

#### D、6 記録係

記録係はジャッジから回収したスコアを表にし、CJの指示にしたがって結果を掲示する。ISKジャッジブックの要求事項を逸脱しない記録方式ならば特定の方式の指定はしない。記録方式は正確な記録の入力を超えた特定の知識を持った者を必要すべきではない。

1 ページ目

バージョン 2. 4 へ

2 ページ目

修正箇所の履歴追加。

ご自身の名前を確認してください。

1 2 ~ 1 3 ページ目

Gセットアップタイム

選手はFDのシグナル無しに競技を開始してはならない。選手は上記に定めた時間以内、またはFDがシグナルを出してから45秒以内のどちらか長いほうで競技を開始しなければならない。選手が制限時間を超えても競技開始できなかった場合、FDは選手の代わりにINコールをし、ジャッジはそれに基づいて採点する。

#### Version 2.2 - 6 August 2009

1. Changed II.B.1.a.3 description of judging panel  
II.B.1.a.3 ジャッジングパネルの補足説明
2. Removed II.B.1.a.7 notation regarding sanctioned scoring software  
II.B.1.a.7 採点用ソフトウェアについての記述を削除
3. Removed III.A.2.b notation regarding sanctioned scoring software  
III.A.2.b 採点用ソフトウェアについての記述を削除
4. Changed IV.B.1 to remove "Critical Components" scoring, instead applying a single score to each figure.  
IV.B.1 の最初の項目を削除し、0 - 1 0 0 点制に改めた
5. Changed VI.A to remove "Critical Components" scoring, instead applying a single score to each figure  
VI.A の最初の項目を削除し、0 - 1 0 0 点制に改めた
6. Changed Sample Score Sheets for Precision and Mix in Appendix A

II.B.1.a.3

ヘッドジャッジに加え、演技を採点する為に最低2人のジャッジを必要とする。したがってデシプリンの最低ジャッジ数はヘッドジャッジを加え合計で3人となる。ヘッドジャッジを含め5人をできる限り推奨する。

## II.B.1.a.7 2番目の項目の削除

III.A.2.b  
IV章、V章に準じ、各ジャッジからスコアを集めて競技者別に集計したものがそのデシプリンの順位となる。すべてのデシプリンジャッジ（見習いジャッジは除く）から集めたスコアがそのデシプリンの最終得点として用いられる。すべてのデータ入力や計算はダブルチェックすること。

IV.B.1  
・各フィギュアが図形と説明とおりに飛んでいるかを比較する。  
・プレジジョングリッド内に適切に配置されているか、適切な間隔を保持しているか、スピードコントロールは、そしてその他コンパルソリーブックで明記されている項目を考慮する。  
・それぞれのフィギュアに0-100点のシングルスコアで採点する。

VI.A  
・各フィギュアが図形と説明とおりに飛んでいるかを比較する。  
・プレジジョングリッド内に適切に配置されているか、適切な間隔を保持しているか、スピードコントロールは、そしてその他コンパルソリーブックで明記されている項目を考慮する。  
・それぞれのフィギュアに0-100点のシングルスコアで採点する。

添付A  
ルールに合わせて改定

ISK Compulsories Book v2.2

### **Version 2.2 – 6 August 2009**

1. Eliminated description of key components and added broad description of scoring III.A. III.A キーコンポーネントの記述を削除し、概要の説明に変更
2. Combined prior “Critical Components” and “Other Components” into an aggregate heading, “Judges will Particularly Consider,” for all figures. No changes to these components were made other than re-labeling.

III.A  
各コンパルソリーはインコールからアウトコールまでのすべてのフィギュアにつきシングルスコアが与えられる。スコアは図形との正確さとその他採点要素をどれだけ満たしているかにより与えられるものとする。

IV.A  
プレジジョングリッド内のポジションとはプレジジョングリッドに対するコンパルソリー競技中の位置のこと。すべてのフィギュアは図形に明記されたとおりの配置で飛んでいなくてはならない。

IV.B

適切な配置とはフィギュアの構成要素とあわせること。どのフィギュアでも形、角度、横断、ターンなどが適切な配置で図形の通りなぞるようにインアウトコールの間確実に実行されなければならない。

#### D. Lines (最後の段落)

予選では（水平線、パラレルなど）の言葉を強調するため説明として使うことがある。

#### H. Ground Pass

グラウンドパスとは地面付近の水平飛行のこと。ここでの説明として、下側のウィングチップと地面との最大の距離はカイトのウィングチップ間の幅の半分と定義する。地面すれすれの水平飛行はペナルティーも追加得点も与えられない。地面が水平でない場合は、横断して一番高い地点を基準とする。

#### V.E. Dual-line Individual Compulsory Figures

説明文が2009-8-6バージョンに変更、図形に変更はないようです。

Critical Components と Other Components が ひとつになりました。そしてタイトルが Judges will Particularly consider （ジャッジが特に見るところ）に変わりました。

以下、例をあげます。

#### DI02

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

- Circle     サークル
- Speed Control   スピードコントロール
- Position within a precision grid   プレシジョングリッド内のポジション
- IN/OUT at same location   インアウトが同じ場所