

アサギリ高原スカイグランプリ 2004 競技飛行規則

- 参加資格 JHF フライヤー登録が有効で、JHF - P 証所有者
- 必要装備 430MHz 帯無線機（予備電池必携）、GPS、120 日以内にリパックされたレスキューパラシュート、ツリーランセットが必要となります。
- 【ツリーランセット】
登山用ロープ（径 6mm、長さ 20m 以上）、プライヤーまたはスパナ、シュリング、のこぎり、ナイフ（ライン切断用）、エイトカンまたはカラビナ、ホイッスル、懐中電灯（スペア電池）、非常食、飲料水、GPS & 無線用予備電池
- 禁止事項
- ・ トップランディング
 - ・ 雲中飛行
 - ・ 低高度でのスパイラルなどのアクロバット行為
 - ・ クロスカントリー飛行（管理エリア空域より 5 km 以上の航路逸脱）
 - ・ 空中接触（理由のいかんを問わず双方そのフライトを失格とします）
 - ・ 指定地以外へのランディング（緊急時は除く）
 - ・
- 【指定着陸地】
アサギリ高原メインランディング
アサギリ高原南ランディング
スカイ朝霧猪之頭ランディング
とんぼクラブ猪之頭ランディング
白糸エリアランディング
当日のタスクによって指定着陸地が追加される場合があります。
指定着陸地以外の着陸は、最終確認パイロンまでの距離で飛行距離計測を行いません。
アウトサイドランディングの場合は、損害補償、地主への謝罪など自己責任で行なうこと。
各フライトエリア罰則規定の及ぶ範囲でのアウトサイドについては、各フライトエリア規定により罰則を課される場合がありますのでご了承ください。
- 【アサギリ高原エリアルール禁止事項】
- ・ 200m テイクオフ（標高 1,050m）以下での牧場上空への進入
 - ・ 飛行禁止空域（ラジコン飛行場上空、射撃場前面の養毛尾根）への進入
- 【猪之頭エリアルール禁止事項】
- ・ 猪之頭 T0 から HG ランチャーにかけての尾根上で HG テイクオフ上部吹流し（標高 1,150m）以下でのフライト。
 - ・ 猪之頭 T0 前でのテイクオフを阻害する行為（テイクオフスタッフの指示に従ってください）
 - ・ 猪之頭 T0 周辺では旋回方向が指定されています。
奇数日（4月3日）：左旋回
偶数日（4月4日）：右旋回

アサギリ高原スカイグランプリ競技規定

1 競技規定取扱

- a . 本競技会は J H F ジャパンリーグ規定に則っておこなわれる。よって本規定とあわせて JHF-J リーグ競技規則を理解し、疑問のある場合は競技開始前に競技委員長に確かめておかなければならない。
- b . 選手は競技に参加することにより、競技規定を無条件で承諾したものとする。

2 参加資格

JHF フライヤ - 会員の有効者で、 J H F パラグライダーパイロット証を有するフライヤーであること。

3 使用機体

使用機体は、各自で安全な状態を確保してなければならない。

4 使用機体の変更

使用機体を大会期間中に変更することは原則として出来ない。ただし、使用機体が破損した場合、競技委員長の許可を得て原則的に同一機種、同一サイズの機体に変更する事ができる。

5 警告、失格

- a . 大会中は、大会役員の指示に従わなければならない。大会役員の指示に従わなかったり、競技に支障をきたす行為をした選手には警告を与え、そのフライトを失格とする場合がある。
- b . 雲中飛行、空中接触等、危険な飛行と判断される場合、役員の判断で警告、またはそのフライトを失格とする。
- c . 警告を 2 回受けた選手は大会失格とする。

6 装備

選手は 120 日以内にリパックされた緊急用パラシュート、ヘルメット、無線機を必ず装備すること。無線機は大会公式周波数に合わせ常時連絡が可能な状態にすること。使用する場合は、電波法に従って使用すること。

7 報告義務

大会期間中、アウトサイドランディングした場合は、実害の有無にかかわらず大会主催者に報告をし、実害があった場合は自己の責任において処理すること。また、フライト以外の事故等についても同様に報告と事故処理をすること。

8 競技の中止

一旦競技が開始されても気象条件の急変等選手の安全確保に問題が発生した場合は、その競技をキャンセルすることがある。その場合フライト中の選手には無線によって連絡をする。ただしその時点でゴールがあった場合はタスクストップとする。

9 受付

選手は必ず毎朝受付にてその日のフライト申告を行わなければならない。

10 タスク

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同一である。スタート方法は地上または空中からの一斉スタートとする。ゴールをクリアーしない選手およびフィニッシュライン・クローズ時刻を過ぎてゴールした選手は距離得点のみとなる。

スピードラン：目的は最短時間でゴールをクリアーすること。スタートはゲートオープン中選手の自由とする。ゴールをクリアーしない選手およびフィニッシュライン・クローズ時刻を過ぎてゴールした選手は距離得点のみとなる。

11 タスクの発表

- a . タスクは気象条件により競技開始前ブリーフィングにてタスクボードに掲示し競技委員長が発表する。
- b . タスク発表時には以下の事項を明記したタスクボードを設置する。
大会名、日時、タスクの種類、タスク距離、ミニマム距離、タスク内容、ゲートオープン時間、一斉スタート時間、ゲートクローズ時間、フィニッシュライン(ポイント)クローズ時間、ランディング報告時間、タスク リポート時間、

12 競技開始時間

- a . 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。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の開始もできない。
- b . 選手が安全にテイクオフできる場合に限りゲートはオープンされている。

13 テイクオフ

- a . ゾーン方式によるフリーテイクオフとし、テイクオフをセットアップゾーンとテイクオフゾーンに分け、ゾーン間にゲートを設ける。
- b . 選手はテイクオフゲートに入る前にセットアップゾーンにて、装備のチェックをすまし、ハーネスを装着し機体を広げるとすぐにテイクオフできる状態でテイクオフゾーンに進入する。
- c . 選手は役員の指示があるまでテイクオフゾーンに機体をセットアップしてはならない。
- d . テイクオフゾーンで後ろに選手が並んだ場合は、1分以内にテイクオフしなければならない。また、何らかの理由によってゲートクローズとなった場合、先頭の選手はゲートオープン後1分以内にテイクオフしなければならない。
- e . テイクオフに失敗した場合は再度トライできるが、再度のトライに時間がかかると思われる場合はテイクオフディレクターの指示に従いテイクオフゾーンを出て、セットアップゾーンに戻る。
- f . テイクオフゾーンでゲートに選手が並ばなかった場合フリーテイクオフとなるが、ゲートに選手が並んだ時点から1分以内に先頭の選手はテイクオフしなければならない。

14 スタート

スタートの判断はGPSを使って行う。スタートシリンダー半径は競技前のブリーフィングで発表される。

15 リフライト

- a . リフライトの有無は競技開始前のブリーフィングにて競技委員長が発表する。
- b . リフライトをした場合には、最後にフライトしたもの(テイクオフが完了したもの)のみが得点の対象となる。

16 ランディング

ランディングは最初に着地した場所とする。

17 距離の測定

ベストポジションを採用し、確認された最後のパイロンとその次のパイロン(あるいはゴール)を結ぶ直線距離から、未確認のパイロン(あるいはゴール)からベストポジションへの直線距離を引いたもの(ただしこの距離がマイナスになる時は0とする)と最終確認されたパイロン迄の距離を足したものを飛行距離とする。但しアウトランディングが認められていない場合でランディング指定地に降ろすことが許されている場合はランディング指定地に降りた場合のみベストポジションを採用し測定される。

18 パイロンの確認

パイロンの確認はGPSログによって判定する。

19. 成立条件

- a . 物理的に選手全員がテイクオフするだけの時間(フライト参加人数×30秒)ゲートが開いており、 $Nb/Nto \geq 0.8$ で20km級以上になった場合。あるいはフライト参加選手全員(途中棄権を除く)がテイクオフし $Nb/Nto \geq 0.8$ で20km級以上になった場合。
Nb : そのフライトのミニマム距離を越えなかった選手数。(テイクオフしなかった選手を含む)
Nto : そのフライトに参加の意思表示をした選手数。(途中棄権した者も含む)
- b . 大会の成立条件は、1本のフライトで成立とする。

20.得点の計算

フライト得点の計算式は次のもので、小数点以下第一位を四捨五入し整数で表し、フライトの最高得点は1000点とする。計算式中の符合は下記の通りとする。

Nf：ゴールをクリアした選手数

Nto：そのフライトに参加の意思表示をした選手数（途中棄権した者も含む）

D：本人のフライト距離

Dmax：そのフライトにおける有効な（失格者等もものを除く）最長距離

Ss：一斉スタート時刻

G1：最初にゴールした選手の時刻

G2：本人のゴール時刻

Tmin：最短時間でゴールをクリアした選手のフライト時間

T：本人フライト時間

$g : 0.6 \times (Nf / Nto)$

a レースの場合

距離得点 = $1000 \times (1 - g) \times (D / Dmax)$

時間得点 = $1000 \times g \times \{(G1 - Ss) / (G2 - Ss)\}^3$

総合得点 = 距離得点 + 時間得点

b スピードランの場合

距離得点 = $1000 \times (1 - g) \times (D / Dmax)$

時間得点 = $1000 \times g \times (Tmin / T)^3$

総合得点 = 距離得点 + 時間得点