

# Sapporo Sports Kite Competition

## 2026札幌スポーツカイトコンペティションご案内

### 2026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：8月30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2026年8月16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：2026年8月29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 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。

・遠征の方は会場までの交通手段についてお気軽にご相談ください。

# 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

# 2026 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

## 2026 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：

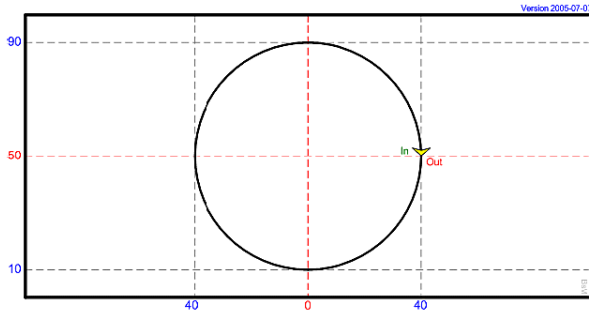
### ■参加競技種目（種目に●印をつけてください）

- 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. マルチライン個人オープンバレー
- 7. 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）
- 8. デュアルラインペアオープンバレー
- 9. マルチラインペアオープン規定
- 10. マルチラインペアオープンバレー
- 11. 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
- 12. デュアルラインチームオープンバレー
- 13. マルチラインチームオープン規定
- 14. マルチラインチームオープンバレー
- 15. 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



## ● 評価要素

- ・円形
- ・スピード・コントロール

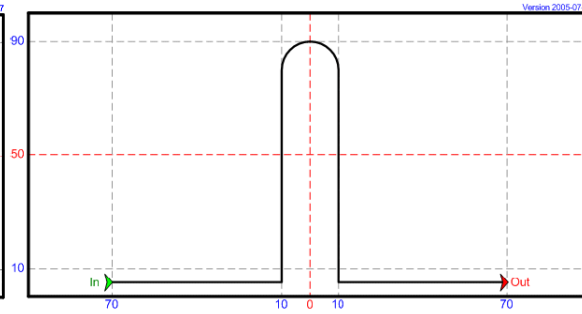
## ● 説明

- ・なし

## ● その他の要素

- ・プリシジョン・グリッド上の配置
- ・「イン」「アウト」が同じ位置

図形2-DI 07 ジャンプ



## ● 評価要素

- ・円形
- ・スピード・コントロール

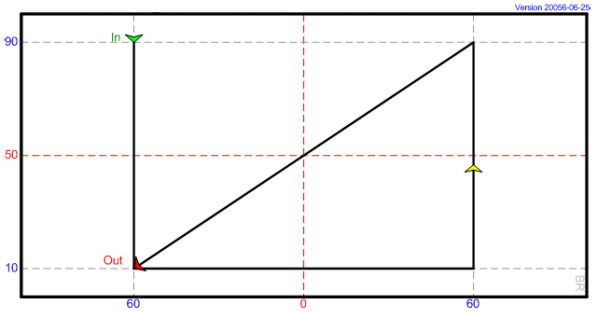
## ● 説明

- ・なし

## ● その他の要素

- ・プリシジョン・グリッド上の配置
- ・「イン」「アウト」が同じ位置

図形3-DI 17 ウェッジ



## ● 評価要素

- ・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

## ● 説明

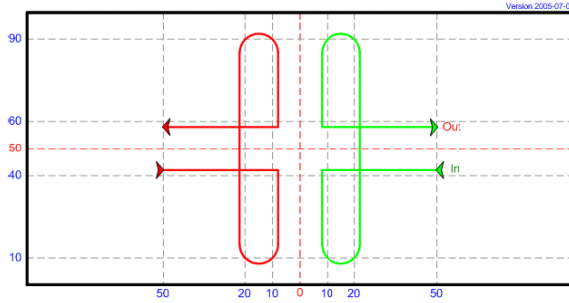
- ・アウトの位置は、最初に直角  
ターン  
した位置

## ● その他の要素

- ・スピード・コントロール
- ・ターン

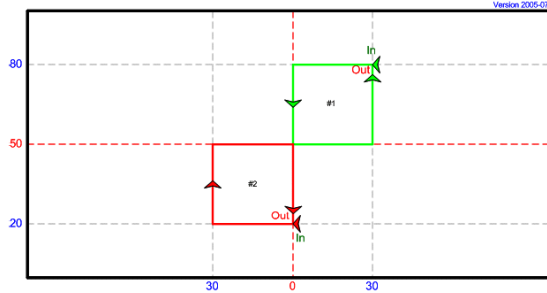


図形- 1  
DP 07 H



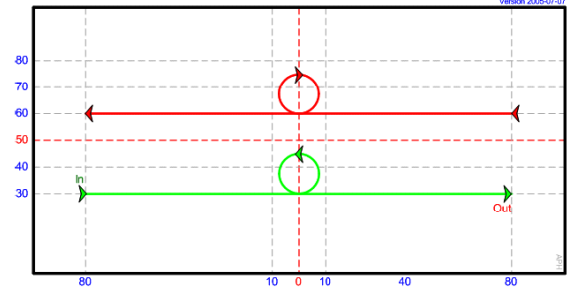
- 評価要素
  - ・ 平行線
  - ・ コンポーネントの相対的な位置 (左右・上下対称)
- 説明
- その他の要素
  - ・ スペーシング
  - ・ プリジジョン・グリッド上の配置
  - ・ アーク

図形- 2  
DP 14 2スクエア  
(2Squares)



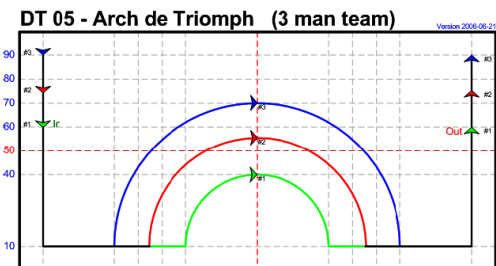
- 評価要素
  - ・ 直角ターン
  - ・ タイミング
- 説明 Explanation
- その他の要素 Other Components
  - ・ コンポーネントの相対的な大きさ
  - ・ まっすぐな直線

図形-3  
DP 15 スレッド&ロール  
(Thread and Roll)

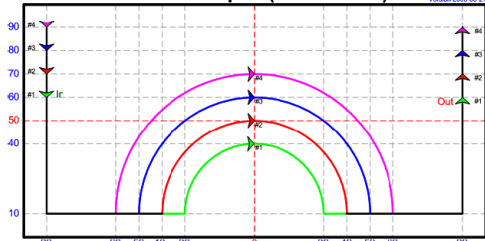


- 評価要素
  - ・ 直線
  - ・ コンポーネントの相対的な位置
- 説明 Explanation
- その他の要素 Other Components
  - ・ タイミング
  - ・ プレジジョン・グリッド上の配置

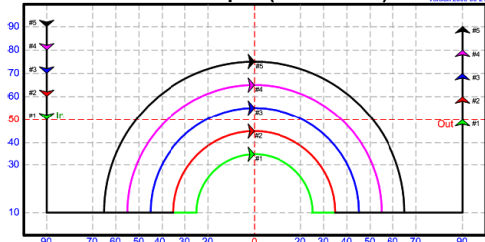
図形-1 T 05 アーチ・ド・トラ  
イアンフ (Arch de Triomph)



DT 05 - Arch de Triomph (4 man team)



DT 05 - Arch de Triomph (5 man team)



● 評価要素

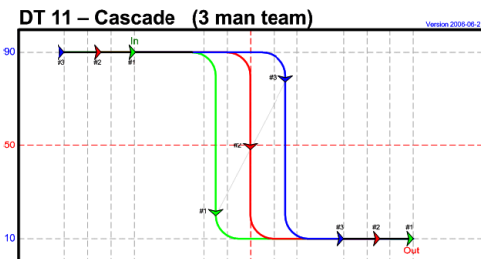
- ・スピード・コントロール
- ・アーチ

● 説明 Explanation

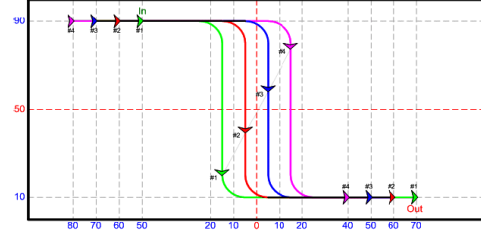
● その他の要素

- ・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
- ・タイミング

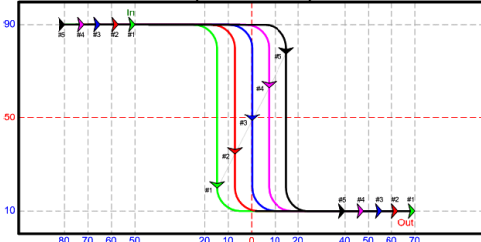
図形-2 DT 11 カスケード



DT 11 - Cascade (4 man team)



DT 11 - Cascade (5 man team)



● 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

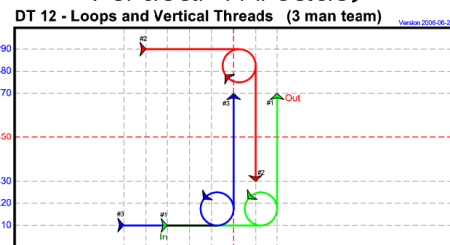
● 説明

・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。  
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。

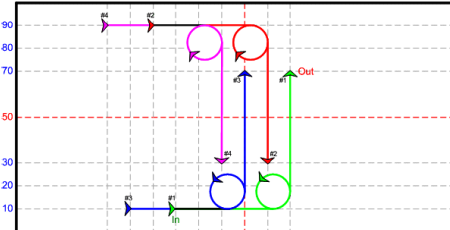
● その他の要素

- ・スペーシング
- ・平行線

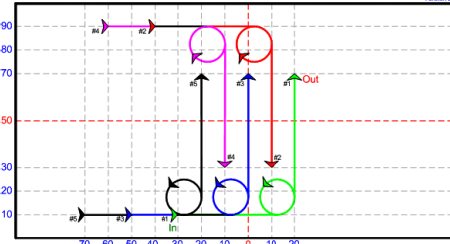
図形-3 DT 12 ループ & バーチ  
カル・スレッド (Loops and  
Vertical Threads)



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



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



● 評価要素

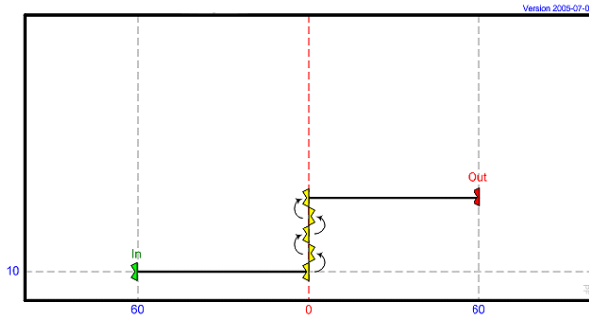
- ・円
- ・コンポーネントの相対的な位置

● 説明 Explanation

● 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

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

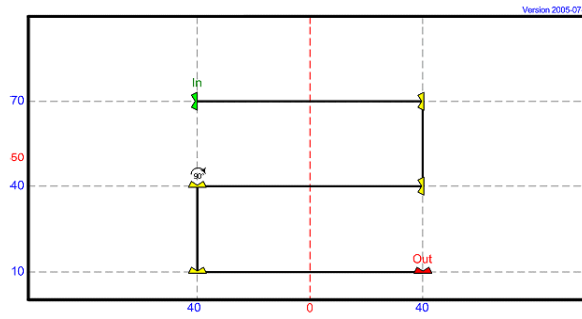
## ● 説明

- ・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100%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

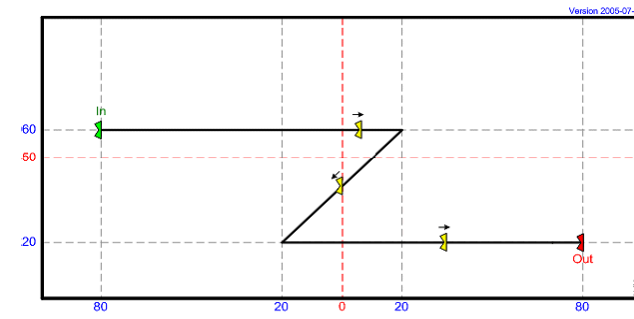
- ・平行線
- ・インバートフライト

## ● 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

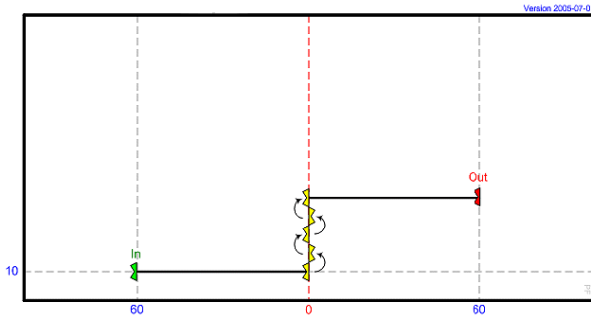
- ・斜め飛行
- ・水平線

## ● 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 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

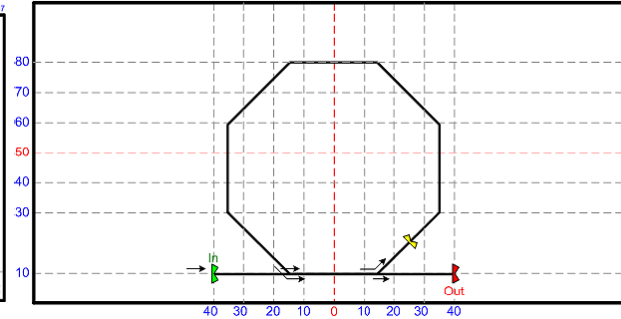
## ● 説明

- ・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 MI17 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

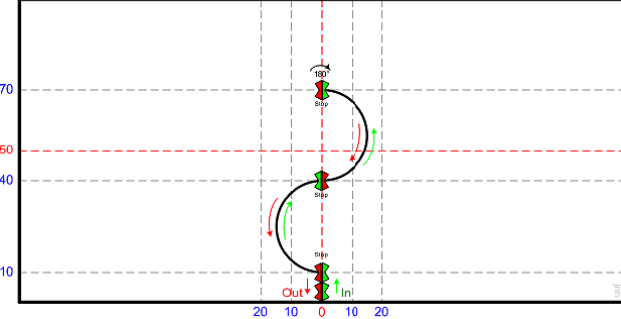
## ● 説明 Explanation

- ・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

- ・プレジジョン・グリッド上の配置
- ・ターン

図形-3 MI 22 フェリックス (The Felix)



## ● 評価要素

- ・アーク
- ・スピード・コントロール

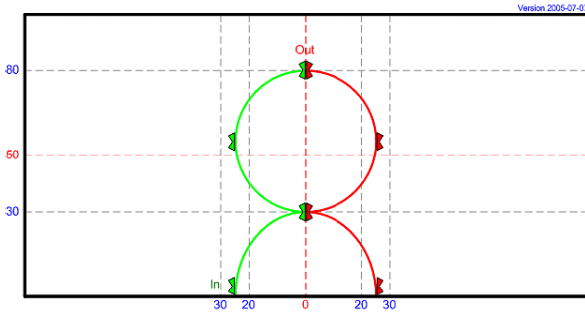
## ● 説明 Explanation

- ・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。

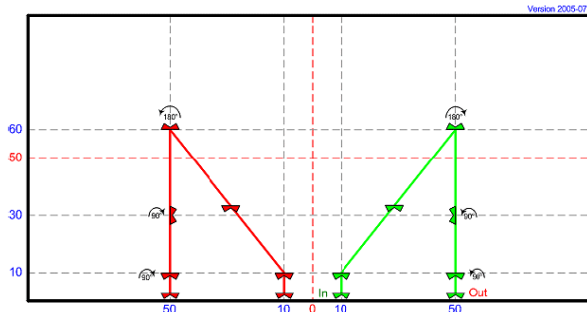
## ● その他の要素 Other Components

- ・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

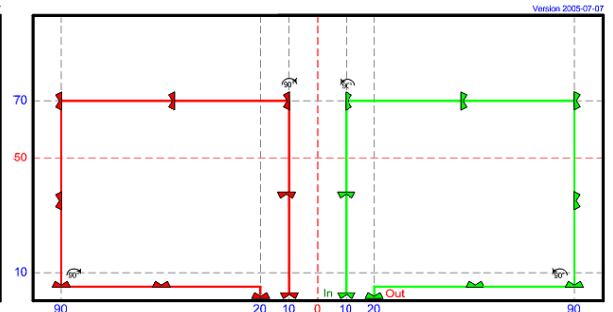
図形-1 MP 01 キセス



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
- ・要素の相対的な位置

●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

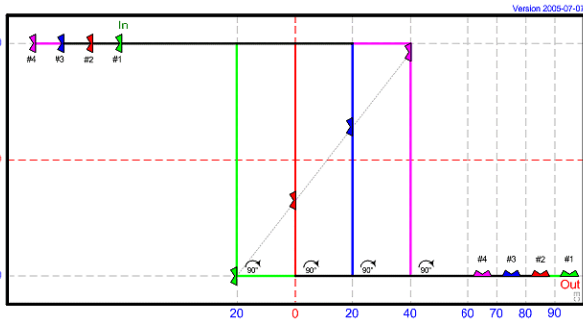
- ・なし

●その他の要素

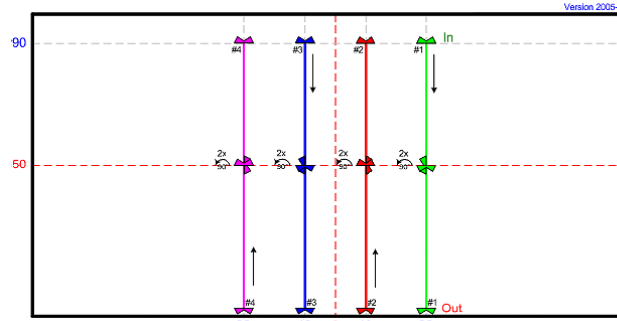
- ・インバートスライド
- ・垂直スライド
- ・センター回転
- ・プレジジョン・グリッド上の配置

Quad Line

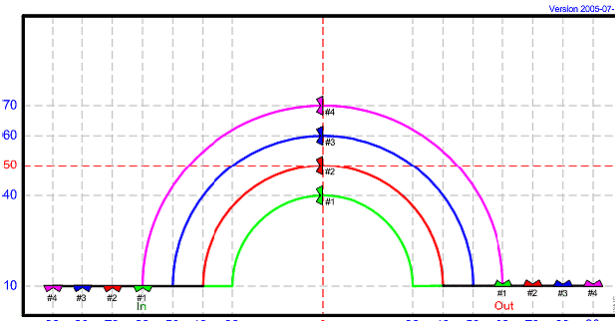
図形-1 MT 01 カスケード (Cascade)



図形-2 MT 03 バーチカル スレッド アンド ローテイト (Vertical Thread and Rotate)



図形-3 MT 07 アーチ デュ カルーセル (Arch du Carousel)



● 評価要素

- 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

- まっすぐな直線
- センター回転

● 評価要素

● 説明 Explanation

● その他の要素

● 評価要素

- アーク
- 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
- プレジジョン・グリッド上の配置
- タイミング