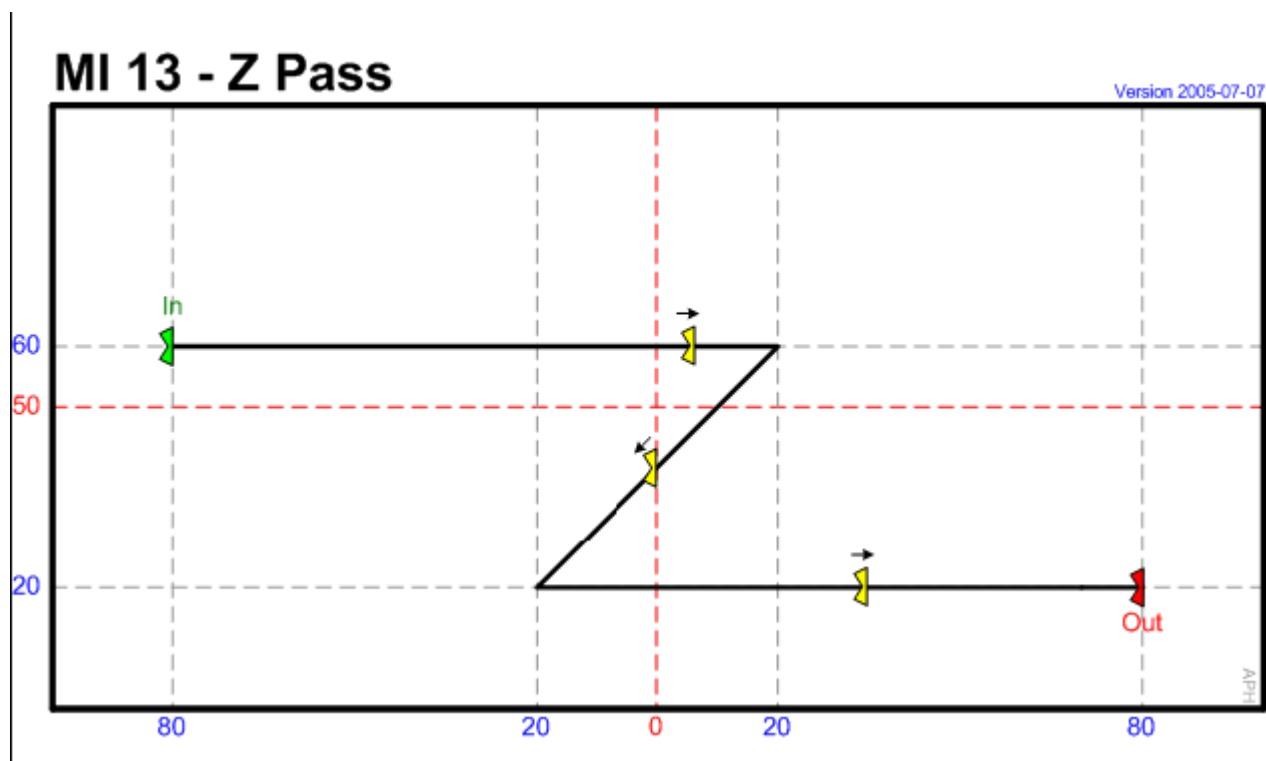
説明 Explanation

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

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

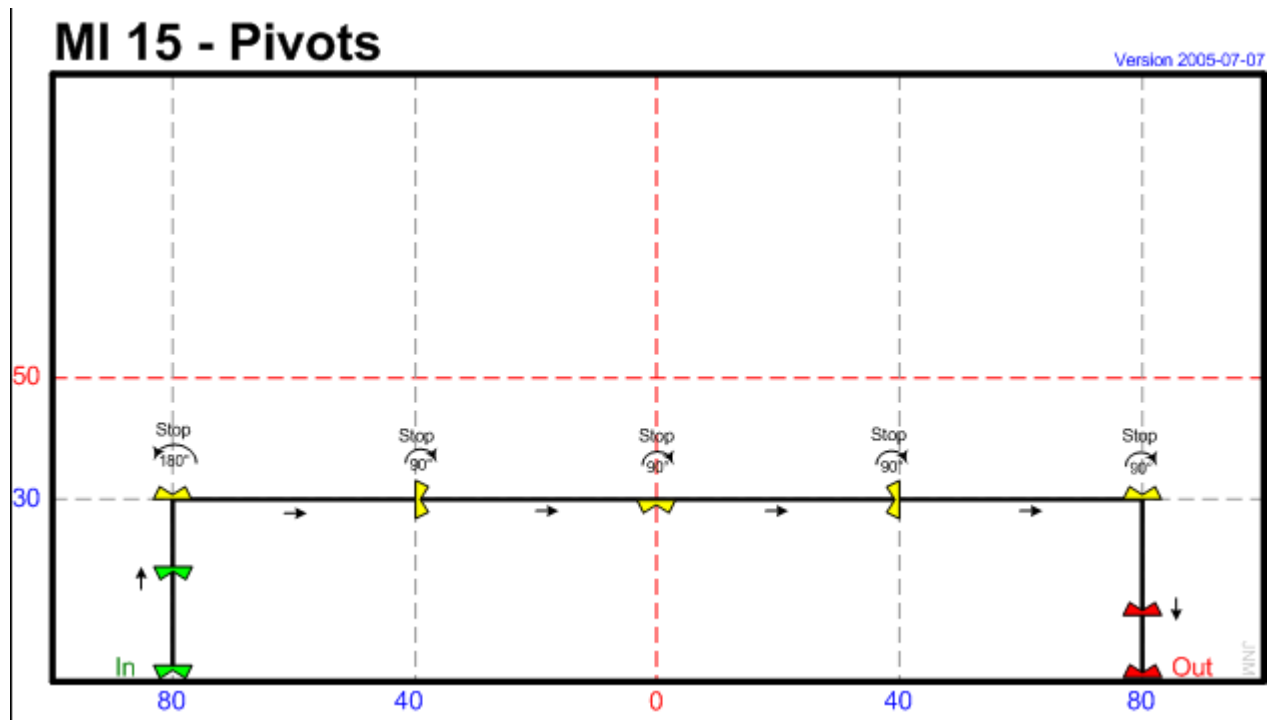
説明 Explanation

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

8 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

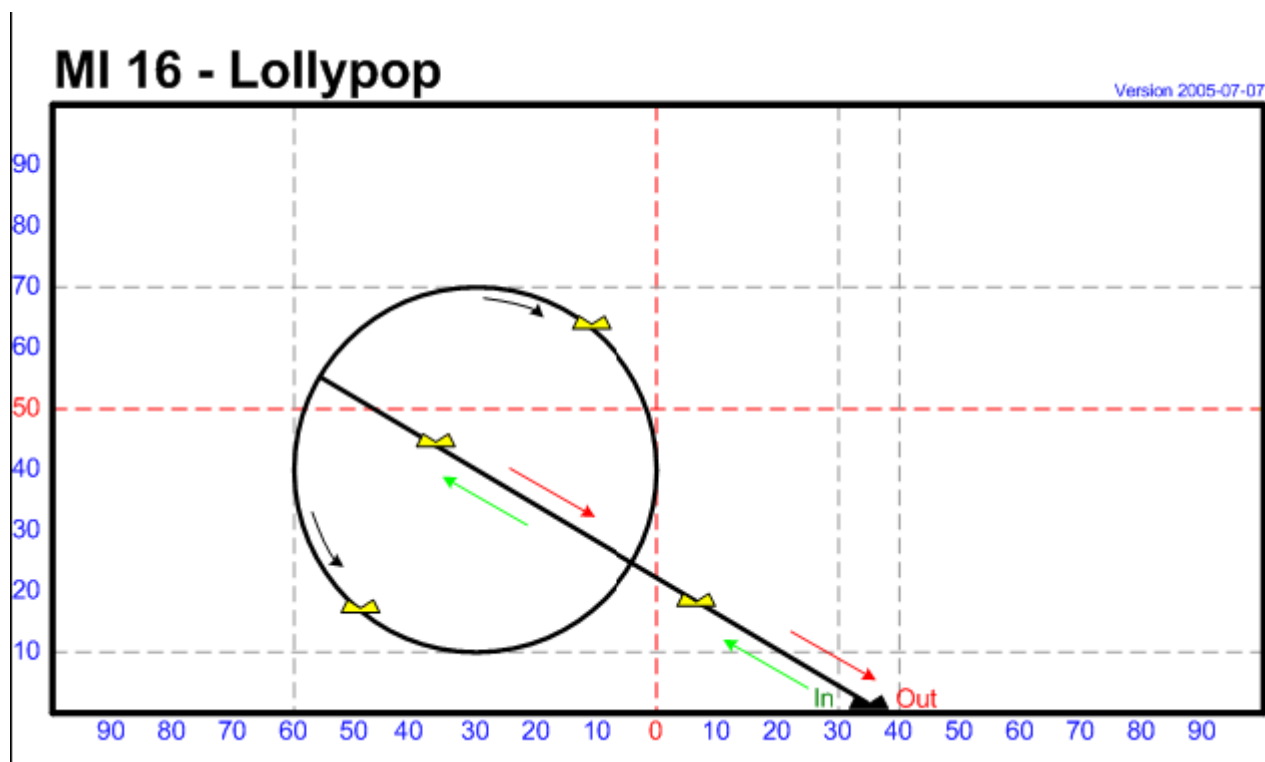
バック フライト

水平スライド

フォワード フライト

9 MI 16 – ロリーポップ

Lollypop

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

インバートフライト

ダイアゴナル（斜め）フライト

説明 Explanation

サークルは1回転のみ

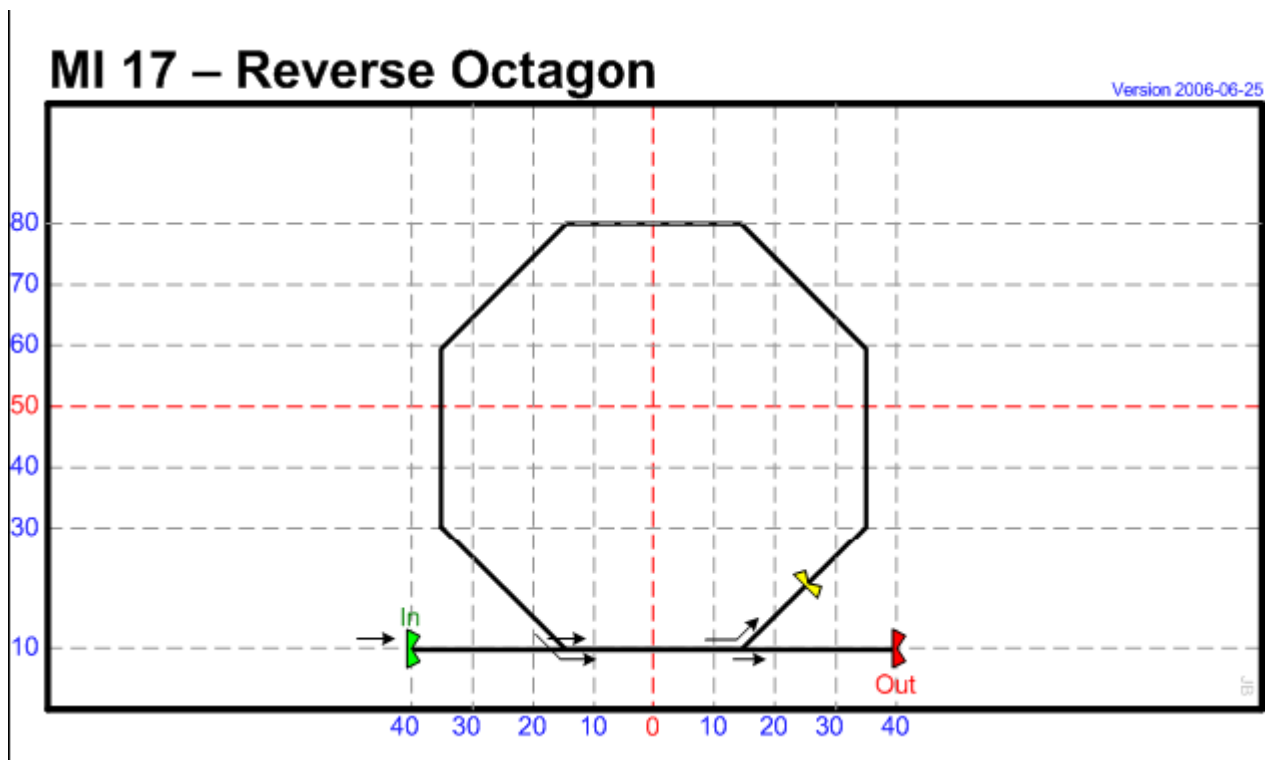
サークルの回転方向は競技者が選択できる

その他の要素 Other Components

プレシジョン グリッド上の配置

サークル

10 MI 17 – リバース オクタゴン Reverse Octagon (NEW)

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

バックフライト

スピードコントロール

説明 Explanation

すべてバックフライトで飛行する。

最初から最後まで一定のスピードを保つ

各辺の長さはすべて同じ

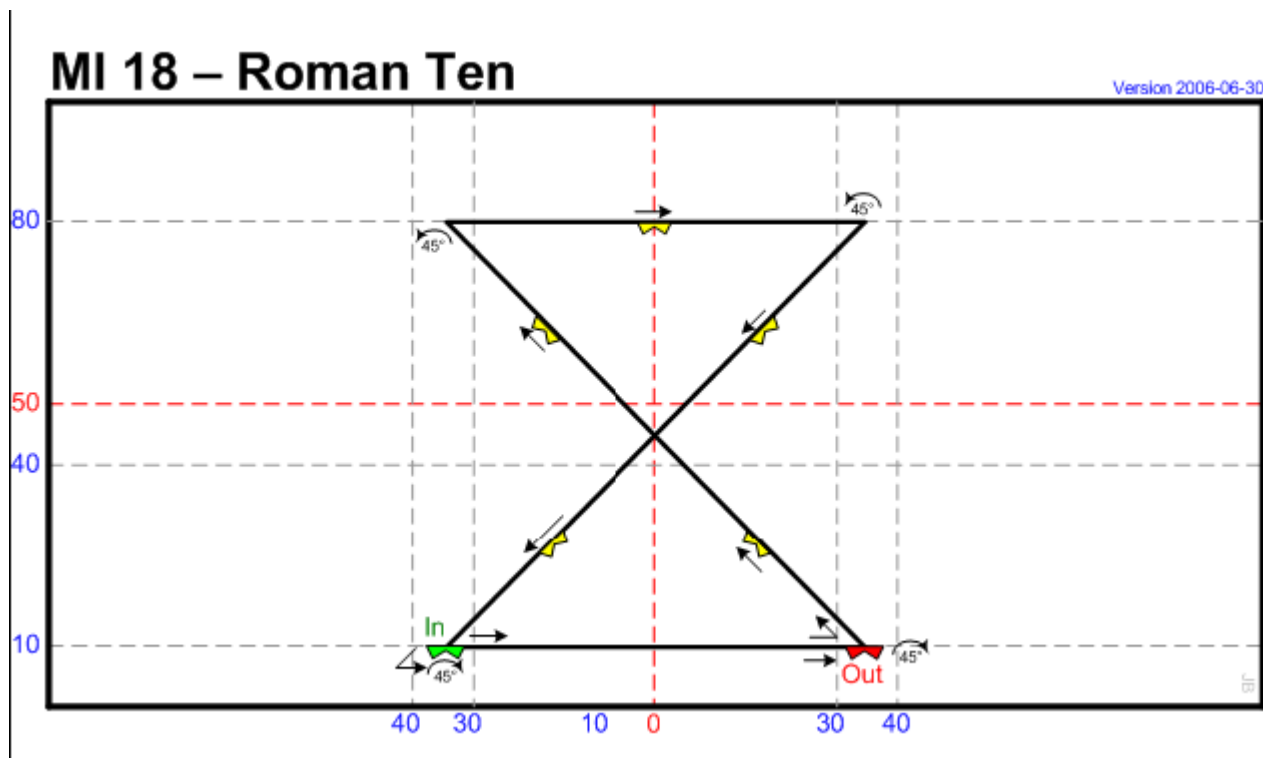
その他の要素 Other Components

プレシジョン グリッド上の配置

ターン

11 MI 18 – ローマン テン

Roman Ten (NEW)

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

ダイアゴナル（斜め）フライト

スライド

説明 Explanation

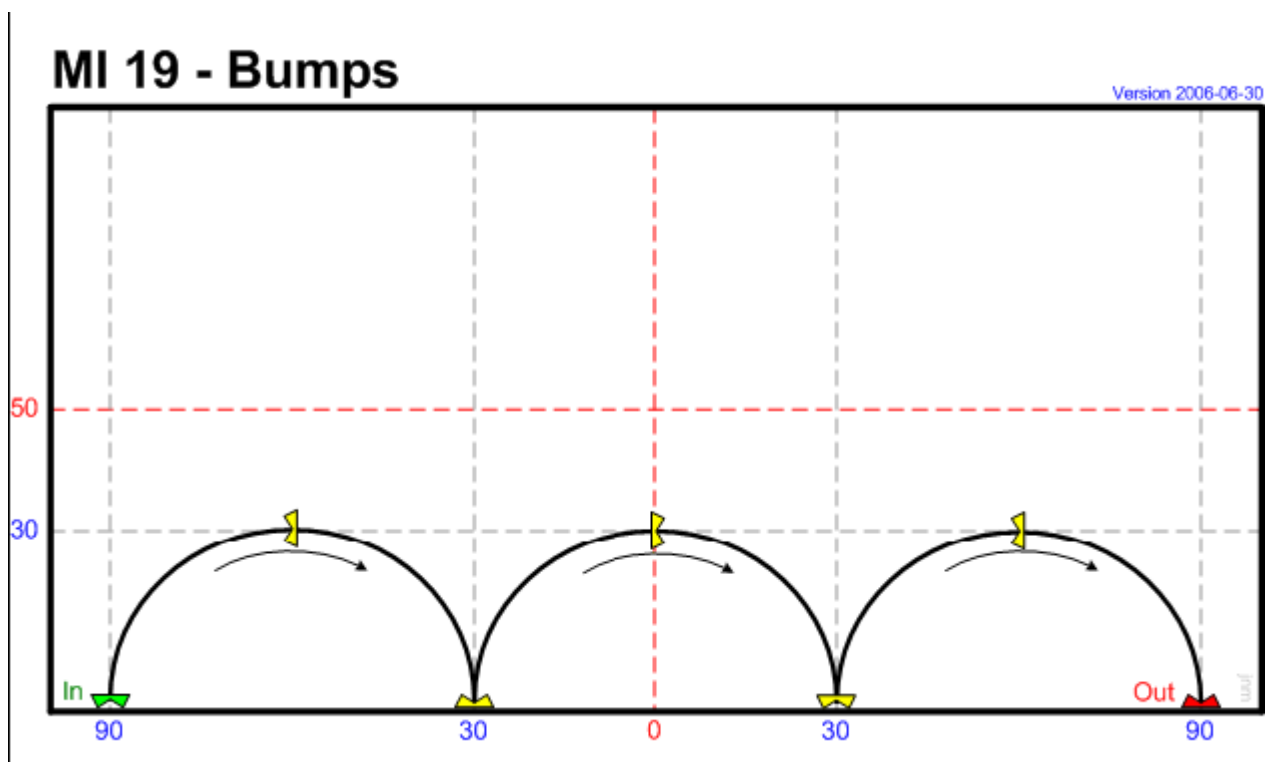
最初の回転は時計回りに 45° 、2 回目は反時計回りに 45° 、3 回目は反時計回りに 45° 、最後は時計回りに 45° 。

その他の要素 Other Components

プレシジョン グリッド上の配置

スピードコントロール

12 MI 19 - バンプス Bumps (NEW)



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

三つのアークを左右対称の大きさに描く。最初のアークはフォワードで、2 つめはバックフライト、三つ目はフォワードで。すべてのランディングはスムーズに明確に行う。

その他の要素 Other Components

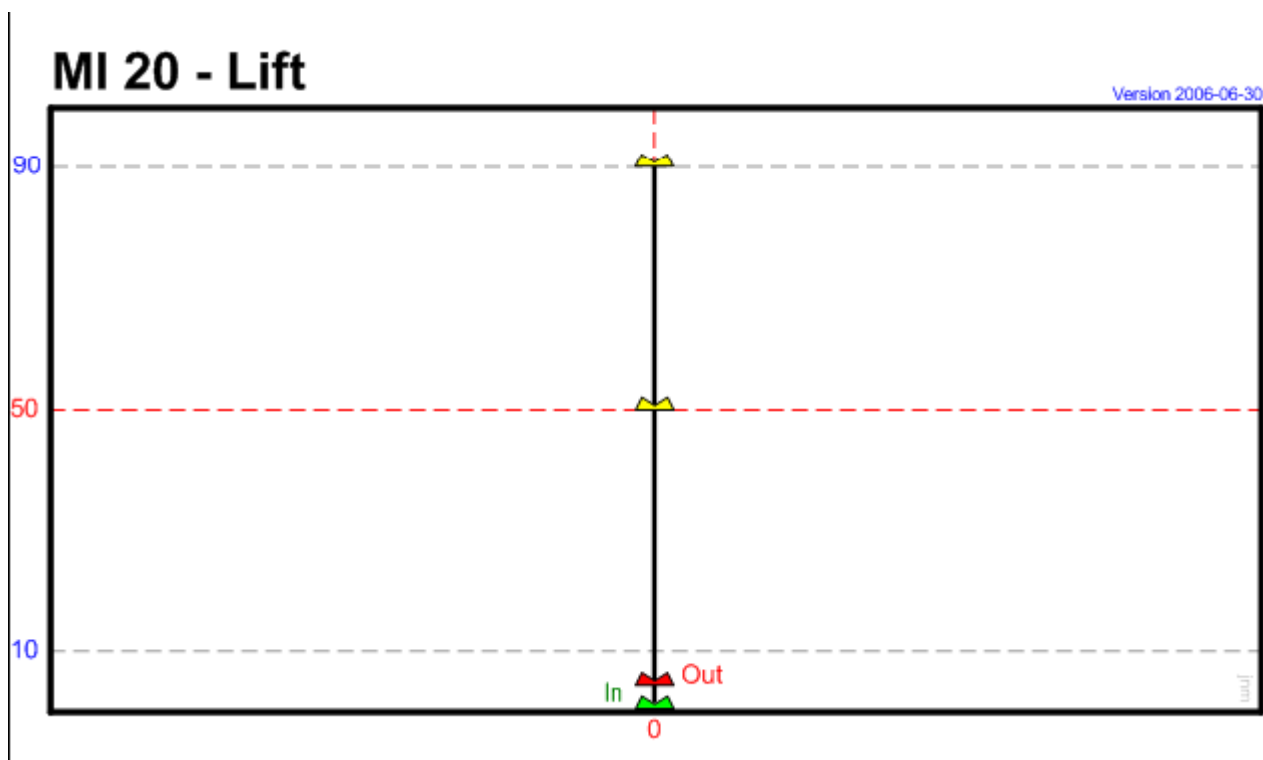
ランディング

コンポーネントの相対的な位置（左右対称）

ラウンチ

プレジジョン・グリッド上の配置

13 MI 20 - リフト Lift (NEW)

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

垂直線

バックフライト

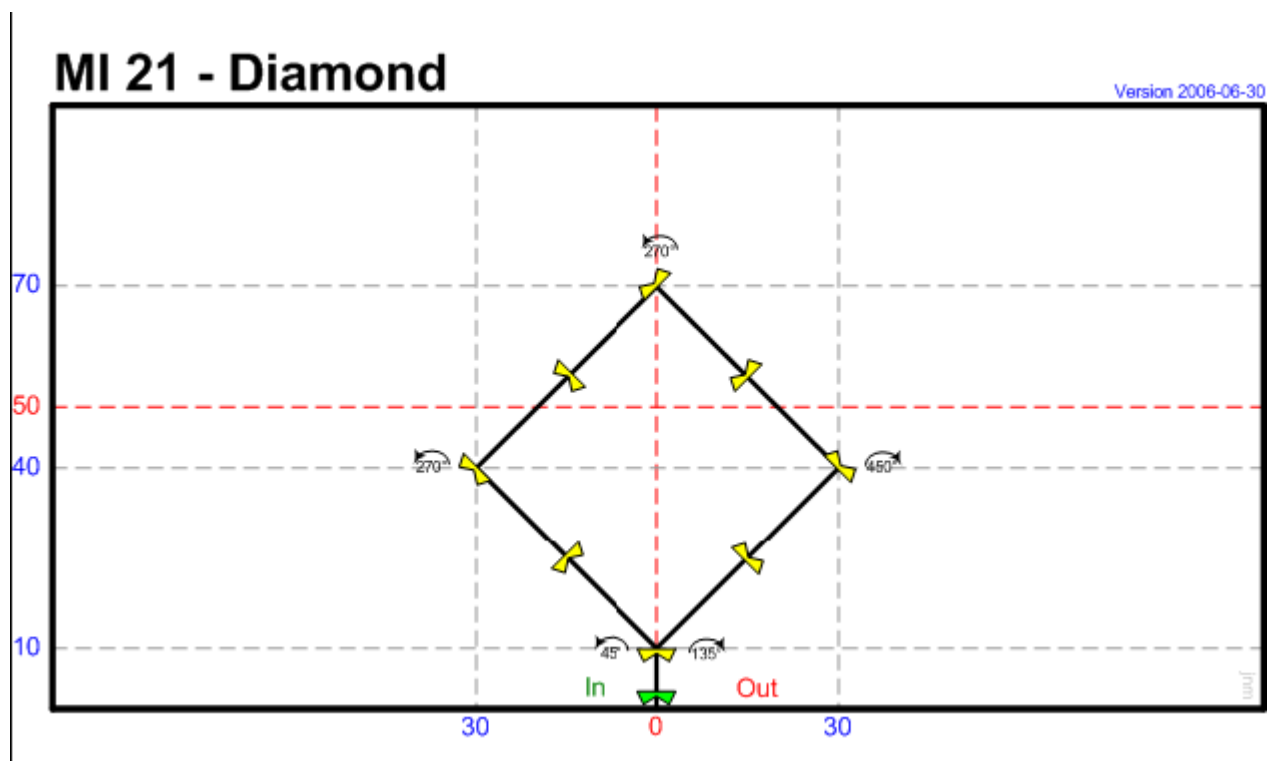
説明 Explanation

ウィンドセンターの地上でイン。垂直にバックフライトで高さ 90%まで上り停止。次に上昇と同じスピードで下降、高さ 5%でホバーリングしてアウト。

その他の要素 Other Components

スピードコントロール

14 MI 21 – ダイヤモンド Diamond (NEW)



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 450°

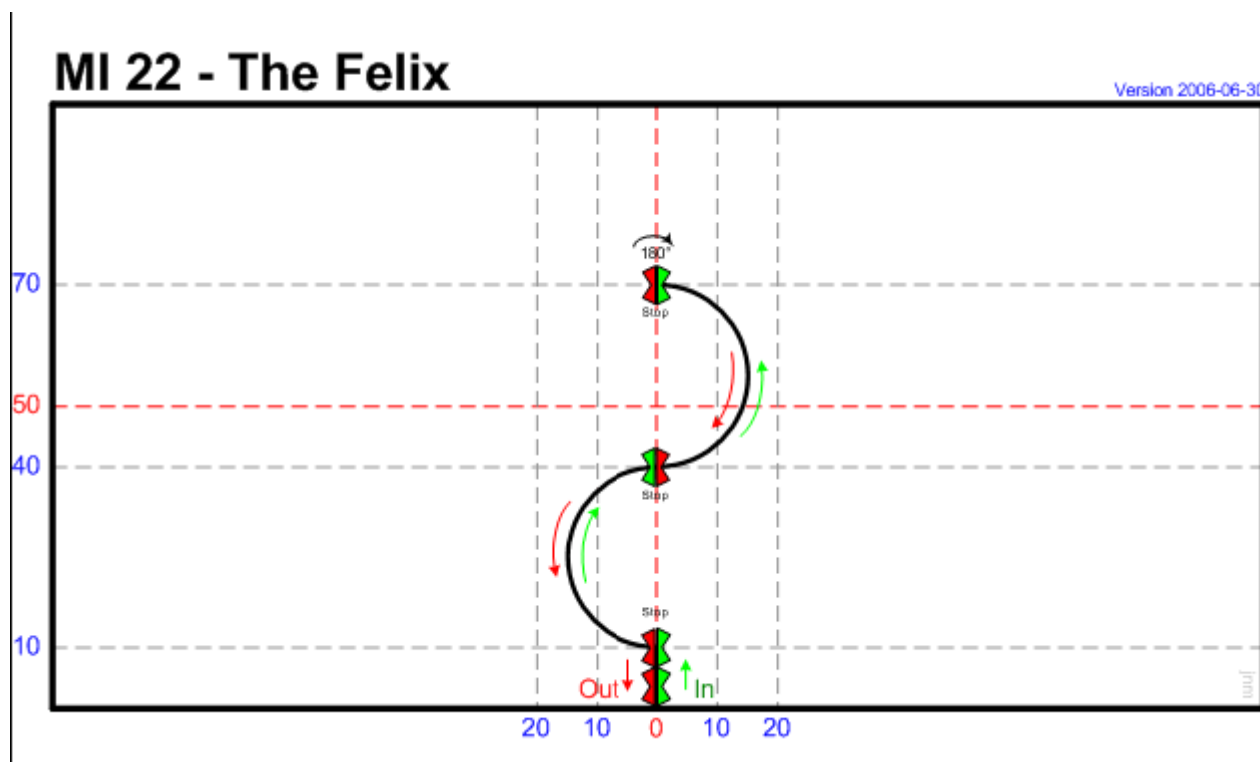
最後は時計回りに 135°

その他の要素 Other Components

直線

スピードコントロール

15 MI 22 – フェリックス The Felix (NEW)



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）。

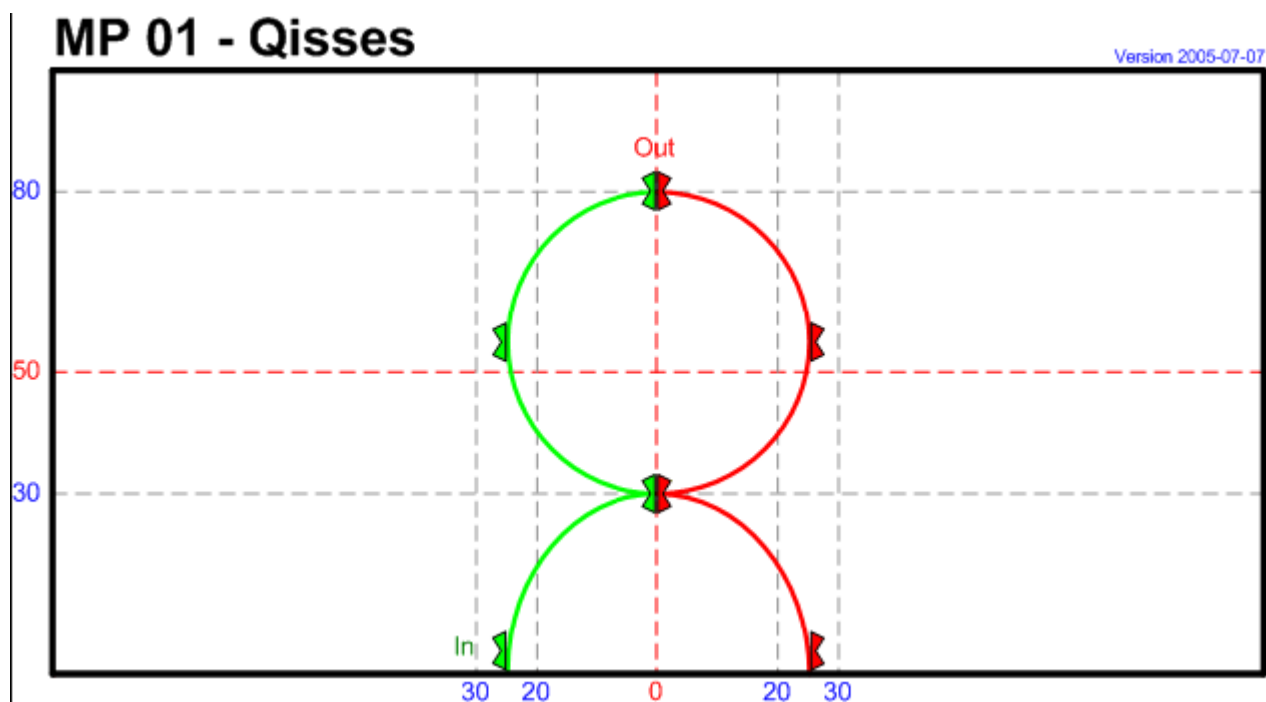
高さ10%で停止し、垂直スライドしてチップランディング、アウト。

その他の要素 Other Components

コンポーネントの相対的な位置

回転

プレジジョン グリッド上の配置

I MULTI-LINE PAIR COMPULSORY FIGURES**1 MP 01 – キセス Qisses****クリティカル コンポーネント Critical Components**

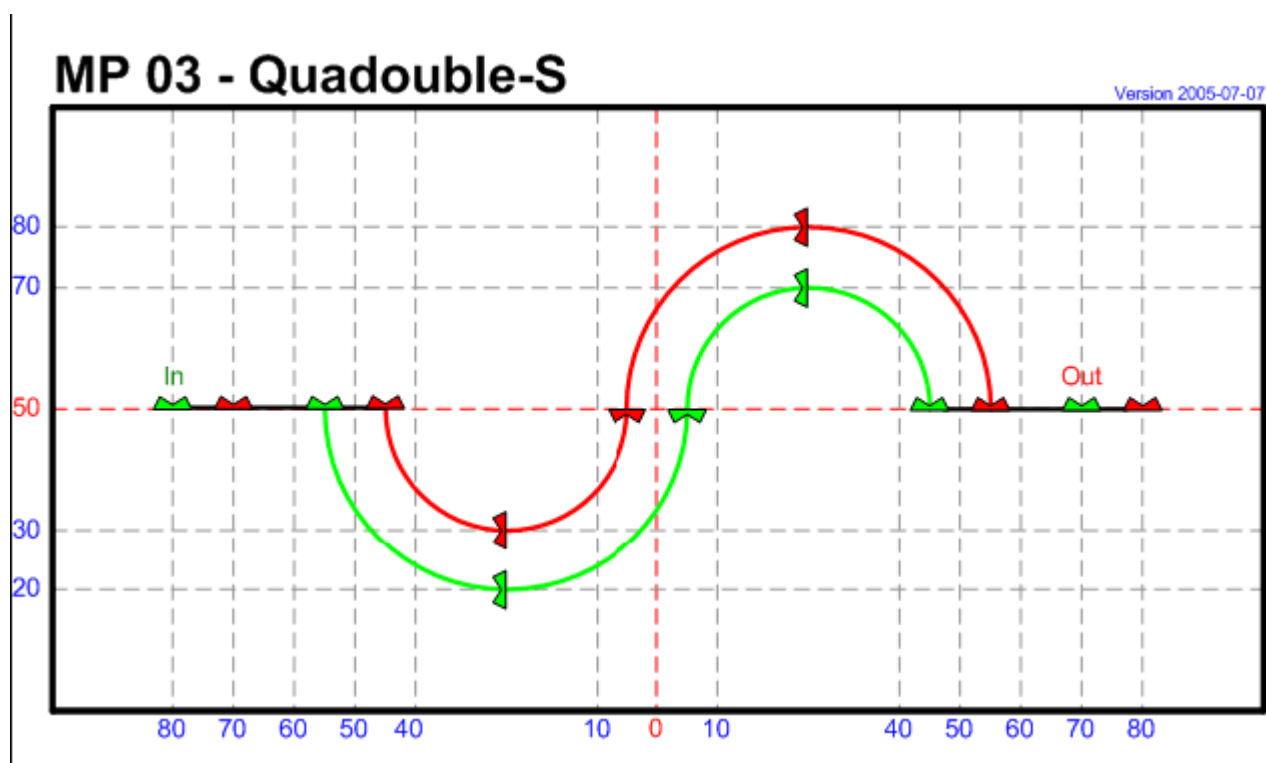
コンポーネントの相対的な位置

スピード コントロール

説明 Explanation**その他の要素 Other Components**

プレシジョン グリッド上の配置

スペーシング

2 MP 03 – クアッドダブルーS**Quadouble-S****クリティカル コンポーネント Critical Components**

アーク

スペーシング

説明 Explanation**その他の要素 Other Components**

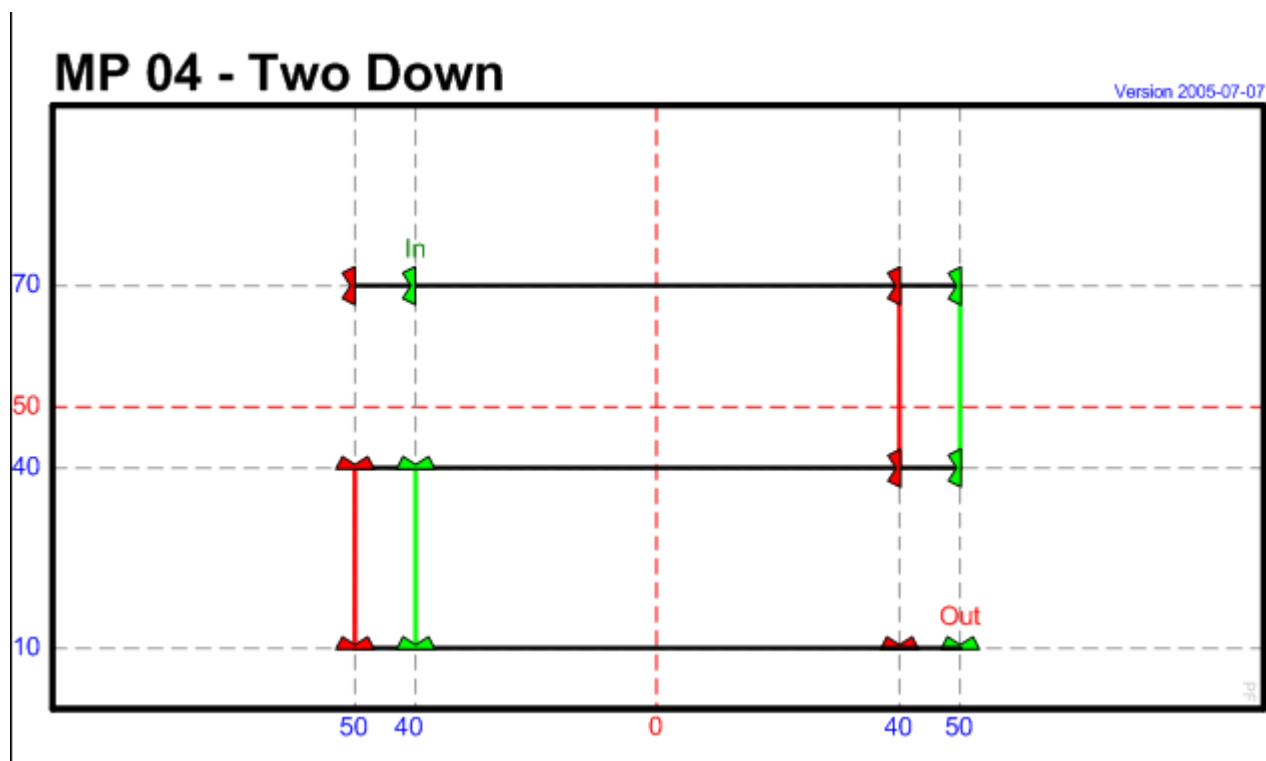
インバートフライト

プレジジョン グリッド上の配置

スピード コントロール

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

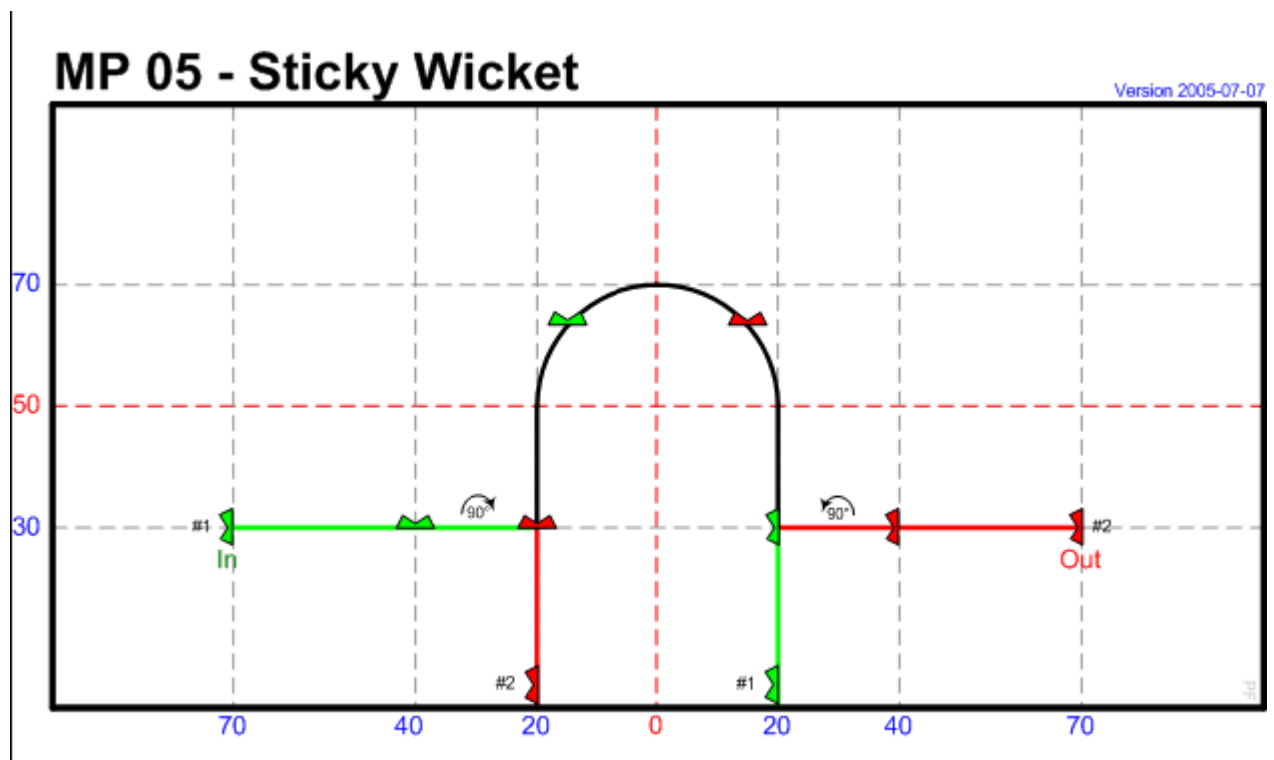
その他の要素 Other Components

プレジジョン グリッド上の配置

直線

センター回転

4 MP 05 – スティッキー ウィケット Sticky Wicket



クリティカル コンポーネント Critical Components

アーク

スペーシング

説明 Explanation

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 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。
- ④ 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 Other Components

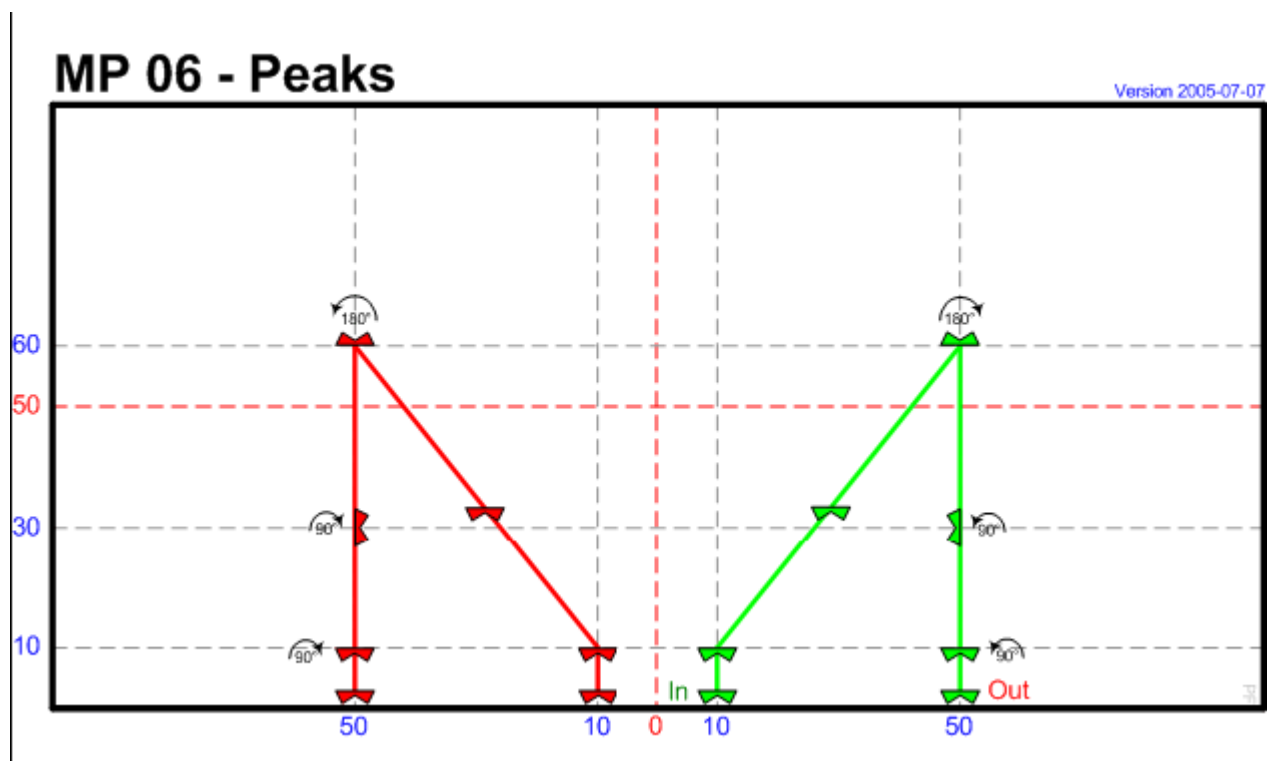
センター回転

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

5 MP 06 – ピークス Peaks.



クリティカル コンポーネント Critical Components

ダイアゴナルフライト

要素の相対的位置

説明 Explanation

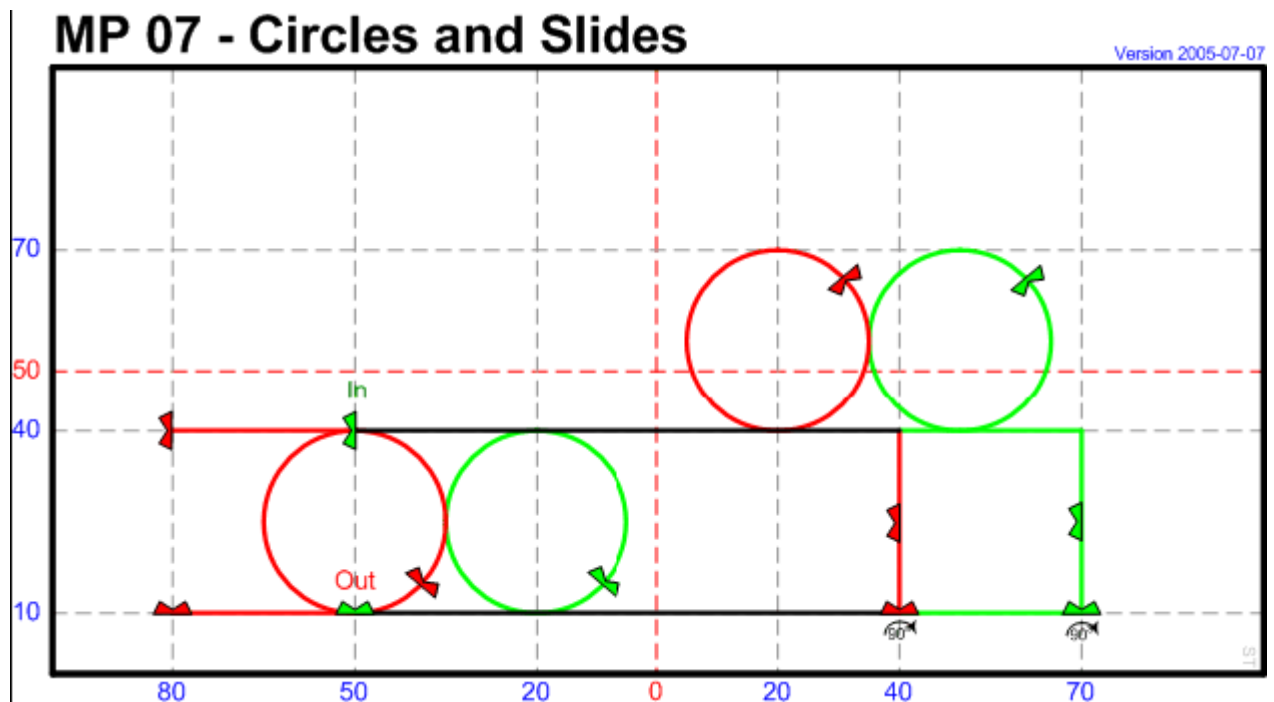
その他の要素 Other Components

ラウンチ

ランディング

センター回転

6 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

インバートスライド

説明 Explanation

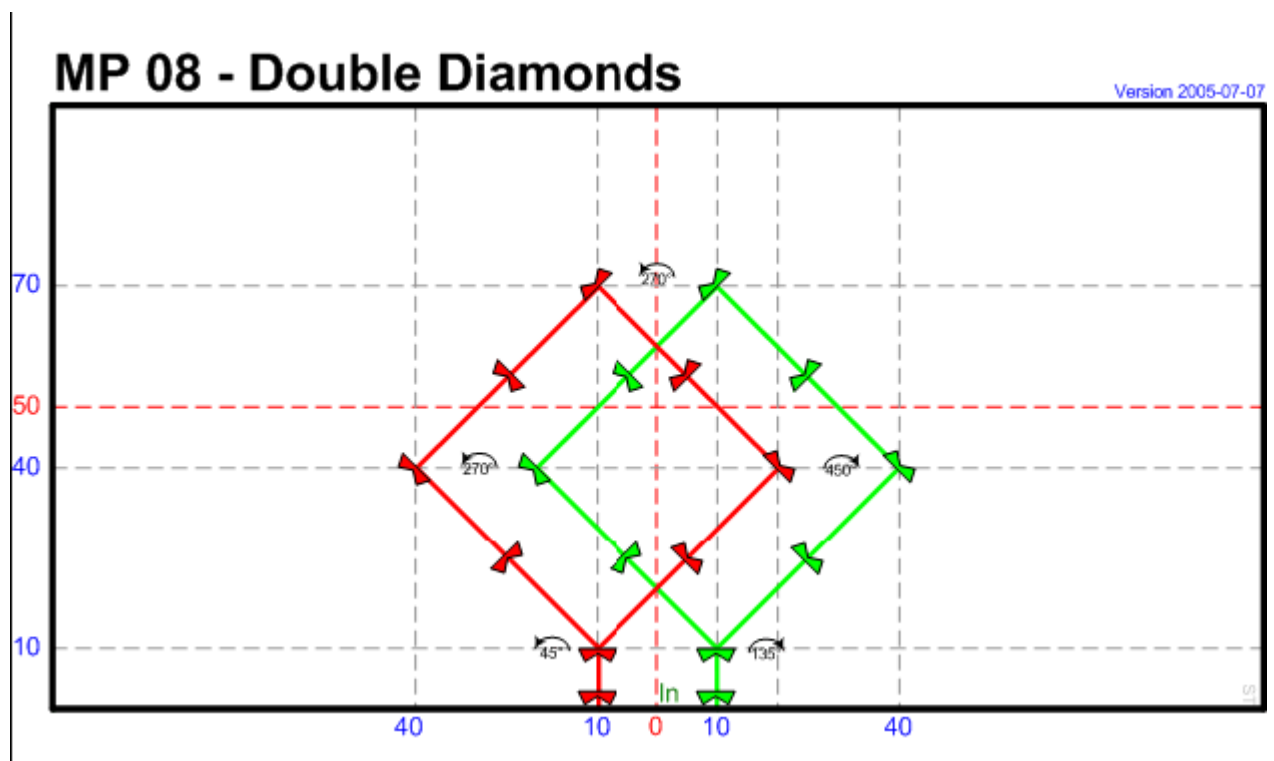
- ①円は前進飛行（リーディングエッジを進行方向に直角を保つ）で描く。
- ②最初に左の円を描いた後に下に向かう。

その他の要素 Other Components

平行線

スペーシング

7 MP 08 – ダブル・ダイヤモンド Double Diamonds



クリティカル コンポーネント Critical Components

スペーシング

センター回転

説明 Explanation

- ① 両方のカイトは離陸後高さ 10 %で 45 度左ターンをする。
- ② 両方のカイトは着地前高さ 10 %で 135 度右ターンをする。

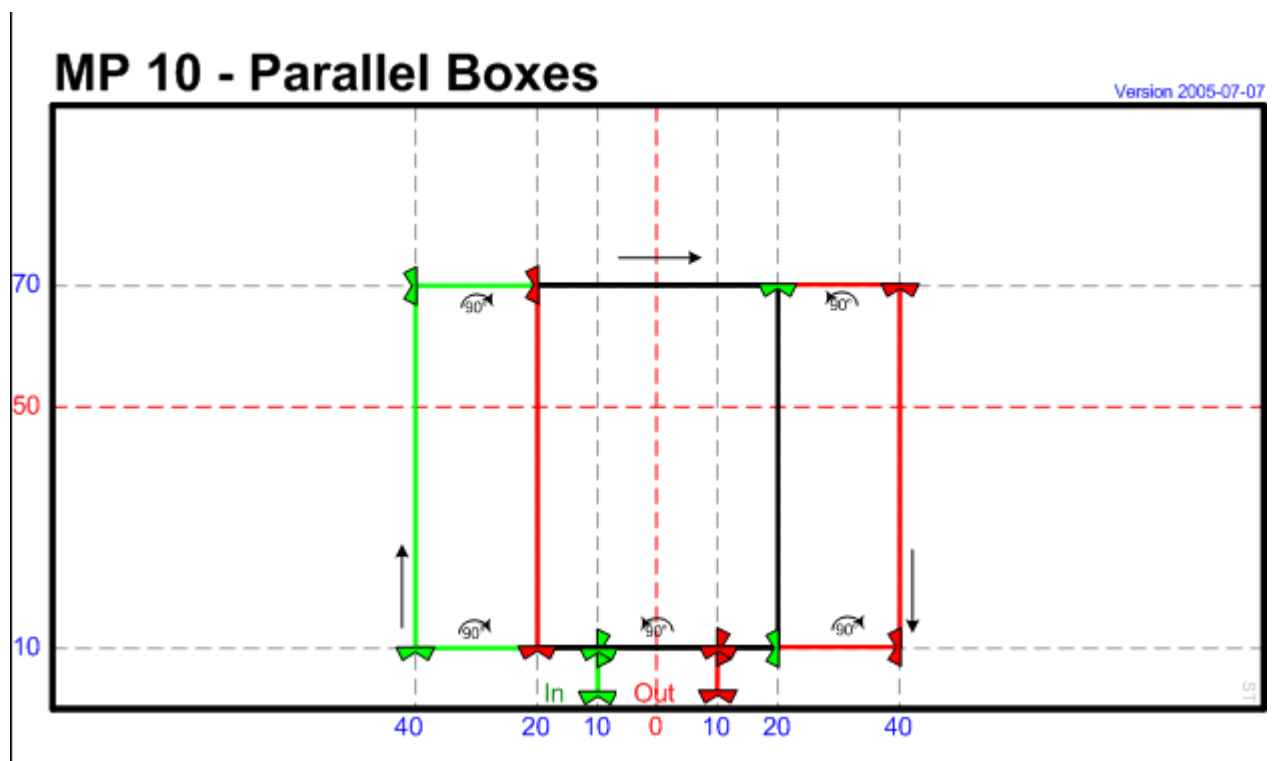
その他の要素 Other Components

平行線

直線

コンポーネントの相対的な位置

9 MP 10 – パラレル ボックス Parallel Boxes



クリティカル コンポーネント Critical Components

直線

スピード コントロール

説明 Explanation

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 Other Components

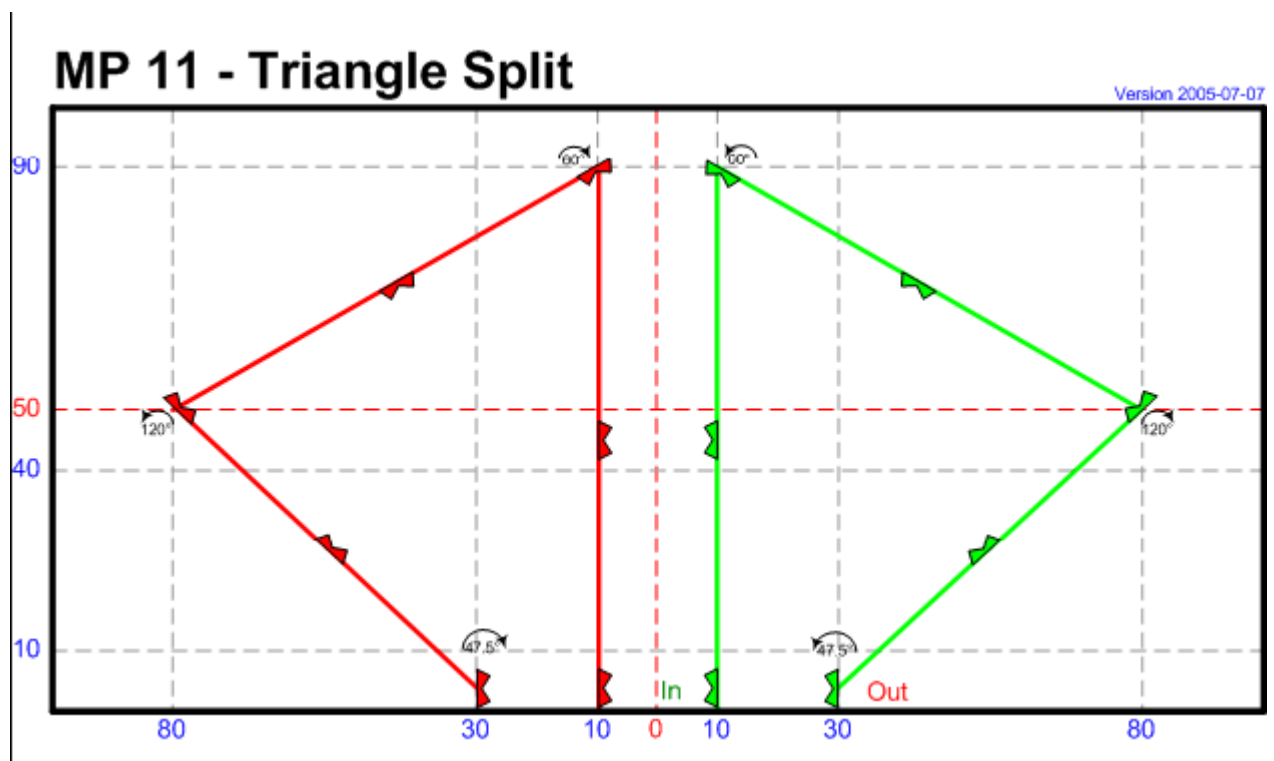
平行線

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

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

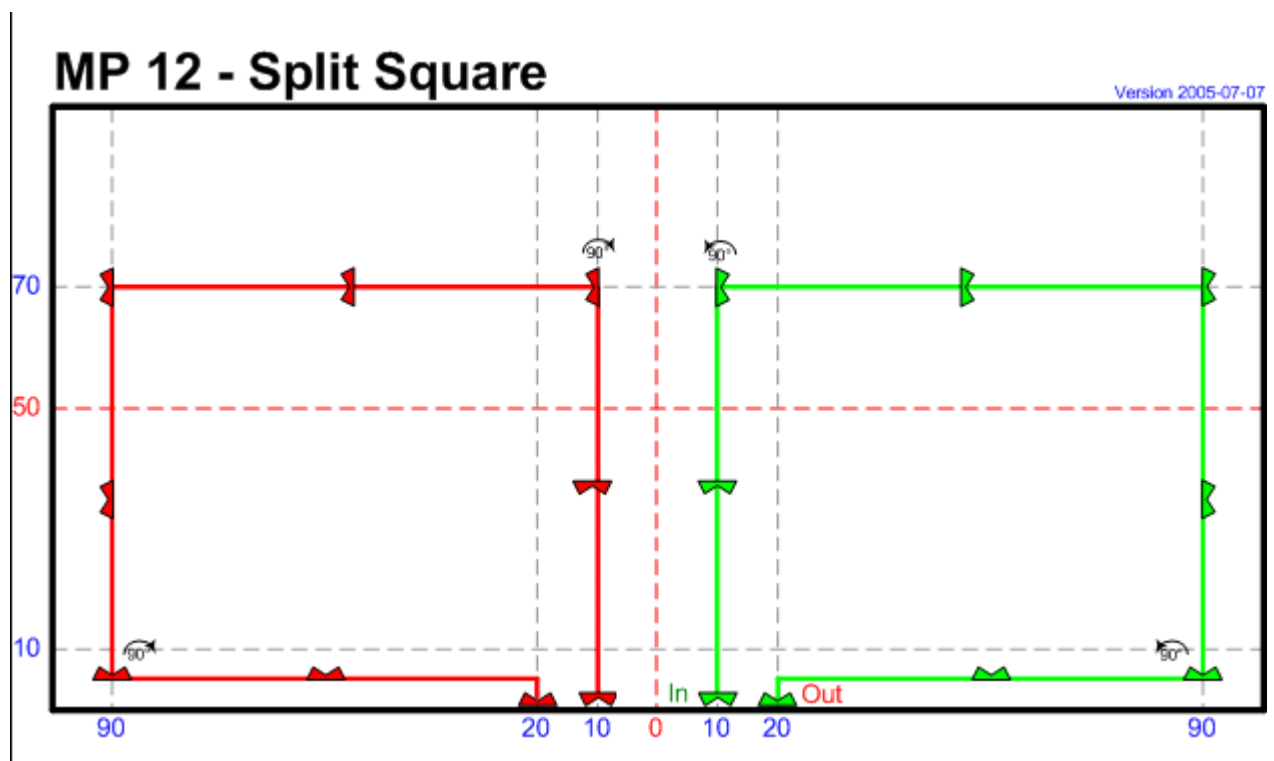
タイミング

センター回転

バック フライト

垂直スライド

11 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

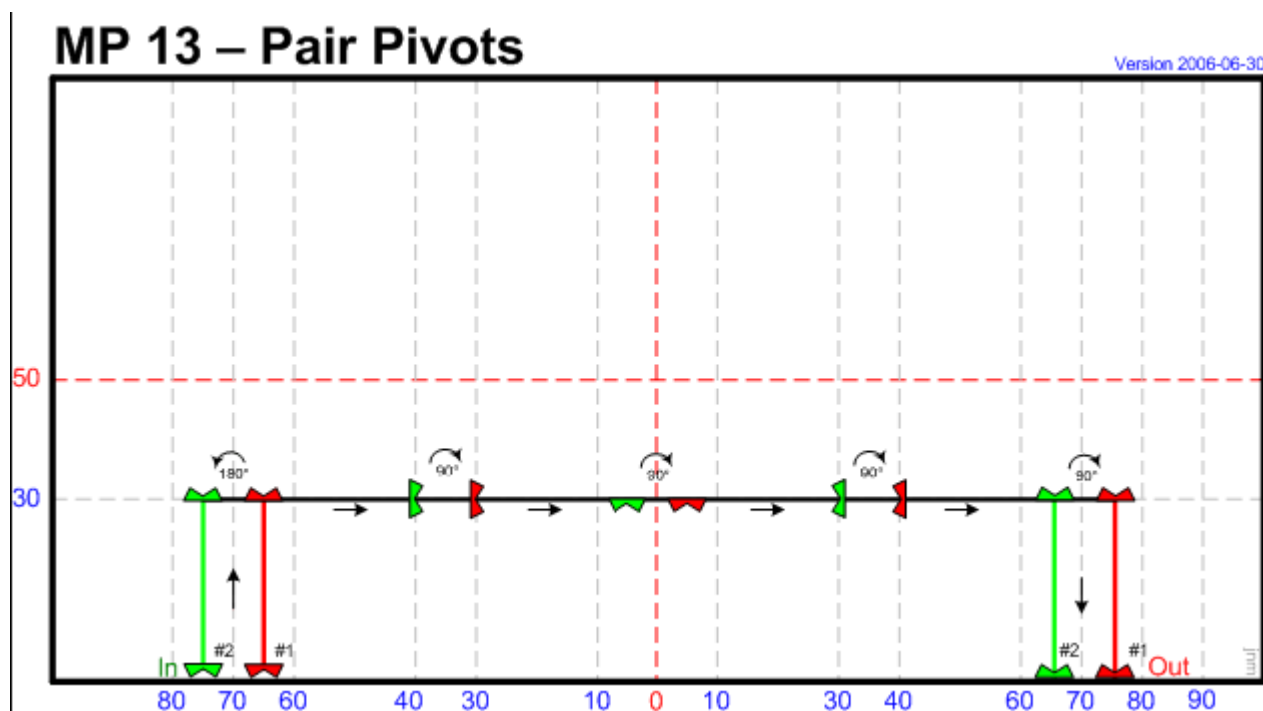
インバートスライド

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

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

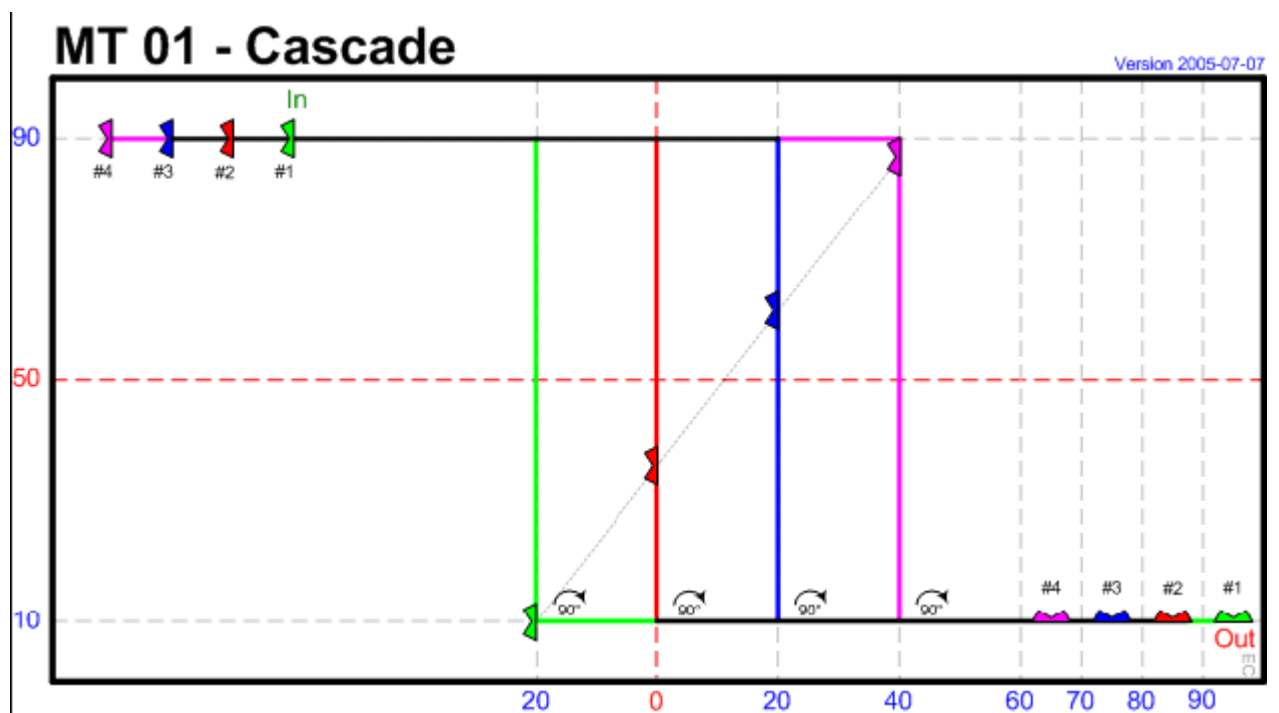
コンポーネントの相対的な位置

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

J. MULTI-LINE TEAM COMPULSORY FIGURES**1 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。

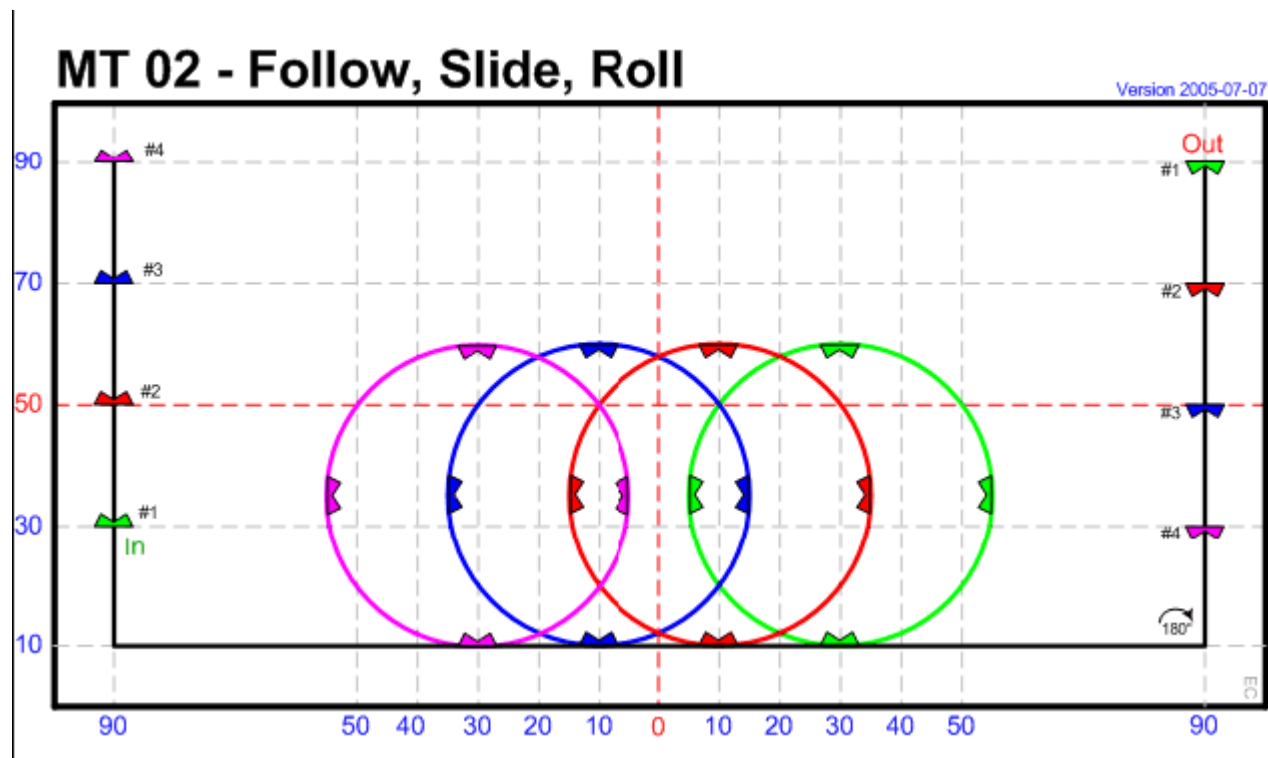
その他の要素 Other Components

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

2 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

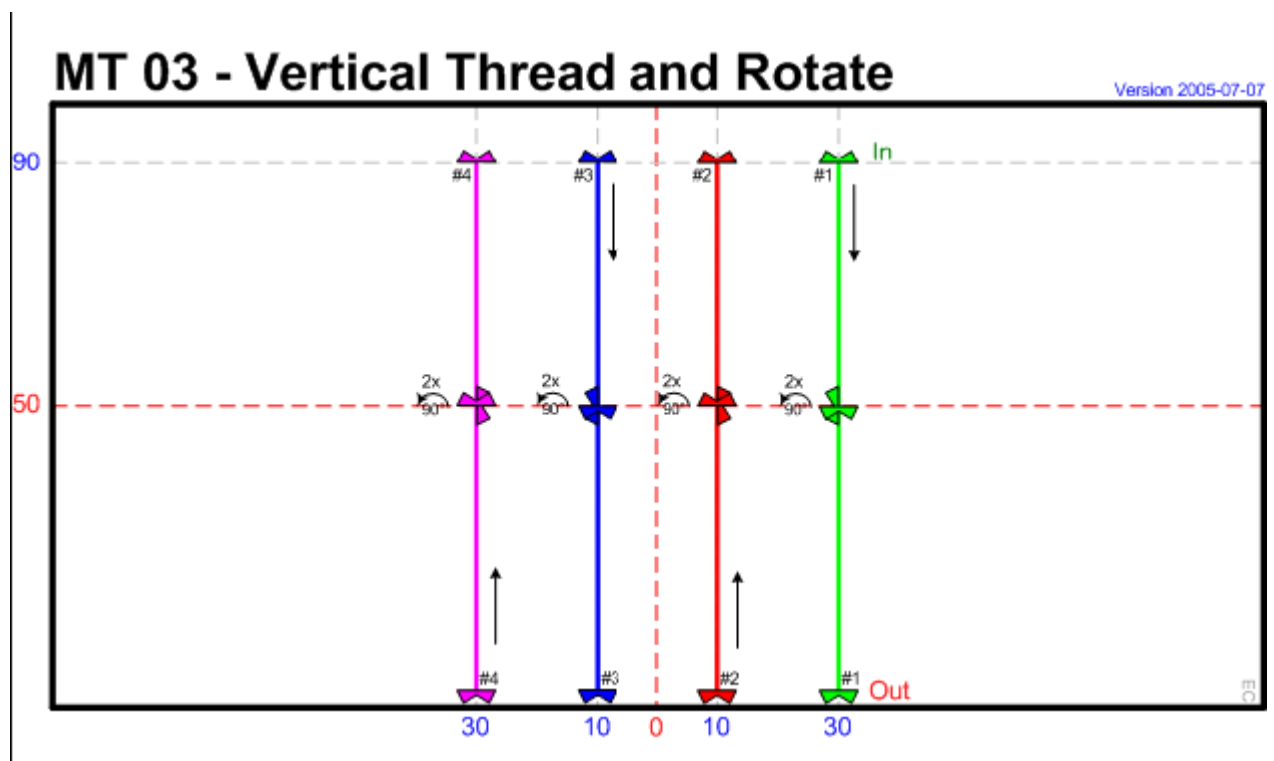
まっすぐな直線

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

3 MT 03 パーチカル スレッド アンド ロータイト 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

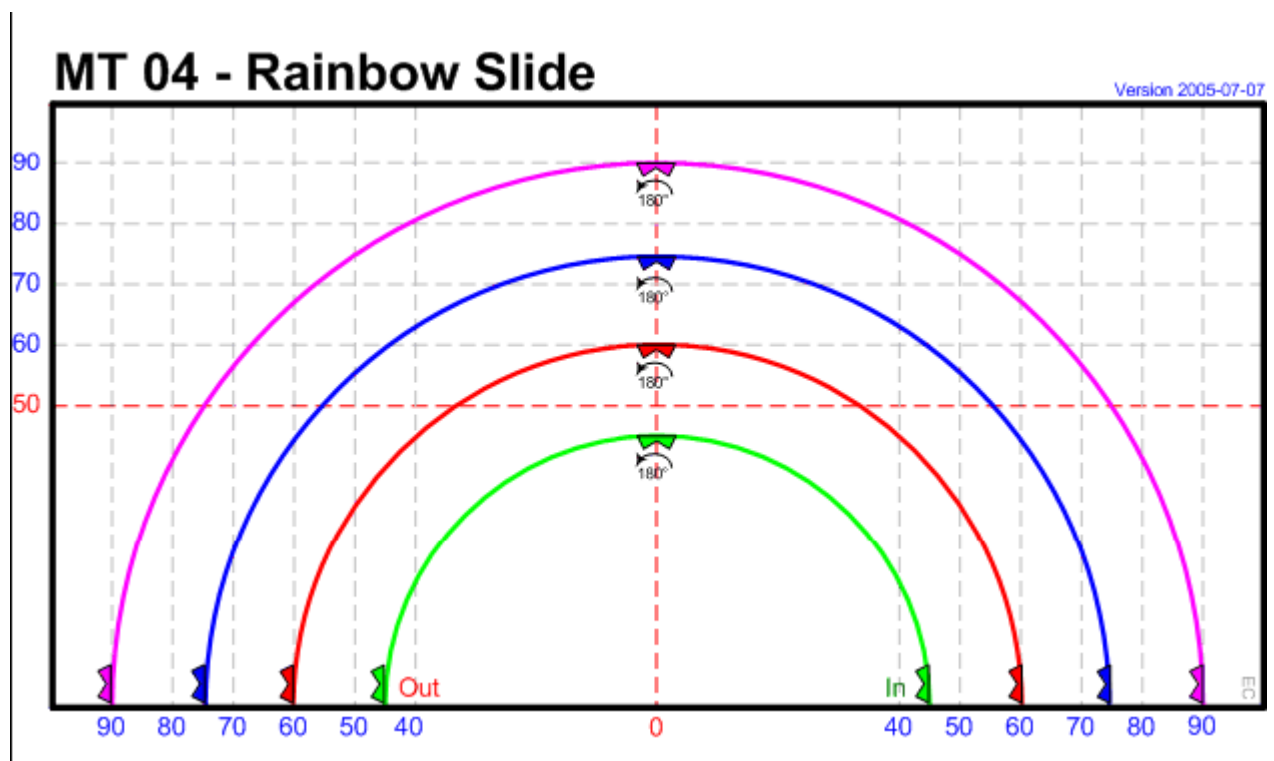
高さ 50 % での 180 度回転は、90 度回転毎に一旦停止して行う。

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

4 MT 04 – レインボー スライド Rainbow Slide



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

ラウンチはウイングチップで立った状態で始める。

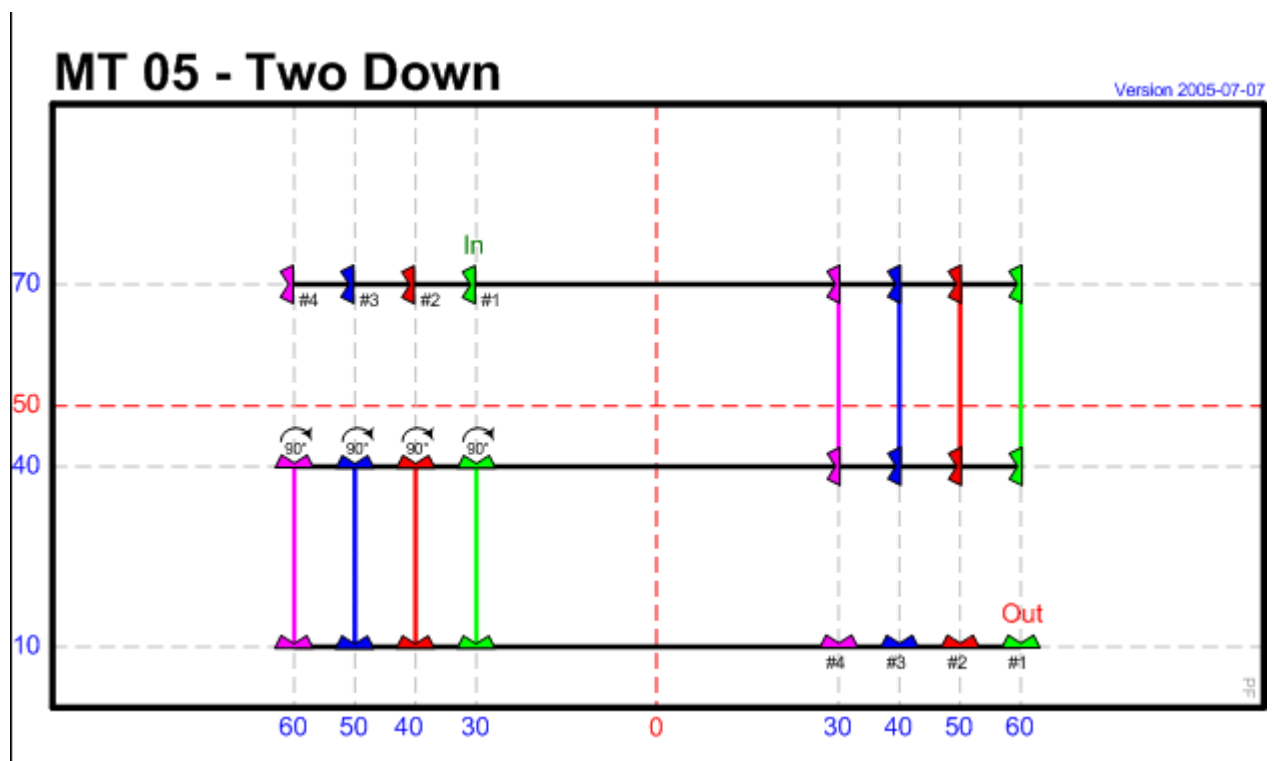
中央での 180 度回転は、全機一斉に、静止した状態で行う。

その他の要素 Other Components

プレジジョン グリッド上の配置

センター回転

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

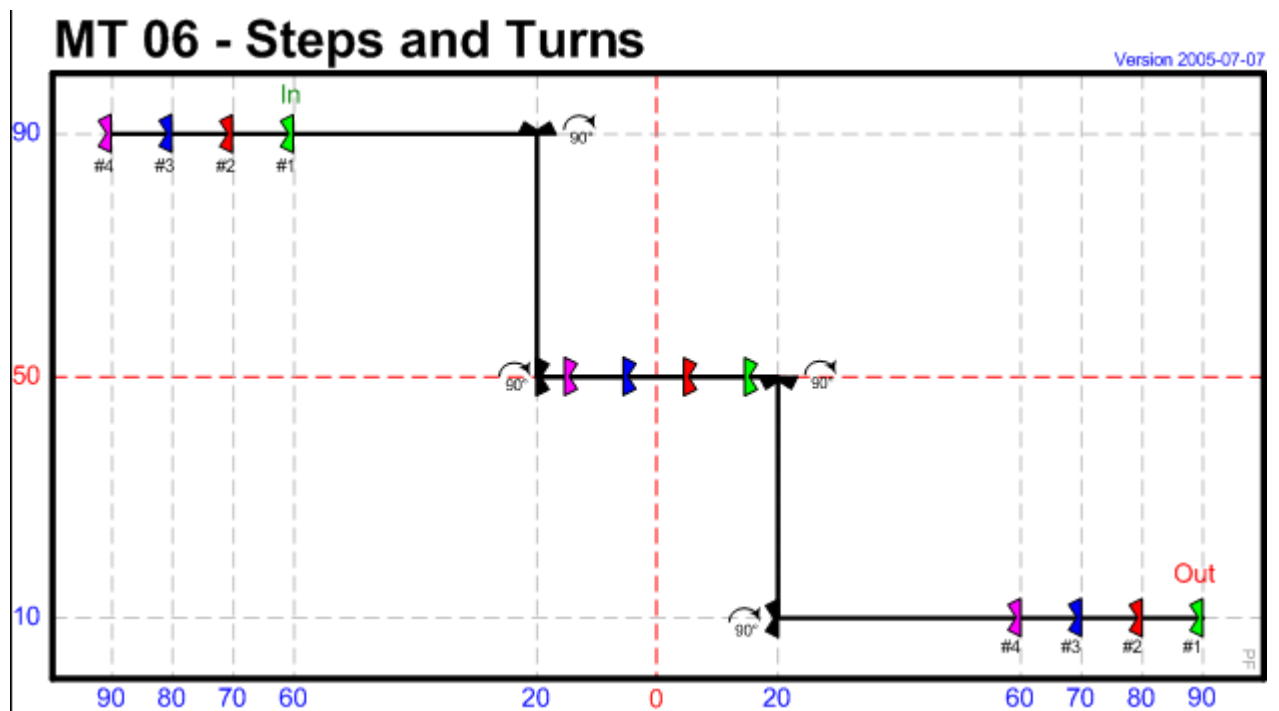
垂直スライド

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

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。

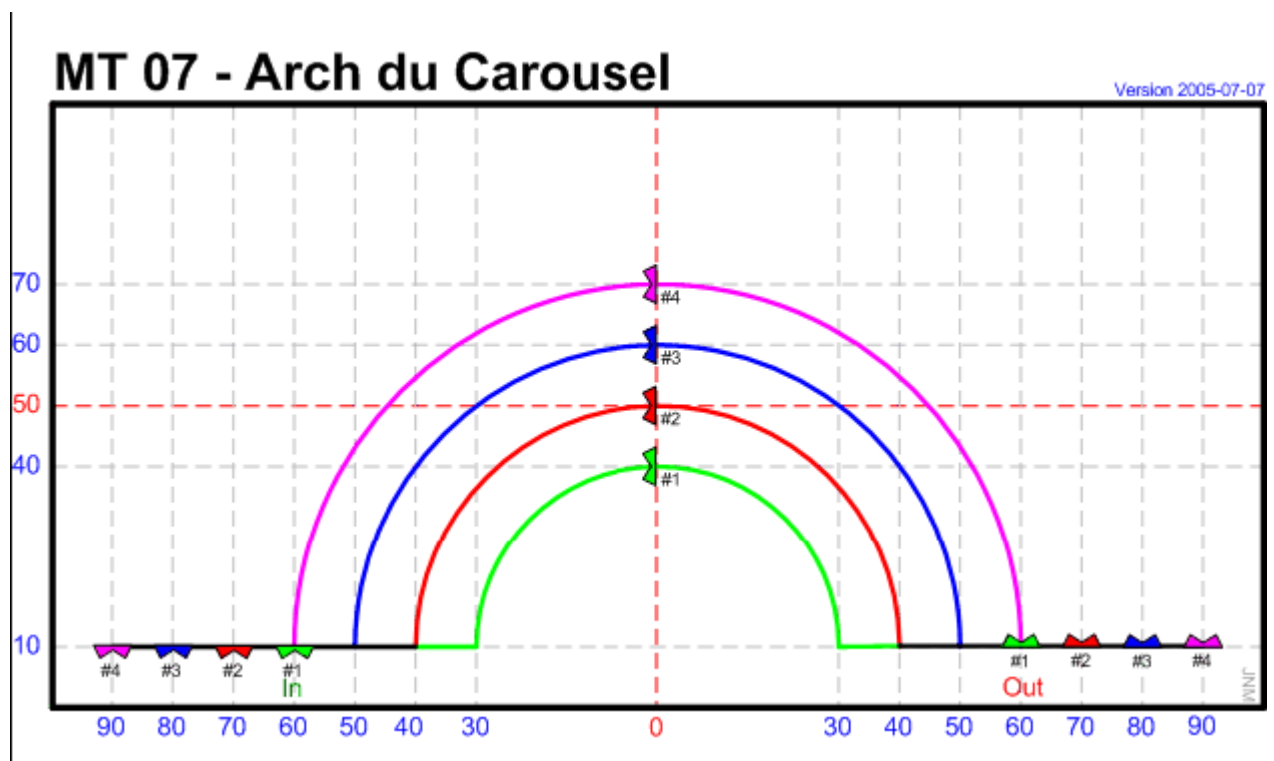
その他の要素 Other Components

まっすぐな直線

プレシジョン グリッド上の配置

バック フライト

7 MT07 – アーチ デュ カルーセル Arch du Carousel



クリティカル コンポーネント Critical Components

アーチ

スピードコントロール

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

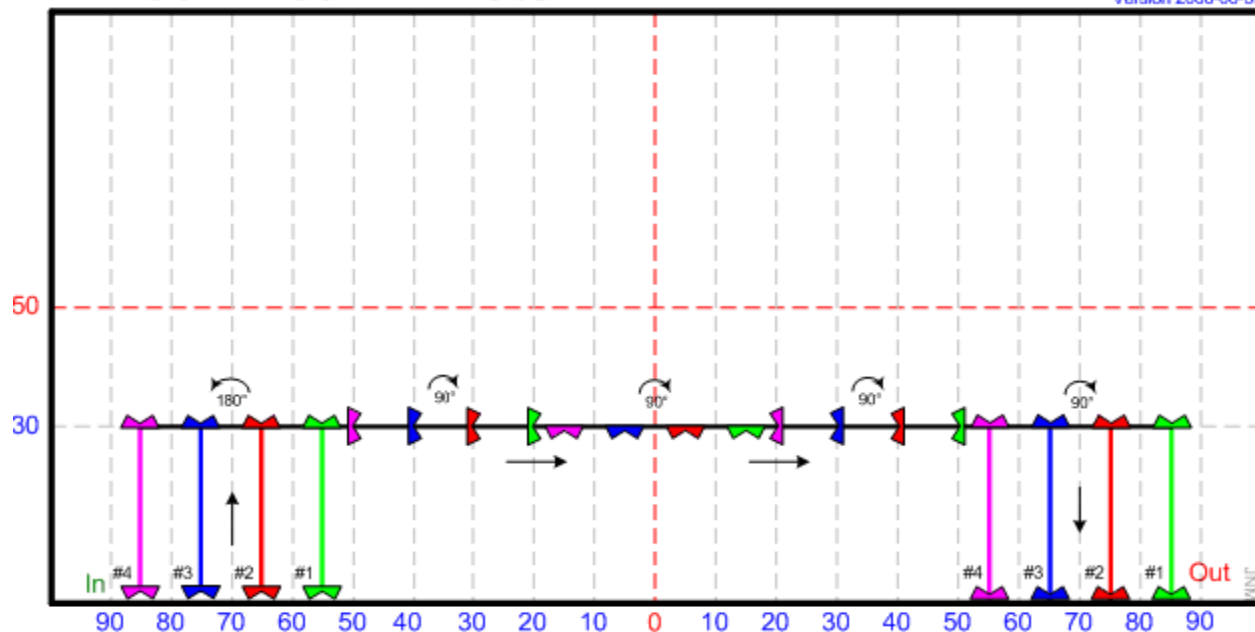
プレシジョン グリッド上の配置

タイミング

8 MT08 – チーム ピボット Team Pivots

MT 08 – Team Pivots

Version 2006-06-30



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

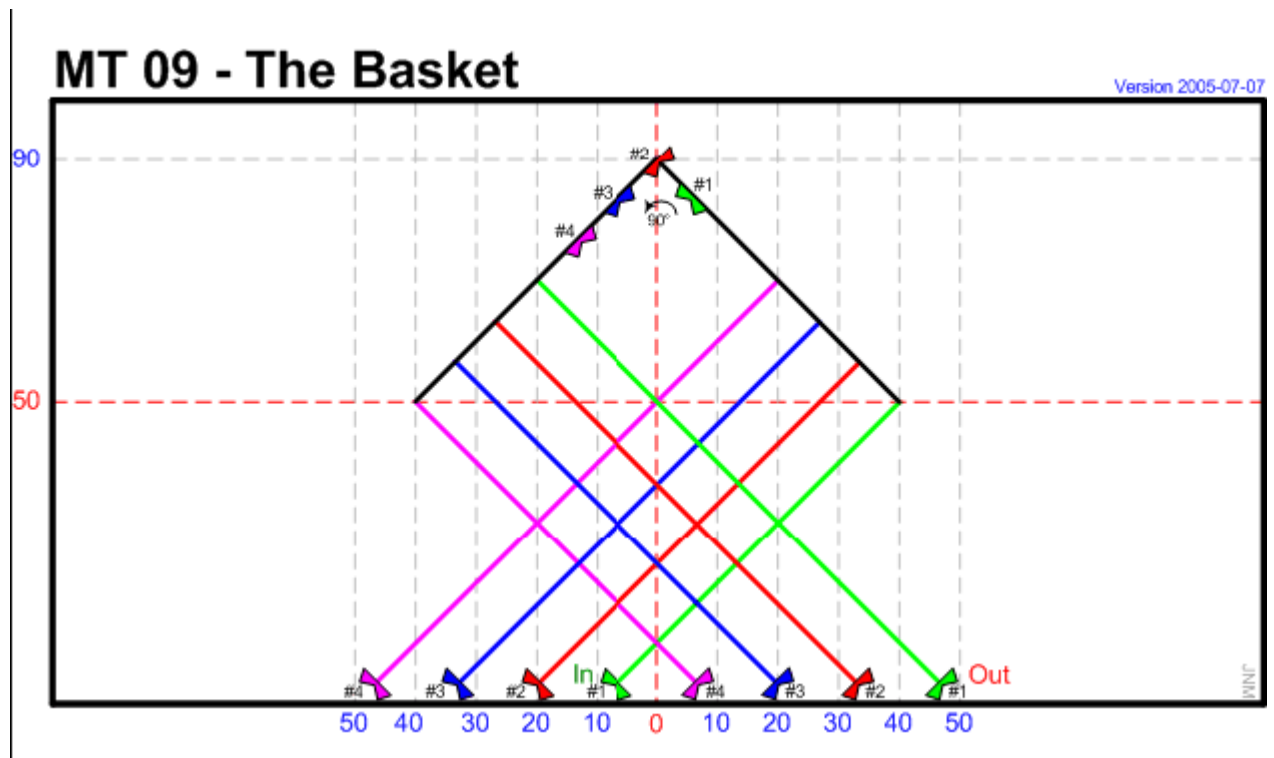
スピード コントロール

バック フライト

水平スライド

ランディング

9 MT 09 – 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

- ① 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。
- ② 全機同時にひし形の右上辺に到達する。
- ③ 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。
- ④ ノーズを 45 度左向きの状態で全機同時に着地する。

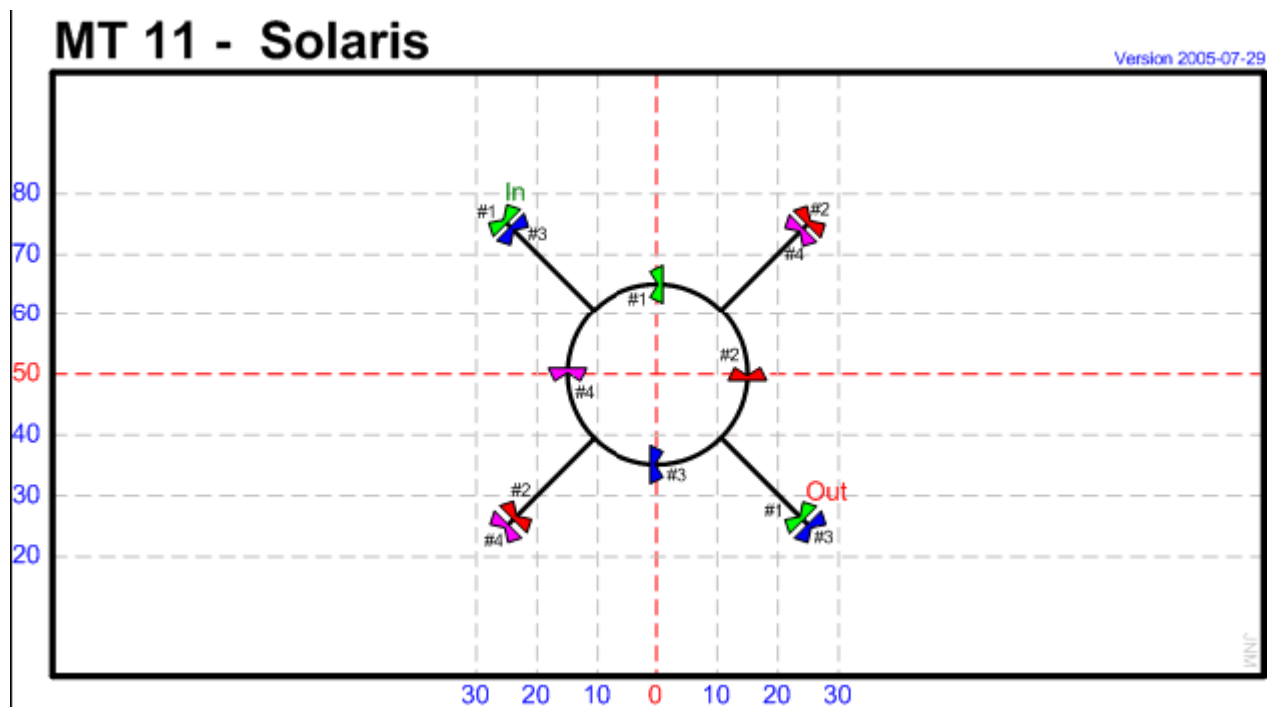
その他の要素 Other Components

タイミング

直角

平行線

10 MT11 – ソリス Solaris (NEW)



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

タイミング

説明 Explanation

何機で飛ぼうと以下の規則とする：

一番機がアウトする位置は時計回りに回転して 3 番機がインした位置である。

全機が等間隔で円を描く。3、5 機の場合、1 番機はウィンドセンターでイン。

その他の要素 Other Components

サークルの形