

・SPEEDRUN TO GOAL (スピードラン)

1. 8 P JL ランキングポイント計算式

1. 8. 1 NPR ポイント

NPR ポイントとして計上できるのは、タスクのディクオリティが0. 6以上となったもののみで、そのタスクトップの得点を1000点にノーマライズしたノーマライズ得点を基に次のよう計算される。

ポイント= (ノーマライズ得点) × (1 + S/100) (小数点以下第2位を四捨五入し、第1位まで算出する)

ここでS: シード係数 (P JLとして成立したタスクに参加したシード選手のシード係数値(注1)の合計値)

(注1) Sの算出の基礎となるシード係数値は下記の通りとする。

前年度のWPR 1位~10位 1名につき 2

11位~30位 1名につき 1

前年度PWC ランキング 1位~30位 1名につき 3

当年1月1日時点のC I V Lのホームページに掲載されている

WPRS ランキング 1位~50位 1名につき 3

51位~100位 1名につき 2 (ただしPWC ランキングと重複した場合はPWC ランキングを優先し、3とする)

1. 8. 2 WPR ポイント

WPRの各大会におけるポイントは次の通りとする。

ポイント= $N \times (1 + S/100) \times (1 + R \times 5/100)$ (小数点以下第2位を四捨五入し、第1位まで算出する)

ここで $N = -\alpha \sqrt{(\text{本人順位} - 1) + (50 - P)}$

ここで $\alpha = (49 - P) / \sqrt{[(\text{成立したタスクにおける参加者数累計}) / (\text{成立した本数})] \times 0.6 - 1}$

$P = 30 - (\text{成立したタスクにおける参加人数累計}) / (\text{成立したタスク本数})$ とし、この値が負になった場合は0とする

$R = (\text{成立したタスク本数} - 1)$ で最大値は3とする

$S = \text{成立した各タスクに参加したシード選手のシード係数値の合計を、その大会期間中で合算したものを、その大会で成立したタスク本数で割った数値}$

同順位が複数出た場合は同順位者を繰り下げた順位までの平均点とする。

1. 9 リーグ表彰

各クラス (オープンおよびシリアル) の年間ランキングから総合の上位3名、女子の上位3名を表彰する。

1. 10 エントリーフィー

P JL エントリーフィーは年間¥2,000 とする。

1. 11 登録番号 (ID 番号)

前年度オープンクラス WPR1~30位までの選手はその順位を当該年度におけるP JL大会のID番号とする。

それ以外はP JL登録順の番号を当該年度のID番号とする。

2 大会開催規定

2. 1 大会開催の申請

大会開催の申請には、所定の申請用紙、ローカルルール、エリア地図 (5万分の1で予定されているテイクオフ、ターンポイント、ゴールが記入されているもの)、テイクオフ、ターンポイント、ゴールのコーディネイトの記載されたリストを大会エントリー締め切り2ヶ月前までJHF事務局に提出すること。電子データがある場合は電子データでの提出でもよい。

2. 2 セレクション

参加申込者の受理はP JL登録選手を優先 (実際のエントリーの合計がエントリー枠を超えなかった場合にのみ、

空いた分を PJJ 未登録者に開放) する (ただし PJJ に登録していない外国人選手は除く。またカテゴリー 2 の大会を除き、そのような外国人選手は別枠と考え、大会のエントリー受け入れ人数に含まれないものとする)。参加申し込み者のうち、PJJ の登録選手の合計が大会のエントリー受け入れ人数を超えた場合は、まず、受け入れ人数の 20% (小数点以下は切り上げる) を前年度の最終 WPR 上位から選出し、次の 20% (小数点以下は切り上げる) を前年度の最終 NPR 上位から選出し、さらに 30% (小数点以下は切り上げる) は PJJ 大会参加回数の少ないものから優先的に選出 (参加回数が同じ選手は 30% を超えたとしても全て選出する。ただし、エントリー受け入れ人数を超えない範囲とする) する。最終的に残った枠を選出されなかったもの全員から抽選により選出する。

2. 3 大会期間

大会期間は連続した日とする。

2. 4 参加人数

大会の選手受け入れ最小人数は 50 人とする。また受け入れ人数の 10% (少数点以下を切り上げる) は女子の優先枠とする。

2. 5 ローカルルール

ローカルルールは JHF 競技委員会の承認を得る必要がある。ローカルルールは参加選手に事前に広報される。

ローカルルールに明記しなければならない事項は：

- ・テイクオフ方法
- ・テイクオフ方法としてローンチオーダーシステムを採用する場合は、ローンチオーダーの決定方法。
- ・リフライトを許可するかどうか。許可する場合は、その方法 (例：メインランディングから定時にオフィシャルカーが上がる)
- ・抗議提出の際に供託金が必要かどうか。また、必要な場合その金額。抗議の受け付け時間。

2. 6 応募要綱

各大会主催者が提示する応募要綱に準ずる。

2. 7 参加費用

参加費用では次の事柄がまかなわれる。

- ・幹線道路からの回収 (オプションとすることも可。ただし、その場合は別途費用を明確にすること)
- ・ターンポイントの GPS コーディネートのダウンロード
- ・GPS チェックイン
- ・エリアマップとローカルルール

2. 8 ゼッケン番号

選手のゼッケン番号は ID 番号と同じとすることが望ましい (少なくとも ID 番号 1 ~ 30 まで)。

- ・ゼッケン番号は基本的に黒を用い、一文字縦 60cm 横 30cm の判別し易い文字とする。
- ・ゼッケンは機体下面の中央、リーディングエッジ近辺に進行方向を上部とし、わかりやすく貼られること。
- ・大会競技委員長はゼッケンに関する色その他の変更事項に許可を変更する~~与える~~ことができる。

2. 9 タスクコミッティー

タスクコミッティーは 2 名の参加選手と大会競技委員長からなる。

タスクコミッティーはタスク内容を、安全面に注意を払うことができる限りの情報を集め協議し、その決定事項に関しては、選手全員の同意を求める必要がある。

2. 10 タスクコミッティーの役割

- ・その日の気象予報に応じた、適切な飛行空域と、テイクオフエリアを決める。
- ・その日のタスクを選び出す。

2. 11 セーフティーコミッティーとその役割

セーフティーコミッティーは、選手から 3 名選考される。セーフティーコミッティーはテイクオフ周辺を含め

て飛行コース上が危険なコンディションになったとき、あるいはなりそうなときに、大会競技委員長にそれを連絡する。大会競技委員長はその情報を基にタスクを続行するかどうかを決めなければならない。ただしタスクを含めフライトを続行するかどうかの最終的な判断は飛行中のパイロット個人が下す。

また、タスクコミッティーにより決められた当日のタスク内容が安全に行えるかどうかを確認する。

2. 12 大会競技委員長

- ・大会競技委員長は、エリアに精通した人たちからの情報（空中から、地上から）と意見を組み込み、その日に合ったタスク案を提示することができる。
- ・大会競技委員長は、飛行中のセーフティーコミッティーに状況の変化の確認をすることができる。
- ・大会競技委員長は選手を兼任することができない。

2. 13 ブリーフィング

ブリーフィングにはジェネラルブリーフィングとタスクブリーフィングがある。

2. 13. 1 ジェネラルブリーフィング

参加選手は、大会主催者が行うジェネラルブリーフィングに参加しなければならない。その重要なインフォメーションは、公式掲示板に掲示される。

2. 13. 2 タスクブリーフィング

- ・タスクブリーフィングは気象情報、エリア地図を加味してテイクオフエリア付近で、参加選手全員に対して行われる。
- ・競技内容は漏れなくタスクボードに記載される。
- ・ブリーフィング終了から、ウインドオープンまでは最低 15 分間の余裕を持たせる。ただし、あらかじめタスク内容が発表されていた場合は最低 5 分の余裕でかまわない。

2. 13. 3 参加選手の責任

参加選手全員はブリーフィングの内容、タスクボードの記載事項に関して、正しく理解しなければならない。

2. 14 結果の表示

- ・結果の仮発表は、可能な限り早く掲示する。
- ・コンプレインの申し立てはローカルルールに決められた時間内に行う。
- ・すべてのコンプレイン、抗議（プロテスト）を受け付け、結果訂正後、大会競技委員長の確認を受け結果の正式発表とする。

2. 15 不服申立て（コンプレイン）

コンプレインは訂正してもらうことが目的であり、抗議（プロテスト）を行うものではない。競技中何かに不満を持った場合、まず担当役員にその処置につき援助を依頼する。その処置に不満がある場合、選手は競技委員長又はその指定する役員にコンプレインを行うことができる。このコンプレインは不満があった場合直ちに行い、迅速に処理しなければならない。

2. 16 ペナルティーおよび失格

競技委員長は、競技者が競技規則に違反した場合、違反者にペナルティーを科すことができる。

- ・ペナルティーの程度

a) 重大な違反はその日のタスクを 0 スコアとする。

b) スポーツ精神に反する行為は、大会失格とする。

- ・ペナルティーは、当該ペナルティーが科せられた日の結果表に記載される。

2. 17 抗議（プロテスト）

- ・2. 15、2. 16 に関する処置に対して抗議がある場合は、競技開始前に行わなくてはならない。
- ・抗議は、ローカルルールに決められた時間内に書面で大会競技委員長に提出しなければならない。
- ・供託金がある場合は、抗議が認められた場合は返却し、認められなかった場合は没収される。

2. 18 陪審員

陪審員は、大会競技委員長を除くタスクコミッティーおよび大会に居合わせたPG競技委員からなる。ただし、当該抗議に関わる人間は外れるものとする。

2. 19 抗議の処理

大会競技委員長は、いかなる抗議も遅延なく陪審員に通知しなければならない。

2. 20 審査

陪審はいかなる抗議についても、該当するFAI規則およびPJL競技規則に基づいて、双方の意見を聴取する。

2. 20. 1 処罰と決定事項

競技委員長は、結果および審査の概要を、公表しなければならない。

2. 21 表彰

大会での表彰は、オープンクラス（総合と女子）、シリアルクラス（総合と女子）のそれぞれに対し行う。

2. 22 結果の送付

大会の結果は、JHF所定の大会報告書に、大会において提出された正式抗議と、それに対する処置を付記して、大会終了後3日間以内にJHF事務局及びパラグライディング競技委員会WEB事務局に提出する。（大会順位表には実際に大会に参加した選手だけを掲載し、PJLに登録しているもの、また、オープンクラス、シリアルクラスの区別がわかるように配慮すること）

3 飛行と安全の規則

3. 1 航空法

参加選手は航空法に基づき飛行すること。

3. 2 運用限界

参加選手は使用機材の運用限界を遵守すること。

3. 3 アクシデントとその救助

参加選手は、アクシデントを起こした場合は即座に主催者に連絡しなければならない。連絡がなく救助が出た場合、救助の要請があった場合を含め、その救助費用は選手又はその家族が負担する。（ヘリコプターの要請費用を含む）なお、アクシデントを目撃したパイロットは可能な限りアクシデントの情報（内容については4.17項参照）を大会主催者に伝えること。また、アクシデントの救助に協力したパイロットにはボーナスポイントが与えられる。

3. 4 保護用具の使用

参加選手は、安全なヘルメット、効果のあるレスキューパラシュート、ハーネスからのパイロット脱落防止装置を大会期間中装備しなければならない。

3. 5 健康管理

- ・心身ともに良好でない場合はフライトしてはならない。
- ・フライトに支障をきたす薬物やアルコールを摂取してのフライトをしてはならない。

3. 6 衝突回避

- ・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。
- ・飛行中、グライダーに構造上の問題が発生した場合すぐに飛行を取りやめること。

3. 7 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パイロットが雲により、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、競技委員長は競技を中止する場合がある。

3. 8 バラスト

選手は、水又は砂のバラストを使用することができる。バラストを投棄する場合は、他の選手、第三者に迷惑

のかからない範囲で行うこと。

3.9 通信機器

飛行中は電波法に基づき、無線機を使用すること。

4 大会競技規定

4.1 使用機体の変更

使用機体を大会開始後に変更することはできない。万が一使用機体が破損した場合は、大会競技委員長の許可を得て変更することができる。

4.2 ゲートオープン時刻とゲートクローズ時刻

ゲートの開いている時間帯は物理的に参加選手全員がテイクオフできるだけの長さで設定する。目安として(参加人数×1分)程度。

~~4.3 最終スタート時刻~~

~~タスクがスピードランのとき、最終スタート時刻を設定することが出来る。この時刻を過ぎてタスクをスタートした選手のスタート時刻はこの最終スタート時刻にスタートしたものとみなす。なお、最終スタート時刻の目安はゲートオープン後、30分以内にテイクオフし高度を獲得できずにランディングし、リフライトしても十分余裕がある程度とする。~~

4.3 再~~スタート~~テイクオフ

テイクオフ直後に、ラインの絡み、その他飛行に支障をきたすことが起きた場合は、競技委員長の許可を得て再~~スタート~~テイクオフができる。

4.4 リスタート

タスクがスピードランの場合、スタートラインをクロスして、次のパイロンをクリアした後、再度スタートラインをクロスし直してリスタートすることは出来ない。

4.5 リフライト

リフライトを許可する場合には、最後のフライトが得点対象となる。~~また、最終スタート時刻を設定しなければならない。~~

4.6 テイクオフ方法

テイクオフ方法には次のものがある。

- ・フリーテイクオフ：選手の好きな時にテイクオフゾーンに入りテイクオフする（テイクオフゾーンの大きさが狭い場合で基本的に早い者勝ち、押しの強い者勝ち）か、選手の好きな時にテイクオフする（テイクオフゾーンが広く全選手がグライダーのセットアップを同時に行える場合）もの。
- ・ランチオーダーシステム：テイクオフゾーンの前に優先ゾーンを設け、優先ゾーンに入る際に予め決められた優先順位に従って入るシステム（後述の補則説明を参照）。
- ・その他：

4.7 スタート方法

GPSでのスタートは、鉛直方向のシリンダーで作られるラインをクロスすることで確認される。地上での目視物は利用しない。

4種類の方法が用いられる

a) 個々の選手が、ゲートオープン時間中好きな時刻にテイクオフする。

正確なスタート時刻は、テイクオフマーシャルがパイロットのテイクオフした時刻を計測するか、GPSスタートラインをパイロットがクロスした時刻を用いた計測が可能である。その場合のGPSスタートラインはパイロットがテイクオフすれば必ずクロスする位置に設定される。この場合選手はスタートラインをクロスする前に少なくとも4ポイントのトラックログを残しておく必要がある。

b) 選手個々に空中からスタートラインをクロスする。

この場合指定されたスタートラインを最後にクロスした時刻が計測される。この場合スタートラインは次のあるターンポイントを中心とする決められた半径の大きなシリンダー（例えば、テイクオフは TPI から 10km 地点にありスタートの計測は TPI の 9km シリンダーに最後に入った時となる）で、最後にラインをクロスして入った時点から計測が始まる（ENTER スタート）か、あるいはスタートラインは小さなシリンダー（デパチャポイントを中心とする半径 200～400m シリンダー）で、時間の計測はセクターを最後にラインをクロスして出た時から始まる（EXIT スタート）。

c) 決められたスタートオープニング時刻に時間計測が始まり、パイロットはそれ以降にスタートラインをクロスしていかなければならない。スタートラインは b) の場合と同様とするな、大きなシリンダー、又は小さなシリンダーを採用する。

d) 決められたスタートオープニング時刻から時間計測が始まり、パイロットはそれ以降にテイクオフしていく。スタートの方法は、タスクブリーフィングで細かく発表される。

4. 8 ターンポイント、セクター、GPS を用いたゴールライン

4. 8. 1 ターンポイント

ターンポイントは、主催者から提供される GPS コーディネート（座標）とする。ターンポイントリストは大会前に主催者のコンピューターから各選手にダウンロードされる。主催者がターンポイントを大会期間中に加算あるいは変更する場合は、タスクブリーフィングで告知される。ターンポイントは基本的には地上にある、目標物を目安として決められる。使用するマップデータは WGS84 が採用される。

4. 8. 2 セクター

ターンポイントのセクターは、主催者が指定したターンポイントのコーディネートを中心としたシリンダーとする。シリンダーはスタートするとき、ゴールするときにも使用されるが、セクターはその方法によってシリンダーの中あるいはシリンダーの外の場合がある。シリンダーの大きさは、タスクを決定するとき決められる。

~~（基本）~~

~~・ターンポイントは半径 200～400m のシリンダー~~

~~・スタートポイントは半径 200～400m のシリンダー~~

~~・大きなシリンダーのスタート方法の場合はそのときによってサイズは決められる。~~

4. 9 ゴールおよびランディングエリア

・ゴールは仮想（GPS 上）のセクターで、最後のターンポイントからゴールポイントを結ぶ直線と直角に交わる、ゴールポイントを中心にした $\pm 100 \sim 400m$ の直線（ゴールライン）、またはゴールポイントを中心とする半径 $\pm 100 \sim 400m$ のシリンダーを用いる。

・ゴール近辺に安全に降ろせるランディングゾーンを設ける。

・ランディングゾーンの近辺にパッキングゾーンを設ける。

4. 9. 1 ゴールラインとフィニッシュライン

ゴールにはフィニッシュラインを設ける場合と設けない場合がある。

ゴールラインの定義：最終ターンポイントとゴールポイントを結ぶ直線と直角に交わるゴールポイントを中心にした $\pm 100 \sim 400m$ の直線（ヴァーチャル）とする。

フィニッシュラインの定義：地上に引かれた目視できるラインとする。フィニッシュラインを引く場合は、限りなくゴール（GPS 上）の仮想セクターに近く引かなければならない。

4. 9. 2 ゴールの手順

選手は GPS 上のゴールラインをクロスしなければならない。タイム計測は GPS で記録されたデータを採用する。ただしフィニッシュラインが設けられたときは、フィニッシュラインをクロスするか少なくともその上に着地しなければならない。その場合タイム計測は、RACE TO GOAL の場合のみトップ 10 人だけをゴールマーカーが計測し、それ以降は GPS で判定する。

4. 10 タスククローズ時刻

タスクを計測する最終時刻は、タスクブリーフィングで発表され、タスクボードに掲示される。タスククローズ時刻までのフライトが得点対象となる。

4. 11 ランディング報告時刻

ランディング報告時刻は、安全上の理由からタスククローズ時刻より後に設けられる。参加選手は、ランディング後、可能な限り早く、安全に関する報告をしなければならない。報告には携帯電話などを用い、主催者が必要性の無い捜索を行わないように配慮しなければならない。

4. 12 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本人自ら行わなければならない。

4. 13 タスクの種類

4. 13. 1 RACE TO GOAL (ゴールレース)

決められたコースを、決められたスタート時刻以後にスタートを切り、最初にゴールすることを競う。スタート時刻は全ての選手に対して同一であり、スタート方法は地上又は空中からの一斉スタートを用いる。

~~目的はゴールを最初にクリアすること。スタート時刻は全ての選手に対して同一である。スタート方法は地上又は空中からの一斉スタートを用いる。~~

4. 13. 2 ELAPSE TIME RACE TO GOAL (エラップスタイムゴールレース)

決められたコースを、早くスタートを切り、最短時間で飛行しゴールすることを競う。スタート時刻は、選手が最後にスタートラインをクロスしたときとなり、個々の選手により異なる。

~~4. 13. 2 SPEEDRUN TO GOAL (スピードラン)~~

~~決められたコースを、最短時間で飛行したものを1位とすることを目的とする。スタートは地上からの場合はゲートオープン中選手の自由とする。空中スタートする場合は、選手が最後にスタートラインをクロスしたときとなる。ただし、最終スタート時刻が設定された場合は、それ以降にスタートラインをクロスした場合でも、最終スタート時刻にスタートラインをクロスしたものとみなす。~~

4. 14 ペナルティー

- ・雲中飛行を行った選手は、そのタスク0スコアとする
- ・ランディング報告義務違反は、そのタスク0スコアとする
- ・帰着申告義務違反は、そのタスク0スコアとする
- ・旋回方向義務違反は、警告を与える。警告に従わない場合はそのタスク0スコアとする

4. 15 アクシデントの救助

アクシデントの救助に協力した選手に与えられるボーナスポイントは、大会競技委員長が算定する。

4. 16 ペナルティーとボーナスポイント

ペナルティーポイントやボーナスポイントは、上記以外のものを含め大会の成績に加減される。

4. 17 大会、タスクの成立条件

4. 17. 1 タスク距離

タスク距離の最小値は20 kmとする。

4. 17. 2 ミニマムディスタンス

ミニマムディスタンスは、~~ソアラブルでないときに使用しているメインランディングと、テイクオフとの標高差の1.0倍とする。ただし最小値は3.5 kmとする。~~

4. 17. 3 タスクの成立条件

PJL 大会に~~ポイント計上できる~~おけるタスクの成立条件は、次の項目が~~全て~~共に達成されたときである（注：タスクが成立したとしても、それが直ぐにポイント計上できるわけではない。NPRとしてはそのタスクのデイクオリティが0.6以上のタスク、WPRとしては大会における成立したタスクの合計デイクオリティが0.6以上の大会がポイント計上される）。

・物理的に参加選手全員がテイクオフするだけの時間（例、フライト参加人数×1分）ゲートが開いているか、参加選手全員（途中棄権を除く）がテイクオフした。

・デイクオリティがゼロを超えた。

~~・参加選手の20%以上（テイクオフしなかった選手を含む）がミニマムディスタンスを超えて飛行した。~~
~~・1名以上の選手が20km以上のフライトをし、なおかつ上位10名の総飛行距離が128km以上となった（20km級以上での成立）。あるいは1名以上の選手が10kmあるいはミニマムディスタンスの2倍のどちらか長い距離以上フライトし、なおかつ上位10名の総飛行距離がトップの飛行距離をYkmとしたときに $(Y + 0.6Y \times 9)$ km以上となったとき（20km級未満での成立）。~~

4. 17. 4 大会の成立条件

タスクが1本成立した時点で大会は成立する。

4. 18 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、大会競技委員長はタスクをキャンセルすることができる。ただし、タスクが RACE TO GOAL の場合で少なくとも一人のパイロットがゴールに達している場合はタスクストップとする。競技委員長はタスクストップとした時刻を記帳し、その時刻までのフライトでタスクの成立を判断する。

4. 19 パイロットの救助

選手は、ランディングしたならばすぐにグライダーを絞らなければならない。グライダーを開いたままにしておくということは、”救助の要請”を意味する。アクシデントを確認した選手は、次に挙げる要領で、無線を使ってできるだけ早く大会本部に報告しなければならない。

- ・自分のパイロットナンバー
- ・アクシデントの発生場所
- ・位置の特定（GPS コーディネートを用いて）
- ・アクシデントを起こした選手の名前、パイロットナンバー
- ・アクシデントを起こしたパラグライダーの色、種類など

救助を行ったパイロットには、その救助の内容を大会競技委員長が判断し、ボーナスポイントがその選手に与えられる。

4. 20 スコアリング

・計算式は、GAP 2002を使用し、スコアリングおよびフライトログの判定には競技委員会が認めたものを使用する（FSを推奨する）。

・GAP 2002のパラメーター（ノミナル距離、ノミナル時間、ノミナルゴール）は各エリアにより、競技開始前に決定しなければならない。

- ・大会の総合得点が0点の選手には順位をつけない

4. 21 タスクボードへの記載事項

a) 一般：日付、大会名

b) タスク内容：タスクの種類、タスクディスタンス、ミニマムディスタンス、ゲートオープン時刻、ゲートクローズ時刻、一斉スタート時刻、~~最終スタート時刻~~、タスククローズ時刻、ランディング報告時刻、帰着申告時刻

c) 安全に関する情報：ランディング報告用電話番号、大会本部の電話番号、指定地域におけるサーマルの旋回方向

4. 22 スコアリングと計測方法

4. 22. 1 距離の測定

a) GPS のトラックログを用いた距離測定は、0.1km 単位で切り上げられる

b) アウトランディングが認められている場合およびアウトランディングが認められていない場合で緊急ラン

ディングに降ろすことが許されている場合は選手の飛行距離は、ベストポジション又は、ランディングした地点で計測される。ランディングした選手は MARK ENTER ファンクションで、ランディング地点を申告しなければならない。ベストポジションがランディングポジションより有利な場合はベストポジションによって飛行距離が計測される。ランレポートでは MARK ENTER ポジションを申告する。

c) アウトランディングが認められていない場合で緊急ランディングあるいはメインランディングに降りなかった場合は最終確認されたパイロン(またはゴール)までを飛行距離とするペナルティとしてタスク得点を10%減点する。

4. 22. 2 所要時間の測定

a) 原則として、時間は GPS 時刻をもとに秒単位で計測する。

b) テイクオフ時刻を計測するテイクオフマーシャルがいる場合、あるいはゴール時刻を計測するゴールマーシャルがいる場合は各マーシャルの測定した時刻を優先する。

4. 23 得点計算式 (P/JL フォーミュラー)

フライトの得点の計算式は GAP 2002 とする。小数点以下第1位を四捨五入し整数で表す。

デイクオリティが1になったにも関わらず、誰もスピードセクションのエンドポイントに到達できなかったフライトの獲得可能最高得点は1000点にノーマライズされる(最も長距離を飛んだ選手が常にリードしていた場合は、その選手の得点は1000点になる)。また、スピードセクションのエンドポイントに到達してもゴールできなかった選手には時間ポイントはつかないものとする。

~~-(RACE TO GOAL の場合)-~~

$$\text{距離得点} = 1000 \times (1-g) \times (D/D_{\max})$$

$$\text{時間得点} = 1000 \times g \times \left\{ \frac{(G1 - S_0)}{(G2 - S_0)} \right\}^3$$

$$\text{総合得点} = \text{距離得点} + \text{時間得点}$$

~~-(SPEED RUN の場合)-~~

$$\text{距離得点} = 1000 \times (1-g) \times (D/D_{\max})$$

$$\text{時間得点} = 1000 \times g \times (T_{\min}/T)^3$$

$$\text{総合得点} = \text{距離得点} + \text{時間得点}$$

~~ここで、~~

~~Nf : ゴールした選手数~~

~~Nto : そのフライトに参加の意思表示をした選手数~~

~~D : 本人のフライト距離~~

~~Dmax : そのフライトにおける有効な最長距離~~

~~S0 : 斉スタート時刻~~

~~G1 : 最初の選手がゴールした時刻~~

~~G2 : 本人のゴール時刻~~

~~T : 本人のフライト時間~~

~~Tmin : そのフライトにおける最短フライト時間~~

$$g = 0.6 \times \sqrt{(Nf/Nto)} \text{ とする。}$$

~~ただし、タスクが20km級未満で成立した場合には、総合得点にそのタスクのトップ選手のフライト距離を2.0で割った数値を2乗した係数をかけるものとする。~~

4. 24 タスクの証明

- ・飛行の証明は全て GPS のトラックログで判定する。
- ・参加選手は少なくともひとつの GPS を装備すること。(使用できる機種は主催者の指定しているもの)
- ・参加選手は、GPS を正しいパラメーターにセットすること。
- ・参加選手は、帰着申告の際その日の飛行のトラックログを GPS からダウンロードすること。

4. 24. 1 原則

タスク証明のデータソースは各選手が使用した一つの GPS のトラックログに限られる。二つ以上の GPS ログを繋げてひとつとすることはできない。ファイルや、外部から GPS にダウンロードしたもの、その他のデータソースはタスク証明のデータソースとしては使用されない。指定メーカーのデータロガーのデータもタスク証明のデータソースとして使用されるが、データロガーのデータソースの有効性を確認するために、そのデータロガーに接続していた GPS のトラックログを求めることがある。

4. 24. 2 有効な GPS データ

有効なトラックログとは

- ・トラックログは少なくとも 2 分間、5 ポイント以上の連続したものをターンポイントのセクターの前後に残さなければならない。
- ・トラックログは少なくとも 2 分間、5 ポイント以上の連続したものをスタートセクターの前後に残さなければならない。
- ・トラックログは時間のデータが残っている有効なものでなければならない。
- ・連続したトラックログは 20 秒以下の間隔の連続したものが望ましい。

~~4. 25 GPS ソフトウェア~~

~~GPS のデータのコンピューターへの取りこみは、JHP 競技委員会で認められたソフトウェアで行われる。そのソフトウェアでは、選手の飛行位置とその時刻を判定する。スタート時刻、ゴール時刻は、その前後の位置にある連続したトラックログから算出される。~~

~~このソフトウェアでは次の事項が判定される~~

~~・スタートの時刻~~

~~・シリンダーセクターをクロスした時刻~~

~~・ランディング地点~~

~~・ゴール到着時刻~~

~~・飛行中のベストポジションの判断 (ランディング地点よりも目的地に近い座標をベストポジションとする)~~

~~・決められた時刻の飛行位置の特定 (飛行中にタスクストップがかかった場合)~~

4. 25 GPS 判定の基準

スタートラインをクロスした証明、ターンポイントセクターに入った証明は次に挙げるようなトラックログが残っていなければならない。

- ・通常のシリンダーセクターの中に残るポジション
- ・スタートラインをはさんだ連続した 2 個のポジション
- ・MARK されたポジションは証明には使わない
- ・RACE TO GOAL のタスクの場合スタート時刻には 5 秒の誤差を認める

4. 26 トラックログの義務

飛行空域に制限がある場合は、GPS のトラックログでその空域への侵入を判断する。その場合はその日の飛行全体を連続されたトラックログで記録する義務がある。

4. 27 GPS の操作方法の習得義務

- ・パイロットはバックアップ用に複数の GPS やデータロガーを同時に使用しても良い。
- ・一連のフライトは一つの GPS 又はデータロガーに記録されていなければならない。
- ・一連のフライトが複数の GPS やデータロガーにまたがってはいけない。
- ・パイロットは GPS とデータロガーを正しいパラメーターにセットしなければならない。
- ・パイロットは前のタスクのデータを成績が確定するまで消去してはならない。
- ・GPS が正しく作動しなかった場合はパイロットの責任である。
- ・トラックログが取れなかった場合はパイロットの責任である。

・提出したトラックログで正しく判定されなかった場合は、別のトラックログを提出することができる。ただし、そのトラックログを記録した GPS やデータロガーの製造シリアル番号は事前に大会主催者に届け出たものでなければならない。

4. 28 不正確な GPS トラックログのペナルティー

スタートポイントのミス =0 スコア

・連続したトラックログが要求されていてトラックログが連続していない場合
=0 スコア

・ターンポイントのミス
=ベストポジションを取り、距離得点が与えられる。

・ランディング後に GPS のトラックログを記録しつづけて移動するなどの行為によりベストポジションの検出が不可能となった場合

=ランディング直前のターンポイントまでの距離がフライト距離となる。

補則：ランチオーダーシステム：Launch Order System

(テイクオフ優先順位システム)

1. ランチオーダーシステムはテイクオフエリアの広さに制約があり、フリーテイクオフとすると混乱が予想される場合に、混乱を緩和することを目的とする。

2. 各パイロットはそれぞれ優先順位を示す番号を持ち、この番号が小さいほど優先順位が高い。複数のパイロットが同時にテイクオフを希望した場合、優先順位の高いパイロットが先にテイクオフゾーンへ進入できる。テイクオフの方式は基本的にフリーテイクオフであり、テイクオフを希望するパイロットが多数現れ、混雑した場合の優先順位を設けるものである。

3. パイロットは当日の受付時に優先順位を書いたステッカーを受け取り、これをヘルメットの正面近辺に貼り付ける。

4. 大会初日の優先順位は、下記のいずれかの方法で決める。いずれの方法を採用するかは、大会毎のローカルルールで規定する。

(1) 直近の J リーグ WPR 順位 (その年の初戦は前年の最終ランキングを採用する) を優先順位とする。J リーグ WPR 順位を持たないパイロットは、順位のあるパイロットの下位に位置し、これらのパイロット同士の間では、参加申し込みの早い者を上位とする。

(2) 直近の J リーグ WPR 順位 (その年の初戦は前年の最終ランキングを採用する) を優先順位とする。J リーグ WPR 順位を持たないパイロットは、順位のあるパイロットの下位に位置し、これらのパイロット同士の間では、くじ引きとする。

(3) 全員くじ引き。

5. 2 日目以降の優先順位は、前日までの大会順位を優先順位とする。

6. テイクオフエリアは次の 3 つの領域 (ゾーン) に区別する。各領域はパイロットが明確に識別できるよう、線やロープなどで仕切ることが望ましい。

(1) 待機ゾーン

パイロットが機材を置き、テイクオフを希望するときまで待機している場所。

(2) 優先ゾーン

テイクオフゾーンに入るために行列をつくる場所。優先ゾーンは順序が明確に判るよう、パイロットが一列に並ぶ形状に整備する。優先ゾーンは、待機ゾーンからテイクオフゾーンに至る「通路」と位置づけられる。テイクオフする意志のあるパイロットのみ、優先ゾーンに入ることができる。

(3) テイクオフゾーン

パラグライダーを広げてテイクオフを行うゾーン。優先ゾーンの先頭から順にテイクオフゾーンへ入る。

7. ランチオーダーシステムの運用方法。

(1) テイクオフ開始時間までは、全てのパイロットは待機ゾーンに居る。待機ゾーンでは、パイロットは好みの場所に居ることができる。待機ゾーン内の移動も自由である。優先ゾーンの入り口は明示され、大会スタッフにより管理されている。

(2) テイクオフを希望するパイロットは、大会スタッフの許可を得て優先ゾーンに入ることができる。複数のパイロットが同時に希望した場合、優先順位の高い(番号の小さい)パイロットが優先的に優先ゾーンに入ることができる。優先ゾーンに入るパイロットは、パラグライダーを広げるだけでテイクオフできるように準備を完了していなければならない。

(3) パイロットの人数が優先ゾーンの許容人数に達したとき、優先ゾーンの入り口は一旦閉じられる。入り口が閉じられているときは、優先順位の高いパイロットであっても優先ゾーンに入ることはできない。パイロットが順次テイクオフを行い、優先ゾーンの人数が少なくなったとき、優先ゾーンの入り口が再び開かれ、希望するパイロットが入ることができる。優先ゾーン入り口の開閉は、待機ゾーンのパイロットに明確に知らされるように配慮する。

(4) この方式は待機ゾーン、特に優先ゾーン入り口近辺の混乱を避けるように考慮したものである。優先ゾーン入り口近辺で待機することは自由であるが、優先ゾーンへの進入は優先順位に従って行われるので、入り口近辺で待機することによるメリットは、ほとんど無いことを理解してほしい。

(5) 優先ゾーンに入るとは、テイクオフの意志を明示したことを意味する。優先ゾーンに入ったパイロットは、テイクオフ可能なフライトコンディションである限り、原則としてテイクオフしなければならない。

(6) 優先ゾーンに一旦入ったパイロットが、テイクオフの失敗、テイクオフディレクターの指示、または本人の希望により待機ゾーンに戻った場合、優先順位は消滅する。すなわち、優先順位を行使できるのは1つのタスクに1回限りということである。リフライトのパイロットも優先順位は無い。優先順位が無いということは、優先順位が最も低いことを意味する。優先順位が無いパイロット同士は、先着順で優先ゾーンへ入ることができる。

(7) 優先ゾーンにパイロットが居るとき、テイクオフゾーンに入ったパイロットは準備が整った後、30秒以内にテイクオフしなければならない。テイクオフの取り止めは2回まで認める。3回目に失敗したパイロットは、一旦待機ゾーンに戻らなければならない。ただし何らかの理由(テイクオフ準備に時間が掛かる等)で、テイクオフディレクターが指示した場合は、回数にかかわらず待機ゾーンに戻らなければならない。

(8) 優先ゾーンにパイロットが1人も居ない場合は、テイクオフゾーンのパイロットは自由に待機することができる。但し、その後1人でも優先ゾーンにパイロットが入った場合は、30秒以内のテイクオフを求められる。

8. この規定に記述のない事項は、大会毎のローカルルールまたは競技委員長の判断により運用する。

