

競技規定

1: タスク

タスクは次のものとする.

- 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)

2: 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, ゲートオープンタイム, ゲートクローズタイム, ランディングクローズタイム.

3: 競技開始時間

選手は, ゲートオープン時間からゲートクローズ時間の間に競技を開始する.

なお, ゲートオープン時間以前の競技フライトはできない.

また, ゲート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.

4: 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.

※上記の規定を守らない選手は失格とすることがある.

5: 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.

6: 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.

7: アウトサイドランディング

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サイドランディングとする.

8: 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. **アウトサイドランディングをした場合、得点は0点とする.**

ただし以下の特別減点を設け得点から減点する.

・特別減点について

テイクオフをふさぐ行為, 他機に対する配慮のない行為(ランディング後を含む)などを減点の対象とする.

上記項目について, 1項目につき一律50点を減点する.

＜テイクオフ得点について＞

1. セットアップ(100点)

HG：正確な組み立て、プレフライトチェック

PG：ラインチェックし、扇形に広げる

- ・双方とも、ハーネスもチェック対象（ベルトの掛け忘れは減点）

2. スタンバイ(100 点)

HG：ホールド PG：ライズアップ

3. 初動(100 点)

HG：走り出しから持ち替えまで PG：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、適切な場所

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)

4 タイミング、強さ

- ・HG：足、キール、翼端以外の接地ではないか

PG：足以外の接地（けつラン）ではないか

5. ターゲット(100 点)

*HG：足、キール、翼端以外の接地

PG：足以外の接地（けつラン）

上記の場合、ターゲット得点は与えない。

9：ターゲットについて

半径 20mのターゲットを設ける．ターゲットサークル内に入った場合 100 点を与える。

Ex 1. TO、LD ともに問題はないがターゲットの 20mサークル内には入れなかった人…900 点

Ex 2. 選手 A、選手 B 共に TO、LD に問題がなく、ターゲットサークルの中に入った場合は
中心からの距離を測定して距離が短い方を上位とする

Ex 3. TO 問題なし、LD 1～3 の項目までは問題なし、ターゲットサークル内には入ったが、
ケツラン or キールからの接地があった…LD 4 項目で減点+ターゲット得点なし