

スポーツクラス競技規定

目次

一般	2
<概要>	2
<参加資格>	2
<運用限界>	2
<保護具の使用>	2
<使用機材>	2
<健康管理>	2
<通信機器>	2
<航空法>	3
<雲中飛行>	3
<衝突回避>	3
<テイクオフ、ランディングの使用について>	3
<ペナルティー及び失格>	3
<タスクキャンセルとタスクストップ>	3
<その他（選手の心得、禁止事項など）>	3
年間ポイント	4
1. 受付	4
2. タスク	4
3. タスクの成立、大会の成立	4
4. 競技の中止	5
5. 競技時間	5
6. テイクオフ	5
7. リフライト	5
8. ランディング	6
9. タスクフィニッシュ	6
10. 競技終了報告（帰着申告）	6
11. 競技説明	6
12. 競技方法	6
13. 得点計算	9

一般

<概要>

パラグライディング学生選手権の競技規定は、パラグライディングジャパンリーグを前提として設定されている。参加選手はその双方を良く理解した上で大会に参加すること。パラグライディング学生選手権のルールとパラグライディングジャパンリーグの間で疑義が生じた場合はパラグライディング学生選手権のルールを優先する。

<参加資格>

- ▶ 参加者は有効なフライヤー会員登録をしていること。
- ▶ 日本学生フライヤー連盟に加盟していること。
- ▶ その他参加資格の詳細は、大会毎に定めるため開催要項に記載。

<運用限界>

- ▶ 選手は自分の使用する機材の特性を十分理解し、なおかつその運用限界内で使用しなければならない。

<保護具の使用>

- ▶ 参加選手は、(Ⅰ)適切な防護ヘルメット、(Ⅱ)大会最終日より遡って180日以内にリパックされたレスキューパラシュート、それら2点が装備されていなければフライトをしてはならない。リパックされた日付はリパックタグにより確認する。
- ▶ 大会の最初のフライトの際選手はテイクオフスタッフにレスキューパラシュートの確認を受けなければならない。確認を受けた際、レスキューパラシュートのリパック期限が切れている、または大会期間中にリパックの有効期限が切れる場合はその選手の大会参加を認めない。

<使用機材>

- ▶ 使用する機材の安全性・耐空性は選手自身により管理され、確保されていなければならない。少しでもそれらに問題がある場合はフライトしてはならない。
- ▶ 使用機体は、シリアル機のみとする。シリアル機とは、EN基準あるいはLTF(DHV)基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ものおよび認定証を発行された機体と同型機で、改造されていないものを言う。
- ▶ 大会主催者は、大会期間中いつでも、選手に対して機体の整備状況や安全性について報告を求め、また機体を検査することができる。安全性に問題があると判断された場合は、その問題が解消されるまでその機体の使用を制限することが出来る。
- ▶ 使用機体は、原則として大会期間中変更できない。ただし、破損した場合は適切な処理(パーツ交換・修理)を施した上で破損する以前と同等の耐空性能を得て使用し続けるか機体の変更を申し出ることが出来る。

<健康管理>

- ▶ 選手は心身ともに競技できる健全な状態でなければ競技してはならない。
- ▶ フライトに支障をきたす薬剤や、眠気を催す医療品、アルコールを摂取してのフライトをしてはならない。

<通信機器>

- ▶ 飛行中は電波法で認められた大会公式周波数で送受信できる無線機を使用すること。

<航空法>

- ▶ 航空法を厳守すること。

<雲中飛行>

- ▶ 雲中飛行は禁止とされ、競技役員、他の選手によって監視される。
- ▶ 雲中飛行とは、グライダーの一部又は選手が雲により、第三者からの視界から消えたときのことを言う。
- ▶ 多くの選手が雲中飛行をした場合、競技委員長の判断によって競技が中止される場合がある。

<衝突回避>

- ▶ 旋回方向はエリアルールに準ずる。エリアルールは参加選手全員に広報されなければならない。
- ▶ サーマルにはすでに旋回中のフライヤーと同方向に旋回するように入ること。

<テイクオフ、ランディングの使用について>

- ▶ 大会で使用するテイクオフ、ランディングは競技委員長が判断する。

<ペナルティー及び失格>

- ▶ 日本学生フライヤー連盟のハラスメント規定に基づいて、ハラスメント行為が行われたと認められる選手はペナルティーを与えられる。
- ▶ 大会規則に違反した選手あるいは役員の指示に従わない選手は警告を与える。警告を与えられた者は何らかのペナルティーを与えられる。二回警告を受けた選手は大会失格とする。
- ▶ 重大な危険行為をした選手及び不正を働いた選手はその時点で大会失格とする。
- ▶ 他人に迷惑をかける行為を行った選手は、大会失格とする場合がある。
- ▶ 大会失格となった選手のその大会での成績は 0 点にする。また、大会失格となった時点で、その後の競技への出場は認められない(大会失格となった大会のみ)。

<タスクキャンセルとタスクストップ>

- ▶ 競技開始後に天候が急変した場合に、競技委員長はタスクキャンセルすることが出来る。また競技の途中でタスクをストップすることができる。

<その他(選手の心得、禁止事項など)>

- ▶ 水以外のいかなる物品も投下してはならない。
- ▶ 電線、建造物、人混み等の上空は安全な高度(100m 以上を目安とする)を保って飛行すること。
- ▶ 競技委員長に安全なフライトは無理と判断された場合、フライトを制限されることがある。
- ▶ たとえ競技が開始されても、気象条件が自分の能力の限界を超えている、あるいは超えそうだと判断した場合、テイクオフを断念すること。
- ▶ 競技フライト中、たとえ競技が中止されなくても、気象条件が自分の能力の限界をこえている、あるいは超えそうだと判断した場合には速やかに競技を中止し、安全にランディングすること。

年間ポイント

ポイント計算

各大会において順位に応じた大会得点を与える。ここで獲得した各大会の大会得点の総計を年間ポイント(最終成績)とし、年間ポイントで年間ランキングを決定する。ただし、年間ポイントが同点となった場合、それぞれの大会での総合得点の高いものを上位とする。

大会得点を以下のように定める。

参加人数	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位	11位-
4	18	14	10	7	5	4	3	2	1	1	1
5	20	15	11	8	6	4	3	2	2	1	1
6	21	16	12	8	6	4	3	3	2	1	1
7	22	17	12	9	6	4	4	3	2	1	1
8	23	18	13	9	7	5	4	3	2	1	1
9	24	18	14	10	7	5	4	3	2	1	1
10	25	19	14	10	7	5	4	3	2	1	1
11	26	20	14	10	7	5	4	3	2	1	1
12	26	20	15	11	7	5	4	3	2	1	1
13	27	21	15	11	8	5	4	3	2	1	1
14	28	21	15	11	8	6	4	3	2	1	1
15	28	21	16	11	8	6	4	3	2	1	1

大会得点の算出方法は以下の通り

下表のように順位に応じて基準点を定める。

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位	11位-
基準点	25点	19点	14点	10点	7点	5点	4点	3点	2点	1点	1点

また参加人数に応じた人数係数を定める。

$$\text{人数係数} = 0.3 + 0.7 \times \text{LOG}_{10}(\text{参加人数})$$

大会得点は基準点と人数係数を掛け算し小数点第一位を四捨五入した数字とする。

$$\text{大会得点(小数点第一位を四捨五入)} = \text{基準点} \times \text{人数係数}$$

1. 受付

受付は大会のスケジュールの時間に従って、大会本部にて行う。受付時間に遅れたものは、その日のフライトは棄権したものとみなす。

2. タスク

大会期間中は原則タスクを変更できないが、大会全日を通してフライトが出来なかった場合に限りタスクの変更を認める。

タスクは次のものとする。

- a) デュレーション+ターゲット
 - ・滞空時間とターゲットに対する着地点の正確さを競う。
- b) グランドハンドリング
 - ① ディスタンス

スタート地点からグランドハンドリングをどれだけ遠くまで行うことができるかを競う。
 - ② デュレーション

グライダーを頭上に保持してられる時間を競う。時間の測定は競技の開始が宣言され、グライダーが地面から離れてから次に地面につくまでの時間を測定する。

3. タスクの成立、大会の成立

- a) デュレーション+ターゲット

- (1) タスクの成立
- (2) タスクの成立条件は次の 2 項目 (I、II) のいずれかが達成されたときである。
 - I. 参加選手全員がフライトした場合。
 - II. テイクオフ・ウィンドウ・オープンタイムが十分に(参加人数×3分)あった場合。

- (3) 大会の成立
大会の成立条件は、次の 2 項目 (I、II) がともに達成されたときである。
 - I. タスクが 1 本以上成立する。
 - II. 出場者数が 4 人以上である。

フライトしなかった選手・失格となった選手は、ともにそのフライトに対し 0 点を与える。病気または事故により辞退あるいは大会失格となった選手は採点対象のグループまたはクラスのメンバーとして扱われない。

b) グランドハンドリング

- (1) ラウンドの成立
競技に参加をする意思表示をした選手全員が競技を行った場合、そのラウンドは成立するものとする。

- (2) タスクの成立
ラウンド 1 本の成立を持って、タスク成立とする。

- (3) 大会の成立
大会の成立条件は、次の 2 項目 (I、II) がともに達成されたときである。
 - I. タスクが 1 本以上成立する。
 - II. 出場者数が 4 人以上である。

フライトしなかった選手・失格となった選手は、ともにそのフライトに対し 0 点を与える。病気または事故により辞退あるいは大会失格となった選手は採点対象のグループまたはクラスのメンバーとして扱われない。

4. 競技の中止

競技が開始された後、気象条件の急変等によりその競技を中止する場合がある。その場合フライト中の選手には公式無線により知らせる。フライト中の選手は速やかに安全にランディングすること。

5. 競技時間

選手はテイクオフ・ウィンドウ・オープンタイム内にテイクオフをし、定められた時間までに競技終了報告をしなければならない。

6. テイクオフ

テイクオフは、フリーテイクオフ制を用いる。テイクオフ・ウィンドウ・オープンタイム内の選手の好きな時刻にテイクオフする。ただし、テイクオフディレクターの指示に従わなければならない。

7. リフライト

リフライトは何度してもよいが、リフライトする選手はリフライト前にリフライト申告をすること。ただし、リフライトの得点は最終フライトのものとする。フライトする選手は必ず機材の準備をした上でリフライト申告をすること。

8. ランディング

ランディング場は地図に示したエリアをいう。指定のランディング場に着地した場合をインサイドランディング、それ以外をアウトサイドランディングという。アウトサイドランディングした場合はエアールールに従うこと。アウトサイドランディングは、そのフライトを採点対象外とする。ただし、安全上の理由によりアウトサイドランディングをした場合は競技委員長およびセーフティーコミッティーの判断によるものとする。

ランディングのインストラクター(あるいは競技委員長)により過度に危険なランディングと認められた場合、そのフライトのタスク得点を 30%減点する。

9. タスクフィニッシュ

選手はタスクフィニッシュ時刻を過ぎたら速やかに(安全最優先で)ランディングすること。

10. 競技終了報告(帰着申告)

帰着申告は、大会参加の意思を示した選手全員がフライト終了後に本人自ら行わなければならない。帰着申告のない場合、そのタスク得点を 10%減点する。当日受付した選手はフライト、ノーフライトのいかんに関わらず、大会本部に直接報告しなければならない。やむをえない場合のみ電話での連絡も認める。(無線での連絡も受け付けるが、連絡した場合は必ず大会役員の了解をもらうこと。一方的に連絡して無線をきった場合はその連絡を無効とする。)

11. 競技説明

a) デュレーション+ターゲット

テイクオフしてからランディングするまでの滞空時間と、目標にいかに近くに降りられるかを競う。最終フライトのみを得点として計算する。

b) グランドハンドリング

① ディスタンス

スタート地点からグランドハンドリングをどれだけ遠くまで行うことができるかを競う。

② デュレーション

グライダーを頭上に保持していられる時間を競う。時間の測定は競技の開始が宣言され、グライダーが地面から離れてから次に地面につくまでの時間を測定する。

12. 競技方法

a) デュレーション+ターゲット

① デュレーション

時間の計測は離陸時、両足裏が地面を離れた瞬間から、着地時、靴裏が接地するまでを大会スタッフが計測する。計測時間の単位は秒とする。

② ターゲット

目標にいかに近く降りられるかを競う。

〈ランディングの成功〉

➤ 次の 2 項目 (I、II) を同時に満たした場合のみランディング成功とみなし、そのフライトの得点を計測する。

I. ランディング場内に最初に靴裏で接地した場合。

- II. キャノピーが接地するよりも先に、選手の靴裏以外の体の一部あるいは装備が、ランディング場内に接地しない場合。ここでの装備には、アクセル、フットバーまたは牽引索を除外する。

〈測定フィールド〉

- 測定フィールドは選手の点数を確定できるように平坦な場所とする。はっきりとした円で表示する。
- 測定フィールドの半径は条件に応じ、任意に決定できるが、競技ブリーフィング時に明言、かつ公式掲示板に明示されなければならない。
 - ・競技ブリーフィング：タスクの協議、決定を行う。
- 得点計算のために測定フィールドの半径とは別に、大会スタッフによって計測が行われる測定範囲を設定する。

〈ランディング地点〉

- ランディング地点とは、最初に接地した靴裏の1点とする。ただし、片足裏全面で最初に接地した場合は片足裏全面、両足裏全面同時接地の場合は両足裏全面、両足裏の部分が左右同時接地の場合は同時接地した両足裏の部分となり、足跡のターゲットから最も遠い場所をランディング地点とする。

〈得点・計測〉

- ターゲット中心に最も近い選手の得点を満点とし、中心から遠ざかるごとに計算式に従って減点する。
- 計測は大会役員が行う。

〈危険なランディング〉

- 危険なランディング(ケツランなど、靴裏以外で接地した場合)を行った場合、ペナルティーとしてそのフライトの得点を0点とする。
- 危険なランディングであるとの判断は、ランディングのインストラクター(あるいは競技委員長)が行う。

〈ペナルティー〉

- 雲中飛行を行った選手は、そのフライトを無効とする。
- 帰着申告義務違反は、そのタスク得点を10%減点する。
- 旋回方向義務違反は、旋回方向義務違反が確認されるたびその選手のタスク得点の10%を減点し、旋回方向義務違反が4回以上確認された時点でそのフライトを無効にする。
- 高高度フライトの場合、ランディングのインストラクター(あるいは競技委員長)が危険と判断した場合、誘導される場合がある。誘導された場合、以下のとおりのペナルティーがつく。
- 誘導を無視した場合、そのフライトは失格とする。
- 無線トラブルの際はそのフライトを無効とする。

※誘導された際のペナルティー※

度を越した誘導(ファイナルアプローチに入った後での高度調整、フレアのタイミングなど)をされた選手は得点の減点をする。度を越した誘導であるかの判断また、そのように判断した場合の減点率については、ランディングのインストラクター(あるいは競技委員長)により決定される。

〈ファイナルアプローチの定義〉

- 選手がターゲットに機首を向け、インストラクターがその選手はターゲットに向かってファイナルアプローチに入ると決心し大きく方向転換する必要がないとみなした時点でその選手のファイナルアプローチが開始されたと判断する。選手がその位置からさらに大きな操作を行ったとしてもその判断は変わらない。

b) グランドハンドリング

① ディスタンス

- スタート地点からグランドハンドリングをどれだけ遠くまで行うことができるかを競う。
- 計測は大会役員が行う。
- 計測する距離はスタート地点からグライダーが地面についた時点でのスタート地点に近い足のかかとまでの距離とする。
- 距離の計測はスタート地点からの直線距離で測定し、測定単位は cm とする。(cm 未満は切り捨てとする。)
- 競技を行う順番は、1 ラウンド目はゼッケン順、2 ラウンド目以降は前のラウンドの成績が低い順とするが、安全が十分に確保できる場所で競技を行う場合選手全員が同時に競技を始めることを認める。

② デュレーション

- グライダーが頭上に保持してられる時間を競う。時間の測定は競技の開始が宣言され、グライダーが地面から離れてから次に地面につくまでの時間を測定する。
- 計測は大会役員が行う。
- 時間は制限しない。
- 競技を行う順番は、1 ラウンド目はゼッケン順、2 ラウンド目以降は前のラウンドの成績が低い順とするが、安全が十分に確保できる場所で競技を行う場合選手全員が同時に競技を始めることを認める。

13. 得点計算

a) デュレーション+ターゲット

・タスク得点

- デュレーションとターゲットを合わせて 1000 点満点とする。
- コンディションによる得点格差が生じないようにデュレーション得点、ターゲット得点にはそれぞれ RVF_d 、 RVF_t を掛ける。
- 最後のフライトのみを得点対象とする。
- 選手は自分の技量に応じて(基準は大会毎に定める。)、デュレーションとターゲットの割合を次の 2 項目 (I, II) から選ぶことが出来る。
 - I. (x)デュレーション 60%、(y)ターゲット 40%
 - II. (x)デュレーション 40%、(y)ターゲット 60%
- 得点割合は一度決定した後、大会中変更することが出来ない。
- 得点割合は大会エントリー時に、大会エントリーフォームにて選手が役員に伝える必要がある。
- ソアリング禁止選手の滞空時間については、測定はせず、大会ごとに一律に定めた時間を得点として計算する。ただし、 RVF_d には含まない。

$$P = \frac{x}{100} \times \left(1000 \times \frac{T(s)}{T_{max}(s)} \right) \times RVF_d + \frac{y}{100} \times \left(1000 \times \left(1 - \frac{d - d_{min}(cm)}{z(cm)} \right) \right) \times RVF_t$$

P : タスク得点、 T : 個人の滞空時間、 T_{max} : デュレーション最長時間、
 d : 個人のランディング地点からターゲット中心点との距離、
 d_{min} : ターゲット最小距離、 z : 外円の大きさ、 x, y : 得点割合

$$RVF_d = \frac{\text{その日有効な競技を行なった競技参加者の平均滞空時間 (秒)}}{3000 \text{ (秒)}}$$

$$RVF_t = \frac{\text{測定範囲の大きさ - 外円の大きさ (cm)}}{\text{その日測定範囲内に着地した有効な競技者の平均ターゲット距離 (cm)}}$$

測定範囲の大きさ: 大会スタッフによってターゲット中心点からの距離を計測される範囲
 外円の大きさ: 大会で定められるターゲット範囲

ただし、 RVF_d と RVF_t は 0 以上 1 以下の数値とする。

●総合得点

- 各個人のタスク得点を累計して総合得点とする。

b) グランドハンドリング

① ディスタンス

●ラウンド得点

各ラウンド得点の算出方法は、順位による。

1 位:100 点、2 位:75 点、3 位:60 点、4 位:48 点、5 位:39 点、6 位:30 点、7 位:24 点
8 位:18 点、9 位:14 点、10 位:10 点、11 位:6 点、12 位:4 点、13 位:2 点、14 位以下:1 点

●タスク得点

ラウンド得点の総計を各選手のタスク得点とする。

5 回以上のラウンドが成立した場合、最も悪い得点（1 個）は除かれる。

満点が 1000 点となるようにノーマライズを行う。

タスク得点の計算式は、

$$P = 1000 \times \frac{x}{X_{max}}$$

(P：タスク得点、x：個人の得点、Xmax：タスク内首位の得点)

●総合得点

各個人のタスク得点を累計して総合得点とする。

② デュレーション

●タスク得点

満点が 1000 点となるようにノーマライズを行う。

2 回以上ラウンドが成立した場合、最も成績の良いラウンドの成績のみを得点対象とする。

$$P = 1000 \times \frac{T}{T_{max}}$$

(P：タスク得点、T：個人の滞空時間、Tmax：Expert クラス最長滞空時間)

●総合得点

各個人のタスク得点を累計して総合得点とする。

総合得点が同点であった場合

大会での最終成績で上位 3 人に同点があった場合、2 人、あるいは全員がタイブレイクのグランドハンドリング（ディスタンス、デュレーションなど）を行う。ただし、気象条件および時間的制限により、タイブレイクのグランドハンドリングを行うことが出来ない場合は、大会期間中で成立したラウンドのうち無作為に抽出した一つのラウンドを比較して、点数の高い者を上位とする。