

25th デサントバードマンカップ獅子吼 2006

競 技 規 定

1 JHF ハンググライダー・ルール・ブック

本大会は JHF ハンググライダー・ルール・ブックに則り実施するものであり、万一、本規定にエリアルールに関する部分以外で不備があった場合は、JHF ハンググライダー・ルール・ブックを優先する。ルールブックは下記の URL を参照。

<http://www.hangpara.jp/hgc/10rulebook/index.html>

2 GPS の使用

- (1) GPS によるフライト記録は JHF ルール・ブックの規定に従う
- (2) GPS による採点は JHF ルール・ブックの規定に従う

3 タスクコミッティー・セーフティーコミッティー

JHF ハンググライダー・ルール・ブックに従い、タスクコミッティーおよびセーフティーコミッティーを設置する。

4 タスクの発表

タスクは競技開始前のブリーフィングで競技委員長が発表及び掲示する。

発表する項目は、大会名、月日、タスク、デパーチャー、パイロン、タスク距離、ミニマム距離（パイロン）、ゲートオープンタイム（GOT）、ゲートクローズタイム（GCT）、デパーチャーオープンタイム(DOT)、デパーチャークローズタイム（DCT）、タスクフィニッシュタイム（TFT）、タスクレポートタイム（TRT）、インターバルタイム、シリンダーセクターの半径（ターンポイント、スタート）、ゴール方法、GAP パラメーター、公式無線周波数、本部電話番号、指定旋回方向とする。

5 ミニマム距離

競技成立のミニマム距離は、6kmとする。

6 タスク距離

タスク距離は、参加選手の約 20%の選手がゴールする様に設定する事が望ましい。タスク設定は競技委員長・タスクコミッティーにて設定する。

7 競技時間

選手は GOT から GCT の間に競技を行う。なお、GOT 以前及び GCT 以降の競技フライトはできない。ゲートは選手が安全にテイクオフできる場合に限りオープンする。

8 テイクオフ方法

ゾーン方式フリーテイクオフとする。

オープンウィンドウは JHF ルール・ブックの規定に従い設ける。

(1) セットアップゾーン (SUZ)

SUZ は次のとおりとする。

ア 初日

シード選手 SUZ-- A シード選手及び指定外国人のゼッケンナンバー順にセットアップ場所を指定する。

一般選手 SUZ----- 一般選手のゼッケンナンバー順にセットアップ場所を指定する。

イ 2日目以降

シード選手 SUZ-- 前日までの総合順位上位 10 名により成績順にセットアップ場所を指定する。

一般選手 SUZ----- 前日までの総合順位 11 位以下により成績順にセットアップ場所を指定する。

(注) ただし、同順位の場合はゼッケンナンバー順とする。

(2) スタンバイゾーン (SBZ) ---定員 4 名

SUZ から SBZ への進入は、最寄りの SBZ へ入ること。

シード選手 (初日のみ指定外国人も対象) は、SBZ を通らずに直接テイクオフゾーン (TOZ) へ進入してもよい。

SBZ の合流点では、交互進入とし、順次 TOZ へ進むこと。

SBZ 内すべての選手が TOZ への進入を拒否した場合、このゾーンに留まることができるが、定員を超過した場合は超過人数分だけ先頭より順次テイクオフゾーンに進むこと。

また TOZ への進入希望者が出た場合、先頭よりその選手までが順次 TOZ へ進むこと。

(3) テイクオフゾーン (TOZ) ---定員 2 名

TOZ は獅子吼テイクオフ場とし、テイクオフ北、南の 2 ヶ所を使用する。

TOZ 内にいる選手が単数の場合、その選手は好きなときにテイクオフできるが、複数になった時点から 2 分以内にテイクオフすること。

またテイクオフ希望者が出た場合、先頭よりその選手までが順次テイクオフすること。

(4) その他

SBZ 及び TOZ はシード選手以外の割り込み、順列の変更は禁止する。

SBZ 及び TOZ に入ってからキャンセルは移動できれば可能であるが、列の最後尾へ廻ること。

9 スタート方法

スタート方法はシリンダー方式によるインターバルエアスタートとする。

またエア同時スタートを採用することがある。

10 リフライト

- (1) リフライトは何度してもよい。ただし、その競技の最終フライトが得点対象となる。
- (2) リフライトする場合は、テイクオフ前に GPS のトラックログを消去すること。
- (3) リフライトのために山に上がる選手は、あらかじめ大会本部にその旨を報告すること。
- (4) リフライト時には、テイクオフ役員にその旨を申告すること。

11 ゴール方法

ゴールは、地上のゴールライン又は、GPS 上のゴールライン (400m~800m) とする。

ゴールには必ずゴール役員を置き、ゴールの確認を行う。

ゴールした選手はゴール役員に自己申告すること

ゴールラインを通過する選手は、ゴール役員の識別のため 200m以下の高度でゴールをアピールしながら通過すること。

ゴール以外の選手はゴールラインを通過しないようにすること。

地上のゴールラインの場合

- (1) 吹き流し 2 本により長さ最低 50mのゴールラインを設置する。
- (2) そのゴールライン上空 (対地高度 200m以下) を最終パイロン方向から通過する。ゴールを確認すると役員は予め定められた旗を振る。
- (3) 2 機以上の同時ゴールの場合、いちばん低空のグライダー以外は再びゴールラインを通過しなおした方がよい。
- (4) ゴールした選手は、ランディング終了後、自分のゴールをゴール役員に確認すること。
- (5) 指定されたパイロンをクリアしていない選手は、ゴールライン上空を飛行しないように注意すること。

12 アウトランディング

- (1) ランディング場は次のとおりとし、その他はアウトランディングとする。
 - ア) メインランディング場
- (2) 最初に体の一部が接触してから完全に停止するまでの全軌跡がインサイドにある場合、インサイドランディングとし、その他はアウトランディングとする。
- (3) また、山沈、スタ沈ともにアウトランディングとする。

13 競技終了報告

その日の競技参加受付を行った選手は、タスクフィニッシュタイムまでに自分が安全に着陸、あるいはフライトキャンセルしたことを口頭、電話又は無線で大会本部に報告すること。

14 競技記録提出

競技が行われた場合、フライト如何にかかわらず、必ずフライトレポートを提出すること。
その競技の得点を得るためには、GPS 及び所定のフライトレポートをタスクレポートタイムまでに大会本部へ提出すること。

15 時間の計測

飛行時間はスタートからゴールまでを計測し、秒単位とする。

- (1) スタート時間は、インターバルエアスタート時間を採用する。
- (2) 地上のゴールラインの場合、ゴール時間はゴールライン上空（対地高度 200m以下）を最終パイロン方向から機体の最先端がゴールラインを通過した時とする。
- (3) GPS 上のゴールラインの場合、ゴール時間は GPS 上のゴールラインを通過した時とする。

16 距離の測定

- (1) ゴールした選手の距離は、テイクオフから各指定パイロン間、そしてゴールまでを加算した距離とする。
- (2) フライト消化できずにメインランディングにランディングした選手の距離は、確認された最後のパイロンまでの距離に、次のパイロン（又はゴール）を結ぶ直線距離から、次のパイロン（ゴール）からベストポジションまでの直線距離を引いたものを加えた距離とする。

17 得点計算・減点方法

得点計算は、JHF ルール・ブックの定めに従って GAP スコリングシステムにて行う。

18 回収

回収は、基本的に自己回収とする。

19 パイロン

別添のパイロン一覧表参照のこと。