

Sapporo Sports Kite Competition

2025札幌スポーツカイトコンペティションご案内

2025札幌Sport Kite Competition大会要綱（全日本スポーツカイト協会公認競技会）

1. 大会概要

■日 時：9月7日（日）9：00～16：30

■場 所：北海道石狩市船場町ヤウスバ運動公園

■主 催：全日本スポーツカイト協会 北海道支部

■公 認：全日本スポーツカイト協会（AJSKA）

■競技種目：デュアルライン・マルチライン

カテゴリー別規定・バレー、フリースタイル

■参加費：1人 2000円

ノービスクラス規定のみ参加のかたは1人500円となります

2. 大会スケジュール

・09：00～受付・開会式・ミーティング

・09：30～14:30競技（競技順は当日決定）

・14：45～メガフライトなど～

・15：30～表彰式、閉会式

・16：00～16：30

※IRBルールが基本ですが、AJSKA北海道支部ローカルルールを適用します。

※バレー競技用の音源は、データで受け付けます。データ便等で事前にお送りいただくか、USBメモリ・タブレットやスマホにより当日受付へのデータ持ち込みも可能です。困難な場合は事前にご相談ください。

※天候や風の状況により競技内容、スケジュールの変更、中止もあります。

※主催人員が少ないため、参加の皆さんに大会運行の援助を頂きますのでご了承願います。

3. 問合せ先（大会事務局）

・全日本スポーツカイト協会北海道支部

・E-mail：hokkaidou@ajska.gr.jp

4. 申込み方法・申込み期限

大会事務局まで「E-Mail」で2025年8月24日までに申込下さい。

・E-Mail：hokkaidou@ajska.gr.jp

5. 参加費のお支払い

・参加費は、大会当日に受付でお支払いお願いいたします。

6. 前夜祭・交流会のお知らせ。

・日 時：2025年9月6日（土）17:00～

・会 場：「弁天会館」石狩市本町9-1（番屋の湯から灯台方面すぐ）

・会 費：大人¥3,000 子供 別途応談（当日、会場にて徴収します）

・宿泊費：¥500（P）布団は無いので寝袋等寝具ご持参ください。無い方は対応しますのでお申し出ください。

★大会エントリーと一緒に申込ください。

7. その他

・会場には仮説トイレがありますが水洗ではありません。

・水道は会場入口ゲート横にあります。

・コンビニは次ページ地図を参照下さい。

SSKC 会場ご案内



■札幌中心部からの地図

国道231号線（石狩街道）を北方向、石狩・厚田方面へ・・・安全運転で約1時間程度。



■フィールド付近拡大図



■フィールド写真

2025 札幌Sport Kite Competition参加申込書（コピーして）ご使用ください

★送付先 ■E-Mail : hokkaidou@ajska.gr.jp

2025 札幌Sport Kite Competition参加申込書

■参加者

氏名：
ふりがな：
住所：
メールアドレス：
携帯電話：

■チーム

チーム名：

■ペア

ペア名：

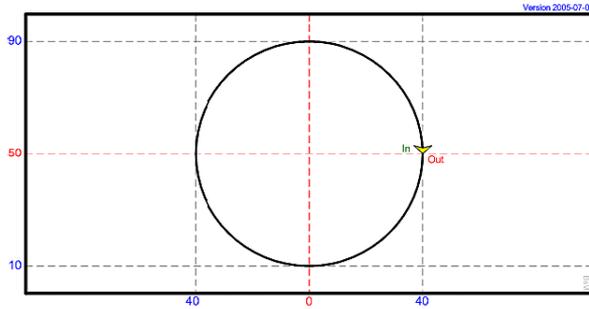
■参加競技種目（種目に●印をつけてください）

- 1. デュアルライン個人ノービス規定
- 2. デュアルライン個人オープン規定
- 3. デュアルライン個人オープンバレー
- 4. マルチライン個人ノービス規定
- 5. マルチライン個人オープン規定
- 6. マルチライン個人スペシャル規定（オープンと重複エントリー不可）
- 7. マルチライン個人オープンバレー
- 8. デュアルラインペアオープン規定（2機揚げエントリー可）
- 9. デュアルラインペアオープンバレー
- 10. マルチラインペアオープン規定
- 11. マルチラインペアオープンバレー
- 12. デュアルラインチームオープン規定
規定参加メンバー数[]人
- 13. デュアルラインチームオープンバレー
- 14. マルチラインチームオープン規定
- 15. マルチラインチームオープンバレー
- 16. フリースタイル

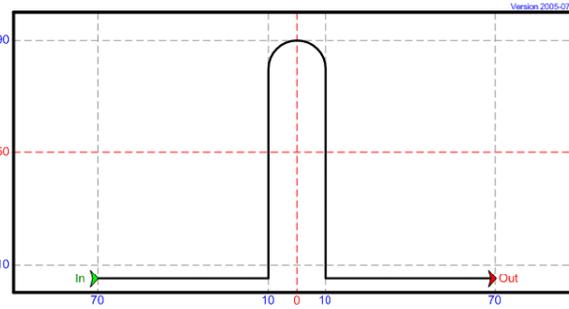
■前夜祭交流会参加 大人()人・小人()人

■弁天会館宿泊希望 大人()人・小人()人 ※当日集金します。

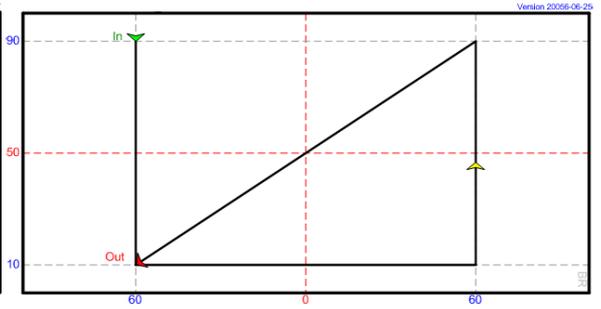
図形1-DI 02 サークル



図形2-DI 07 ジャンプ



図形3-DI 17 ウェッジ



● 評価要素

- ・円形
- ・スピード・コントロール

● 説明

- ・なし

● 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」が同じ位置

● 評価要素

- ・円形
- ・スピード・コントロール

● 説明

- ・なし

● 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」が同じ位置

● 評価要素

- ・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

● 説明

- ・アウトの位置は、最初に直角
ターンした位置

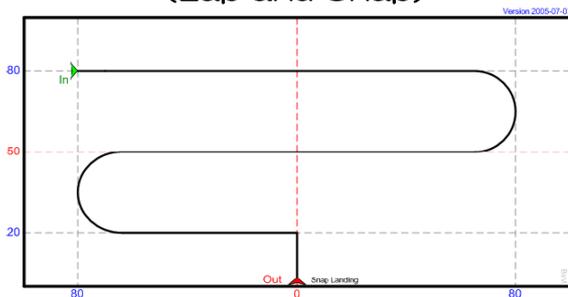
● その他の要素

- ・スピード・コントロール
- ・ターン

2025 SSKC 規定図形 デュアルライン個人規定 (オープンクラス)

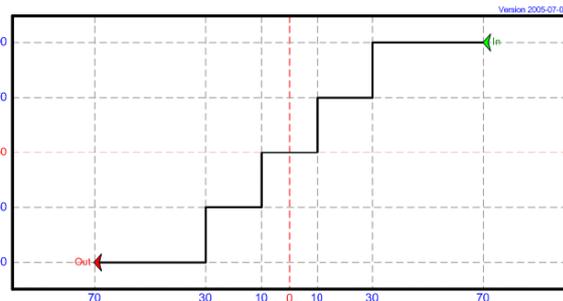
図形1-

DI 05 ラップ アンド スナップ
(Lap and Snap)



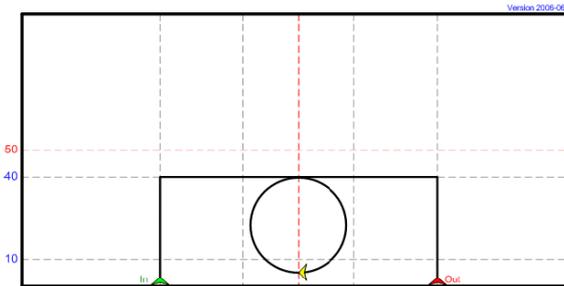
図形2-

DI 13 ステップ (Steps)



図形3-

DI 19 ラウンチ・サークル・2Pラン
ディング



● 評価要素

● 説明
・なし

● その他の要素

● 評価要素

- ・水平線
- ・垂直線

● 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
- ・コンポーネントの相対的な位置
- ・スピード・コントロール

● 評価要素

- ・直線
- ・2ポイントランディング

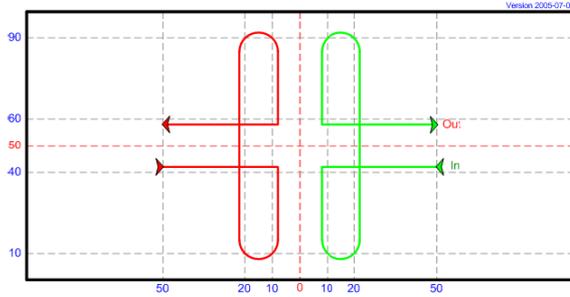
● 説明 Explanation

- ・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

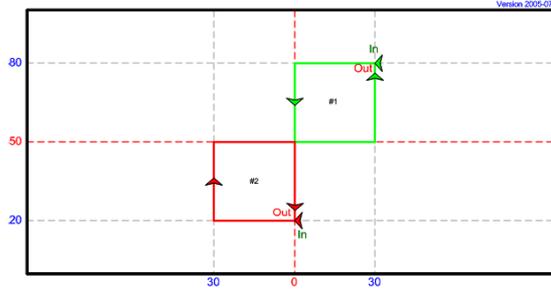
- ・ターン
- ・スピード・コントロール
- ・サークル
- ・プレシジョン・グリッド上の配置

図形- 1
DP 07 H



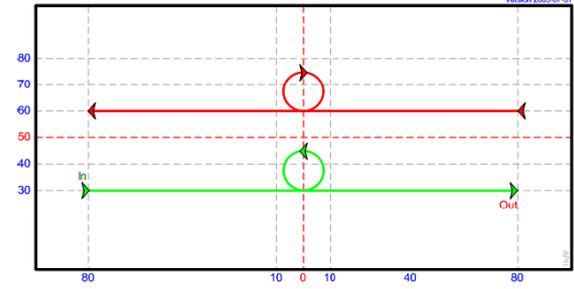
- 評価要素
 - ・ 平行線
 - ・ コンポーネントの相対的な位置 (左右・上下対称)
- 説明
- その他の要素
 - ・ スペーシング
 - ・ プリジジョン・グリッド上の配置
 - ・ アーク

図形- 2
DP 14 2スクエア
(2Squares)



- 評価要素
 - ・ 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

図形-3
DP 15 スレッド&ロール
(Thread and Roll)



- 評価要素
 - ・ 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

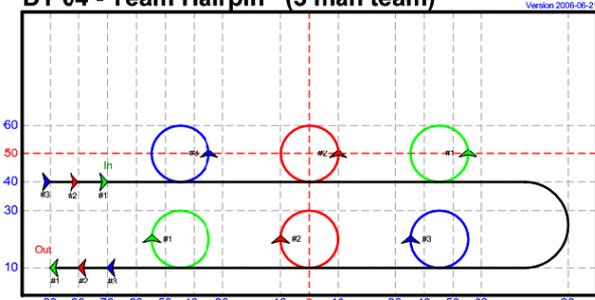
2025 SSKC 規定図形 デュアルラインチーム規定

図形-1 DT 04チーム・ヘアピン

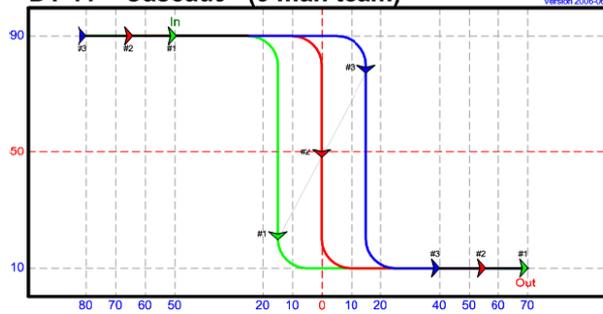
図形-2 DT 11 カスケード

図形-3DT-16 チームスクエアカット

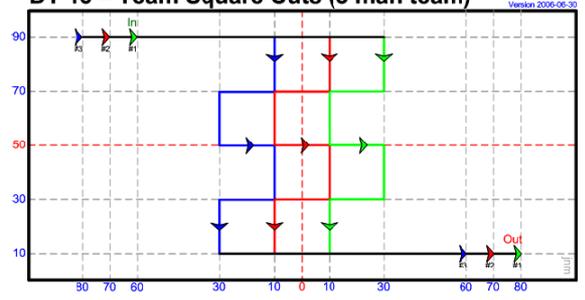
DT 04 - Team Hairpin (3 man team)



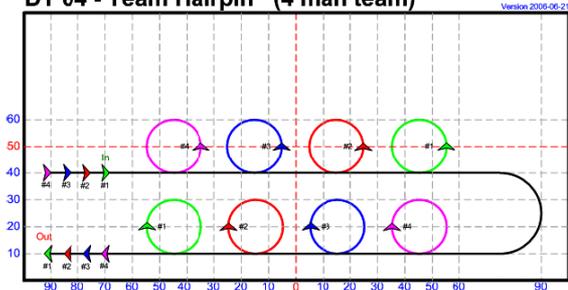
DT 11 - Cascade (3 man team)



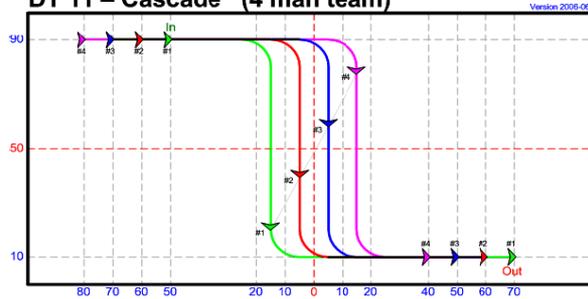
DT 16 - Team Square Cuts (3 man team)



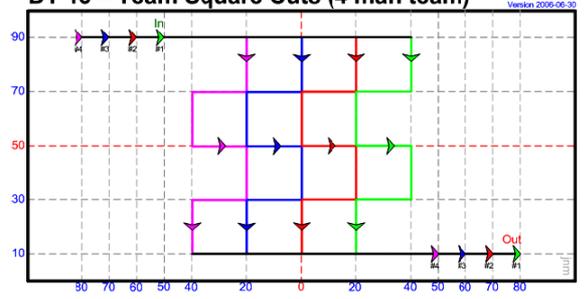
DT 04 - Team Hairpin (4 man team)



DT 11 - Cascade (4 man team)



DT 16 - Team Square Cuts (4 man team)



●評価要素

- ・円
- ・スペーシング

●説明

- ・なし

●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)

●評価要素

- ・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

- ・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。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ってなければならない。

●その他の要素

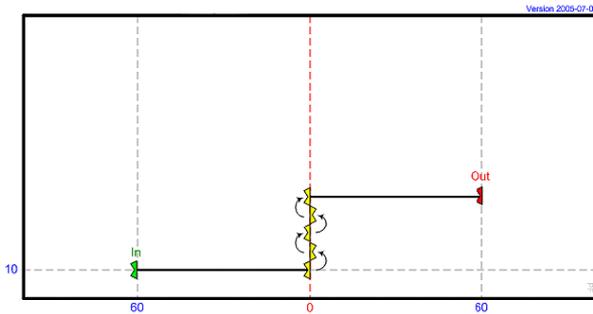
- ・スペーシング
- ・平行線

●評価要

●説明

●その他の要素

図形-1 MI 02 ラダー・アップ



● 評価要素

- ・回転
- ・プレジジョン
- ・グリッド上の位置

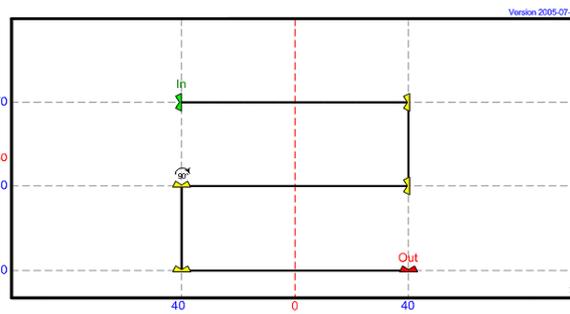
● 説明

- ・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。最初の回転は反時計回り、次が時計回り・・・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

- ・コンポーネントの相対的な位置
- ・平行線

図形-2 MI 04 ツー・ダウン



● 評価要素

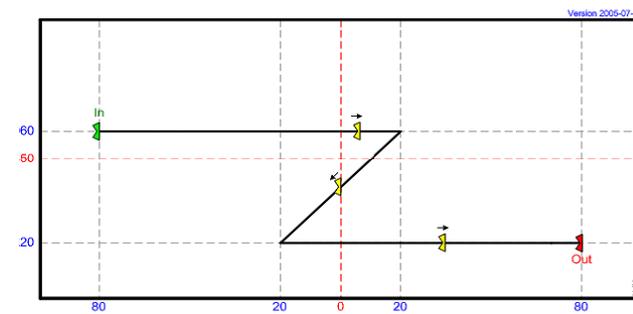
- ・平行線
- ・インバートフライト

● 説明

- ・なし

● その他の要素

- ・センター回転
- ・スピード・コントロール

図形-3 MI 13 Z パス
(Z Pass)

● 評価要素

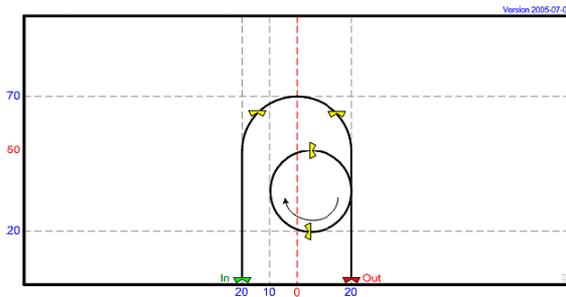
- ・斜め飛行
- ・水平線

● 説明 Explanation

● その他の要素 Other Components

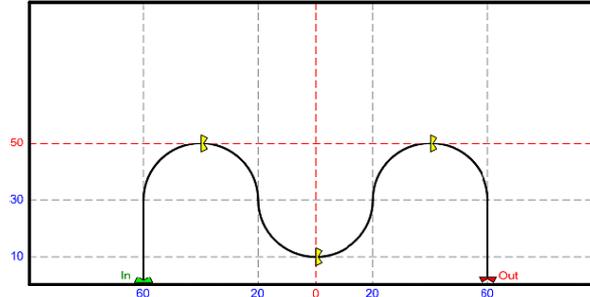
- ・スピード・コントロール
- ・プレジジョン・グリッド上の配置

図形-1 MI 07 アーク・サークル
(Arc Circle)



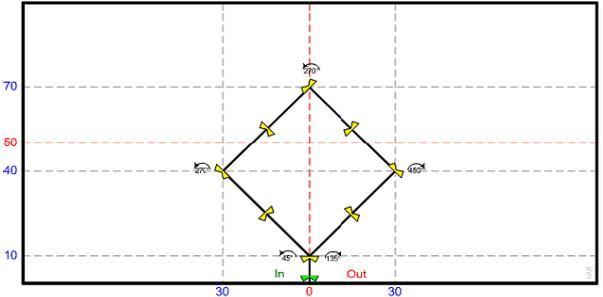
- 評価要素
- 説明
- その他の要素

図形-2 MI 08 キャメル・バック
(Camel Back)



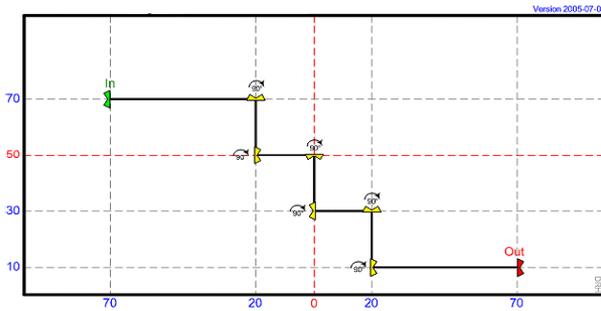
- 評価要素
 - ・ アーク
 - ・ バックフライト
- 説明 Explanation
- その他の要素 Other Components
 - ・ スピード・コントロール
 - ・ ラウンチ
 - ・ ランディング
 - ・ まっすぐな直線

図形-3 MI 21 ダイヤモンド
(Diamond)



- 評価要素
 - ・ 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-1 MI 03 ステップ・アンド・ターン
(Steps and Turns)



● 評価要素

- ・コンポーネントの相対的な位置
- ・回転

● 説明 Explanation

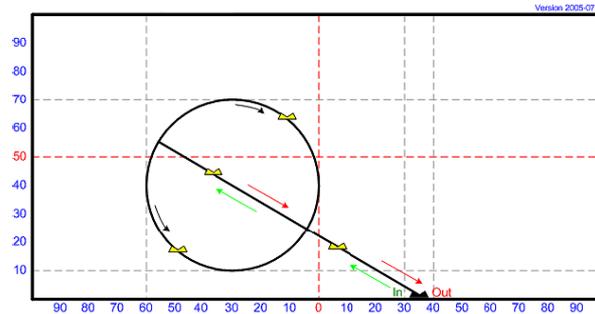
- ・カイトの中心を軸に90度回転し方向を変える

● 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

図形-3 MI 16 ロリーポップ
(Lollypop)



● 評価要素

- ・インバートフライト
- ・ダイアゴナル (斜め) フライト

● 説明 Explanation

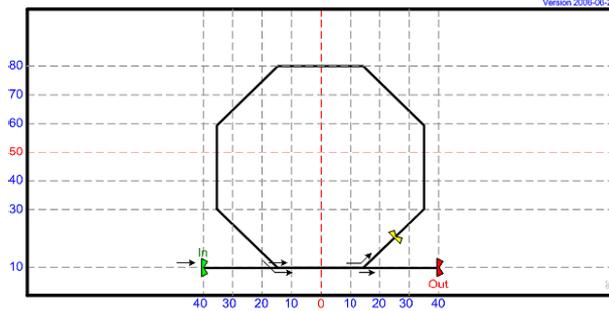
- ・サークルは1回転のみ
- ・サークルの回転方向は競技者が選択できる

● その他の要素 Other

Components

- ・プレジジョン・グリッド上の配置
- ・サークル

図形-2 MI-17 リバース オクタゴン
(Reverse Octagon)



● 評価要素

- ・バックフライト
- ・スピード・コントロール

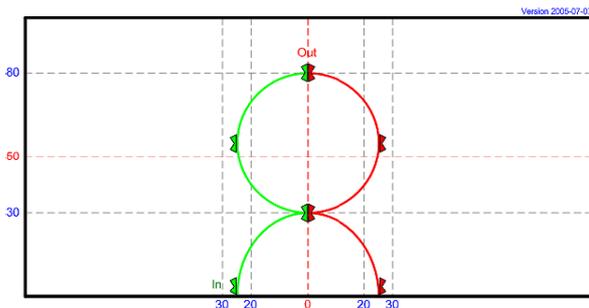
● 説明

- ・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

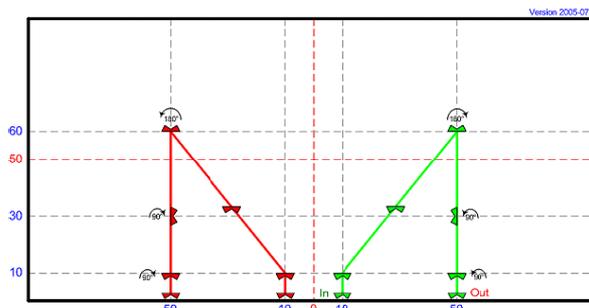
● その他の要素

- ・プレジジョン・グリッド上の配置
- ・ターン

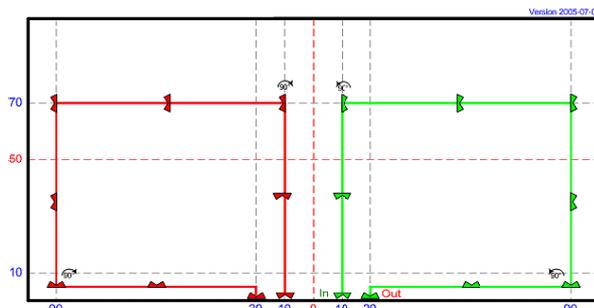
図形-1 MP 01 キセス



図形-2 MPO6ピークス



図形-3 MP 12 スプリット スクエア



●評価要素

- ・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

- ・なし

●その他の要素

- ・プレジジョン・グリッド上の配置
- ・スペーシング

●評価要素

- ・ダイアゴナルフライト
- ・要素の相対的位置

●説明

- ・なし

●その他の要素

- ・ラウンチ
- ・ランディング
- ・センター回転

●評価要素

- ・まっすぐな直線
- ・コンポーネントの相対的な位置

●説明

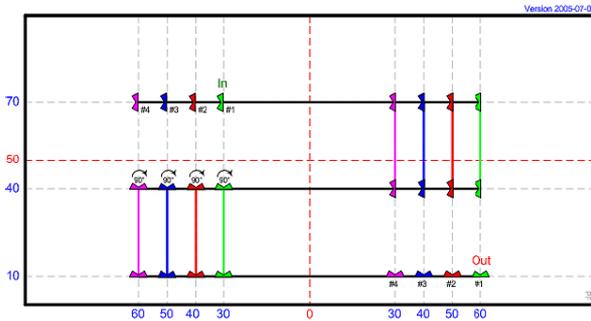
- ・なし

●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

Quad Line

図形-2 MT05
ツー ダウン (Two Down)



● 評価要素

- ・スピードコントロール
- ・スペーシング

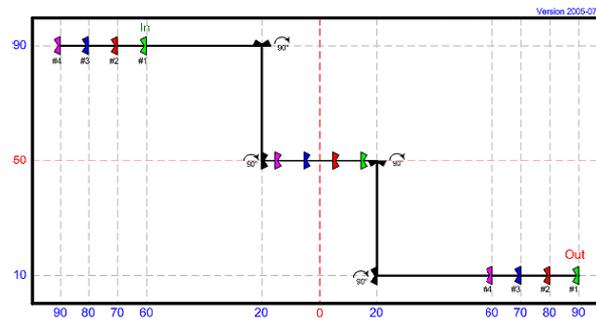
● 説明

・

● その他の要素

- ・垂直スライド、センター回転
- ・プレジジョングリッド上の配置
- ・まっすぐな直線

図形-2 MT06 ステップ アンド
ターン (Steps and Turns)



● 評価要素

- ・コンポーネントの相対的な位置
- ・センター回転

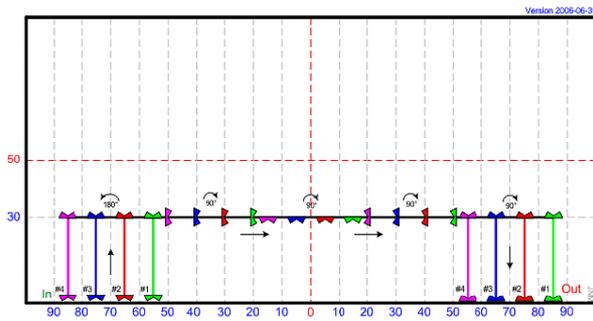
● 説明 Explanation

- ・全ての角では、時計のように90度回転して向きを変える

● その他の要素 Other Components

- ・まっすぐな直線
- ・プレジジョン・グリッド上の配置
- ・バック フライト

図形-3 MT08
チーム ピボット (Team Pivots)



● 評価要素

- ・センター回転、直線

● 説明

- ・すべ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

- ・プレジジョングリッド上の位置、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