

## 2025年度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
<ライブトラックおよびログの取得>	3
<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
a. シークレットターゲット + デュレーション	4
b. グランドハンドリング	5
3. タスクの成立、大会の成立	5
a. シークレットターゲット + デュレーション	5
b. グランドハンドリング	5
4. 競技の中止	6
5. 競技時間	6
6. テイクオフ	6
7. リフライト	6
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
a. シークレットターゲット + デュレーション	6
b. グランドハンドリング	7
12. 競技方法	7
a. シークレットターゲット + デュレーション	7
b. グランドハンドリング	8
13. 得点計算	9
a. シークレットターゲット + デュレーション	9
b. グランドハンドリング	10

## 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JHFフライヤー会員であること。
- ▶ 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>

- ▶ 上空周波数の送受信が可能なデジタル無線機を装備すること。
- ▶ 飛行中は常に送受信が可能な状態でなければならない。

#### <ライブトラックおよびログの取得>

- ▶ デュレーションタスクを行う場合は、flymaster社製のライブトラッカーあるいはスマートフォンのライブトラックアプリ（Sports track liveを推奨）のうち、競技委員長に指定されたものによって、常に飛行位置がわかるようにしなければならない。
- ▶ 競技委員長に求められた場合は、上記のいずれかの手段、あるいは GPS Dump に接続可能なバリオによって取得したログファイルを提出しなければならない。

#### <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>

- ▶ 旋回方向はエアリアルールに準ずる。エアリアルールは、ブリーフィング時に参加選手全員に周知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。
- ▶ ランディングアプローチは、エリア管理者の指示に従うこと。ただしコンディションがこれに適さない場合や、同時進入の懸念がある場合は各自の責任と判断のもとで適切なアプローチを行うこと。

#### <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。

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

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。

$$\text{大会得点} = \text{基準点} \times \text{人数係数} \quad (\text{小数点以下2位を四捨五入})$$

## 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。

タスクは次のいずれかとする。

### a. シークレットターゲット+デュレーション

ランディング時に接地した位置に応じた点数と、滞空時間を競う。

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。

**3. タスクの成立、大会の成立**

a. シークレットターゲット+デュレーション

○タスクの成立

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。

○デュレーションタスクの実施

デュレーションタスクは、技量調査書により認められた選手のみが参加できる。その他の選手は、シークレットターゲットタスクのみの参加とする。

また、コンディションや空域が競技に適していないと競技委員長が判断した場合、デュレーションタスクは実施されない。この場合、シークレットターゲットタスクのみで競われる。

これらの場合の得点計算における扱いについては、13. 得点計算 を参照せよ。

○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

○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。

○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。

○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。

テイクオフの前には、テイクオフスタッフに氏名およびエントリー番号を伝えること。

#### 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、デュレーションの得点は、選手がデュレーションタスクの終了を宣言する直前のものとする。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リアルールに従うこと。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어의判断によるものとする。

#### 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. シークレットターゲット+デュレーション

ランディング時に接地した位置に応じた点数と、テイクオフしてからランディングするまでの滞空時間を競う。どこが何点かは競技前にランダムで決めるが、選手には伝えられない。

デュレーションタスクの得点は、選手がデュレーションタスクの終了を宣言する直前のものとするが、シークレットターゲットタスクの得点は有効な全てのランディングの得点を合算する。

デュレーションタスクの終了を宣言した後でも、シークレットターゲットタスクへの参加を続けることができる。

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. シークレットターゲット+デュレーション

① シークレットターゲット

各日のテイクオフオープン前に、競技委員長がランディングを分割し、各区画に固定の得点を割り当てる。区画および得点の決め方は、選手の同意のもと最終的には競技委員長に委ねられる。区画の境界は選手に伝えられるが、得点はその日の競技がすべて終了するまで伝えられない。選手が接地した区画は、その都度ランディングのスタッフによって記録される。選手がリフライトした場合は、有効な全てのフライトの接地区画の得点を合算する。

② デュレーション

時間の計測は GPS Dump により解析したログファイル（IGC あるいは GPX形式）に基づく。計測時間の単位は秒とする。

### <滞空時間の定義>

- ▶ ログファイルに記録されている速度が初めて10km/hを超えた時刻と、最後に10km/hを下回りかつ高度がLDに対して5m以下となった時刻の差分を、滞空時間と定義する。ただし、高度変化などから明らかに接地しながら移動していると判断される場合は、この期間を除いて計算する。

### <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す。  
ランディングに成功しなかった場合、そのフライトのシークレットターゲットタスクの得点は無効となる。  
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。ここでの装備では、アクセル、フットバー、ポッドハーネスのポッド部を除外する。

### <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。
- ▶ 測定フィールド内の区画は条件に応じ、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。

### <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する。

#### <得点・計測>

- ▶ 全てのフライトの接地区画の得点を合算したものを、その日のシークレットターゲットタスクの得点とする。
- ▶ 記録は大会スタッフが行う。

#### <危険なランディング>

- ▶ 危険なランディングを行った場合、ペナルティーとしてそのフライトのデュレーションタスクの得点を 30%減点する。
- ▶ 過度に危険なランディングを行った場合、ペナルティーとしてそのフライト自体を無効とすることがある。
- ▶ 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。
- ▶ デュレーションタスクの参加資格を満たさない選手が高度獲得のための旋回を行ったと認められた場合、警告の上でこのフライトを無効とする。また、警告に従わない場合は競技委員長の判断の下で失格とする。
- ▶ 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。
- ▶ 無線トラブルの際はそのフライトを無効とする。
- ▶ 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。

また、誘導に従わなかった場合は、そのフライトを無効とする。

#### <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えるかを競う。
- ▶ 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. シークレットターゲット+デュレーション

・タスク得点

- シークレットターゲット 500 点、デュレーション 500 点、計 1000 点満点とする。
- 競技委員長の判断のもとでデュレーションタスクが実施されない場合、シークレットターゲットを 1000 点満点とする。
- デュレーションタスクの得点は、選手がデュレーションタスクの終了を宣言する直前のものとする。

#### (1) シークレットターゲットタスクの計算式

$$\text{得点} = \frac{P \times 500}{P_{\max}} \quad (\text{小数点以下 2 位を四捨五入})$$

P: 個人の合計得点 Pmax: その日の最高合計得点

ただしデュレーションタスクが実施されない場合はこれを 2 倍にする

#### (2) デュレーションタスクの計算式

$$\text{得点} = 500 \times \log_{100} \left( 1 + \frac{99t}{T_{\max}} \right) \quad (\text{小数点以下 2 位を四捨五入})$$

t: 個人の滞空時間 (秒)

Tmax: その日の最長滞空時間 (ただし、リフライトで上書きされたものは除く) (秒)

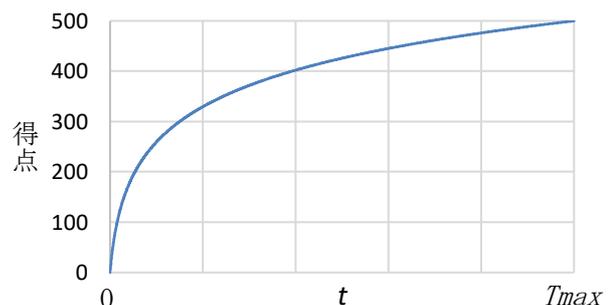
得点分布は右図のようになる。

表計算ソフトで得点計算を行う

場合の式は

$$= 500 * \text{LOG} (1 + 99 * t / T_{\max}, 100)$$

である。



○デュレーションタスクに参加できない選手の扱い

デュレーションタスクが実施されているにもかかわらず、技量調査書の項目を満たさない、競技委員長が危険と判断した、等の理由でこれに参加できない選手の、デュレーションタスクの得点は、次の I, II のうち小さいものとする。

I. デュレーションタスクに参加した選手の、その日の最小タスク得点×0.9

II. 150点

・総合得点

➤ 全日の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、

$$\text{タスク得点} = 1000 \times \frac{x}{X_{max}} \quad (\text{小数点以下 2 位を四捨五入})$$

(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。

$$\text{タスク得点} = 1000 \times \frac{T}{T_{max}} \quad (\text{小数点以下 2 位を四捨五入})$$

(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。