

# パラグライダー新人戦 2021 競技規則

## 1.参加機体

運用限界が明記してあり、かつ、シリアル機に限る。

※シリアル機・・・EN 規準あるいは LTF(DHV)規準に適合していると、CIVL あるいは JHF の認めた認証機関が認定証を発行した機体および認定証を発行された機体と同型機でサイズの違う機体で、どちらも改造されていないものを言う。

## 2.機体の変更

大会中使用する機体は原則として1機とするが、破損などにより安全性に問題が生じた場合にのみ、競技委員長と大会実行委員長の許可を得て変更できる。

## 3.装備

・180日以内(5月18日以降)にリパックした緊急用パラシュートを装備すること。テイクオフ前にスタッフが緊急用パラシュートのタグチェックを行い、リパックした期日が180日を超えている者はフライトを中止する。

・適切な防護用ヘルメットを着用すること。

・デジタル無線機を装備すること。飛行中の無線機の使用は、安全上緊急を要する場合以外の使用は禁止するが、飛行中の選手は、大会本部からの連絡は常時受けられるようにしなければならない。

・バラストの使用は認めるが、水以外のバラストの投下は認めない。

・ハーネスは、臀部と背面に適切なクッションが入っており、脱落防止装置付きであるもの。

・ツリーラン自己確保セットを装備のこと

・無線機に落下防止の装置をつけること。

## 4.大会役員の権限

大会中は、大会役員の指示に従わなければならない。大会役員の指示に従わない、または競技の進行に支障をきたす行為をした選手には警告を与え、そのフライトを失格にする場合がある。

## 5.抗議

抗議申し立ては、トラブル発生1時間以内に、供託金10,000円を添えて文書にて大会実行委員長に提出すること(この際連名での抗議は受け付けない)。抗議が受け入れられた場合のみ供託金は返還される。ただし、最終日は20分以内とする。

## 6.警告

大会期間中、危険行為または大会を故意に妨害する行為を行った場合、「警告」とする。2回「警告」を受けた選手は大会失格とする。ただし、重大な危険行為または大会への妨害行為を行った場合は、その時点で大会失格とする。

## 7.事故および損害賠償

大会期間中、万一事故や傷害、損害が生じた場合、エリアルールに従い、本人の責任において速やかに対処を行い、大会本部に報告すること。また、主催者及び大会関係者に対して責任追及、損害賠償の請求を行わないこと。

## 8.フライトの成立及び大会の成立

各選手がテイクオフした場合をフライトの成立とする

また、参加選手全員が少なくとも1本フライトした場合を大会の成立とする。

## 9.順位の決定

各フライトの得点を加算しその合計で順位を決める。

得点と同じ選手がいた場合には、その選手達を同率の順位とする。

## 10.アウトランディング

アウトランディングしなければならない時は本人の責任によって第三者に被害を与えず、なおかつ本人の安全を確保できる場所を探しランディングし、エリアルールに従うこと。その場合、機体の回収は自己の責任において行うこと。フライトを終えた選手は、なるべく回収作業を手伝い、回収時間短縮に協力すること。なお、アウトランディングをした場合、得点は0点とする。身体またはグライダーがアウトサイドに接地した場合の全てをアウトランディングとする。

## 11. タスク

a) テイクオフ、ランディング(ターゲット)の精度

b) その他(学科テストなど)

## 12.タスクの発表

競技タスクは参加選手の技能に応じたものとする。発表する項目は月日、テイクオフウィンドウオープンタイム、テイクオフウィンドウクローズタイム。

## 13.競技開始時間

選手は、テイクオフウィンドウオープン時間からテイクオフウィンドウクローズ時間の間に競技を開始する。テイクオフウィンドウオープン時間以前の競技フライトはできない。また、テイクオフウィンドウクローズ時間以降の競技フライトするためのテイクオフもできない。

## 14.テイクオフ方法

テイクオフディレクターの指示に従い、指定された順序でテイクオフする。

## 15.ソアリング

ソアリングをした場合は、そのフライトを失格とする。

## 16.リフライト

リフライトは可能。ただし、1日のフライト本数の上限は3本とする。

## 17.得点計算

得点は、1本のフライトごとに、テイクオフ得点(500点)、ランディング得点(500点)の合計1000点満点で計算される。採点は審査員の上石一葵と今泉在志が減点方式で行う。

<テイクオフ得点について>

1.セットアップ(100点)

・キャノピー、ライン、ハーネスチェック

2.スタンバイ(100点)

- ・ライズアップ

### 3.初動(100点)

頭上安定と目視確認（ここでの取りやめはそれほど減点しない）

### 4.加速・離陸(100点)

- ・適切に荷重をかけた、スムーズな加速
- ・最後の一蹴りができているか(飛び乗らずに走りきる)

### 5.機体の安定(100点)

- ・ピッチとロールのブレがないこと（テイクオフ動作全体を通じて）

<ランディング得点について>

#### 1.高度処理(100点)

- ・安定した旋回、適切な旋回位置

#### 2.アプローチの組み立て（100点）

- ・進入高度

#### 3.ファイナルアプローチ（100点）

- ・風に正対した上での安定した直線飛行 4 秒以上

#### 4.減速～フレア～接地(100点)

- ・姿勢、速度、タイミング、強さ

#### 5.ターゲット(100点)

- ・半径 10mの円内に入った場合 100 点を与える。ただし、足以外の接地やハードランディングの場合、ターゲット得点は与えない。

得点計算例

例 1.TO、LD ともに問題はないがターゲット内には入れなかった場合…900 点

例 2.ターゲット内には入ったが、ケツラン…LD4 項目で減点かつターゲット得点はなし。

## 18. ハラスメント規定

日本学生フライヤー連盟ハラスメント規定が適応される。大会期間中のハラスメントの対応判断は大会実行委員長及びその命を受けたものが行なう。ハラスメント行為を行った選手は即時大会失格とする。