2013 パラグライディングジャパンリーグ規定　※変更点は赤字で明示、理由は青字で明示

１　概要

１．１　FAI スポーティングコード

・パラグライディングジャパンリーグ（以下 PJL と略す）の競技規定は、FAI Sporting Code の General Section と Section7 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。

・PJL ルールと FAI Sporting Code の間で疑義が生じた場合は PJL ルールを優先する。

・FAI General Section と Section 7 の間で疑義が生じた場合は General Section を優先する。

１．２　開催期間

PJL の年度は毎年１月１日に始まり、12 月 31 日に終了する。（これは大会の成績の出る日で管理する）。

１．３　PJL ランキング

PJL ランキングにはオープンクラスとスポーツクラス（「パラグライディング公認大会規則Ｄ－５」に定める機体のうち、EN-D の２ライザー認証機を除いたクラス）の２クラスがある。昨年から所謂シリアルコンペ機が導入され、その圧倒的性能差によるハンデを考慮して、１昨年と類似のスポーツクラスとの２クラス制でランキングを付けることとする。その際のクラス分けの規準として、誰にも分かりやすい２ライザーかどうかで判断する

１．３．１　ランキングは PJL 大会における PJL の成立条件を満たして成立したタスクの内、そのデイクオリティが~~０．６~~０．２以上のもの~~を、そのタスクトップの点数を１０００点にノーマライズし、そのノーマライズ点数~~を基に１．７項で算出した点数の合計点でつけるランキングである（同点の場合は本人の参加した全てのタスクから算出した１本あたりの平均点の高いものを上位とする）。合計できるタスク本数は、その年度でデイクオリティが~~０．６~~０．２以上となったタスク本数により決定される。

その年度でデイクオリティが~~０．６~~０．２以上となったタスクが７本未満・・・・３本計上
〃　　７・８・９本・・４本計上
〃　　１０本以上・・・・５本計上

これは、昨年の様に条件が悪い場合に、デイクオリティが０．６以上とならない大会が続出し、選手としてはわざわざ休みと交通費をかけて参加してもポイントが付かない、主催者としては大会が成立しないと言う、どちらにもモティベーションを下げる結果を是正する目的。ただし、デイクオリティが低い大会をノーマライズするのは、正しいポイント計上が出来ないとの観点から、ポイントとしてはデイクオリティが反映されたそのタスク得点そのままを規準とすることに変更

１．４　参加資格

PJL への参加資格は次のものとする。

・有効な JHF フライヤー登録証を所持していること。

・JHF パラグライダーパイロット技能証を所持していること（ただし大会によっては XC 技能証がないと参加できないことがある）。

・有効な FAI スポーティングライセンスを所持していることが望ましい。

１．５　PJL への登録方法

PJL 参加希望者は、パラグライディング競技委員会ホームページから必要事項を記入し送信した後、パラグライディング競技委員会の指定口座に登録費を振り込む。登録受理された時点以降の大会からポイント有効となる。

１．６　保険加入

各自の責任で、傷害保険に加入しておくことが望ましい。

１．７　PJL ランキングポイント計算式

PJL ランキングポイントとして計上できるのは、タスクのデイクオリティが~~０．６~~０．２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~~タスク得点）×（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）前１．３項同様
ここでＳ：シード係数（PJL 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 PJL ランキング（オープンクラス）文言の明確化
１位～10 位　１名につき　２
11 位～30 位　１名につき　１
当年１月１日時点のＣＩＶＬ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

１．８　リーグ表彰
PJL 各クラス（オープンおよびスポーツ）の文言の明確化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。

１．９　エントリーフィー
PJL エントリーフィーは年間￥2,000 とする。

１．１０　登録番号（ID 番号）
前年度 PJL ランキング（オープンクラス）~~1～30 位までの選手はそ~~文言の明確化および３０位以下の選手にも適用することで選手のモティベーションを上げる効果を期待の順位を当該年度における PJL 大会の ID 番号とする。それ以外は PJL 登録順の番号を当該年度の ID 番号とする。

１．１１　使用機体
PJL 大会で使用可能な機体は、「パラグライディング公認大会規則」に定められているものに準じる。

１．１２　PJL 大会数の上限
PJL 大会の各年度毎の大会数の上限は 10 戦とする。あまり多くすると、参加選手に負担がかかることと参加選手が分散し、１大会での参加選手数が下がる懸念を排除するため

２　大会開催規定

２．１　大会開催の申請
大会開催にあたって、仮申請を原則として大会の開催される前年の１２月１日までに開催場所・日程・連絡先をＪＨＦ事務局に提出し、本申請は、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ケ月前までに 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 PJL 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 PJL 未登録者に開放）する（ただし PJL 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、PJL 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、前年度の最終 PJL ランキング（オープンクラス）文言の明確化３０位までの選手から選出し、次に 20%（小数点以下は切り上げる）を前年度の最終日本代表選抜ランキング（「日本代表チーム選手選考規程」に別に定める）上位から選出し、さらに 20%（小数点以下は切り上げる）は PJL 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全て選出すると受け入れ人数をオーバーしてしまう場合は、その参加回数よりひとつ少ない回数までとする。）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ランチオーダーシステムを採用する場合は、ラ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
・PJL 参加選手は機体にゼッケン番号を貼らなければならない。ゼッケン番号は PJL 登録番号（ID 番号）とする。PJL 未登録の参加選手は、大会主催者が定める番号をゼッケン番号とする。
・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事項を変更することができる。
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、安全面に注意を払い、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ュ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、先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 スコアーとする。
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６位までおよび女子３位まで）、スポーツクラス（総合６位までおよび女子３位まで）文言の明確化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、していないもの、また、オープンクラス、スポーツクラス文言の明確化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 4.19 項参照）を大会主催者に伝えること。
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望ましい。バラストの投棄は水に限り認めることとし、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　再テイクオフ
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テイクオフができる。
４．４　リスタート
タスクがエラプスタイムレース（タスクの種類は 4.13 に後述）の場合、一度スタートラインをクロスした後も、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ができる。
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。
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）。
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（円）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。
以下の方法が用いられる
a）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初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あるターンポイントを中心とする決められた半径のシリンダーで、最初にラインをクロスしてシリンダーに入った時点から計測が始まる（ENTER スタート）か、あるいは最初にラインをクロスしてシリンダーから出た時から始まる（EXIT スタート）。
b）決められたスタート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 a)の場合と同様とする。
c）決められたスタート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
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）を中心とした鉛直方向のシリンダー（円）とし、シリンダーの大きさ（半径）はタスクを決定するときに決められる。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。使用するマップデイタムは WGS84 が採用される。
４．９　ゴールおよびランディングエリア
・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
ゴールにはゴールラインとフィニッシュラインの二種類があり、タスクを決定するときに決められる。

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５０～４００ｍの直線（GPS 上の仮想の直線）、またはゴールポイントを中心とするシリンダーを用いる（直線の長さ、シリンダーの大きさはタスクを決定するときに決められる）。
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、限りなくゴールライン（GPS 上の仮想の直線）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シャルが計測し、それ以降は GPS で判定する。
また、ゴールライン／フィニッシュライン以前に、タイム計測のみを終了するスピードセクションが別に設けられる場合がある（主に安全上の理由から）。その場合においても、ゴールライン／フィニッシュラインをクロスしなければ、ゴールとはならない。

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）

目的はゴールを最初にクリアーすること。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　ERAPSED TIME RACE　TO GOAL（エラプスタイムレース）

決められたコースを、早くスタートを切り、最短時間で飛行してゴールすることを競う。スタート時刻は、選手が最初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。

４．１４　ペナルティー

・雲中飛行を行った選手は、そのタスク０スコアーとする。
・ランディング報告義務違反は、そのタスク０スコアーとする。
・帰着申告義務違反は、そのタスク０スコアーとする。
・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スコアーとする。

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２０ｋｍ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

差が５００m以下のときは５ｋｍ、それを超える場合は標高差の１０倍とする。これは、昨年の日本選手権で実際に起こったのだが、ほぼぶっ飛びコンディションでL/D競争になったタスクで、ディクオリティが０．３程度が付いてしまったことを防ぐため

４．１７．３　タスクの成立条件

PJL大会におけるタスクの成立条件は、次の項目が共に達成されたときである。

・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。

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、天候が急変した場合などに、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、その時刻から１０分遡った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　スコアーリング

・計算式は、ＧＡＰ２００８（リーディングポイント、アライバルポジションポイントを使用）を使用し、スコアリングおよびフライトログの判定にはＦＳを使用する。

・ＧＡＰ２００８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ず、同一大会中は同じパラメーターを利用する。

・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、ＧＡＰノミナルパラメーター時々書き忘れてしまうことがあったため明確化

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、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　スコアーリングと計測方法

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、スコアリングプログラムによる。

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。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。
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) ゴール時刻を計測するゴールマーシャルがいる場合はマーシャルの測定した時刻を優先する。
４．２３　得点計算式（PJLフォーミュラー）
フライトの得点の計算式はＧＡＰ２００８とする。小数点以下第１位を四捨五入し整数で表す。
デイクオリティをかける前の、タスクのウイナーが１０００点になるように各選手の得点をノーマライズする。
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。
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シリンダ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ライン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ー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判定の基準
・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スコアー

・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スコアー

・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）前年の最終 PJL ランキング（オープンクラス）1～30 位までの順位を優先順位とする。PJL ランキング（オープンクラス）1～30 位までの順位を持たないパイロットは、~~1～30 位までの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優先順位上位とする。
（2）前年の最終 PJL ランキング（オープンクラス）1～30 位までの順位を優先順位とする。PJL ランキング（オープンクラス）1～30 位までの順位を持たないパイロットは、~~1～30 位までの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、~~くじ引きで優先順位を決定する。スポーツクラス導入による文言の明確化
（3）上記（1）（2）の優先順位に、日本代表選抜ランキング（「日本代表チーム選手選考規程」に別に定める）上位者に優先順位を与えることを加味することもできる。（上位者の幅は、大会主催者が定めることとし、事前にローカルルールで明示する）
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

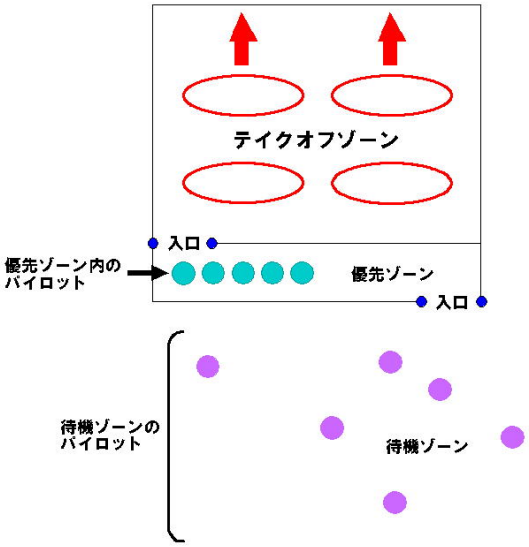
口が閉じられているときは、優先順位の高いパイロットであっても優先ゾーンに入ることはできない。パイロットが順次テイクオフを行い、優先ゾーンの人数が少なくなったとき、優先ゾーンの入り口が再び開かれ、希望するパイロットが入ることができる。優先ゾーン入り口の開閉は、待機ゾーンのパイロットに明確に知らされるように配慮する。

（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）優先ゾーンに入ることは、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。