



日本パラグライダー協会

2026 年度

JPA パラグライダー・ナショナル・リーグ

JPA パラグライダー・チャレンジ・リーグ

競技ガイドンス

Ver. 1.00

はじめに

このガイドンスは、競技規定に基づいて適切且つ円滑に競技が行われるように、特に留意すべき点について記載しています。また、大会主催者、競技委員長、JPA 競技委員、タスクコミッティー、セイフティコミッティーは必ず内容を確認し、理解し、競技を行うことに努めてください。

このガイドンスの内容は競技規定が変更された場合や、競技運営において変更が必要と認められた場合に改定される場合があります。

1.タスクセットに関する留意点

タスクコミッテーターは、競技委員長とともに競技規定に基づいてそれぞれのリーグについてタスクをセットしなければなりません。その際に、タスクタイプの選択において十分な注意をしてください。

◆タスクタイプについて

○Race to Goal (レース to ゴール)

このタスクタイプでは、スタート時間が一斉（通常は空中で一斉）にスタートするようセットされます。競技としては見た目の順位が基本的には競技の順位となる（リードアウトポイントによる順位変動もありますが）のですが、公平に行うためには選手全員が一斉スタート時間に間に合うようにテイクオフ時間を考慮する必要があります。その点においては、競技規定に基づいて運用してください。レース to ゴールは最も公平なタイプであると言えますので、基本的にはレース to ゴールでタスクを行うようにしてください。

○Elapse Time to Goal (エラップスタイム to ゴール)

このタスクタイプでは、スタート時間が選手個々の選択した時間となるため、順位は集計されるまでわかりません。また、リードアウトポイントを付けるか付けないかも選択できるので、スコアリングにおいてはバリエーションを作ることができます。ただし、あくまで選手がスタートした時間からスピードセクションに到達した時間を基本的に判定されますので、様々な不具合や公平性に欠けると思われることも生じます。現状の判定ソフトでは、デパーチャークローズ時間（これ以降スタートしてもデパーチャークローズ時間がスタート時間になる）の項目が消滅したため、リフライトなどにおいては、リフライトした選手に有利となるケースも散見され、厳しい時間帯にフライトしてゴールした選手の努力が報われない事例も発生しておりました。

特に、JPAの運用実績から、このタイプはコンディションがあまり良くないと思われる時に採用されていたこともあり、リードアウトの有無に関して難しい状況もございました。そして、それ以上にタスクストップなどの事態が発生した場合、最後にスタートした選手の時間（時刻）がタスクの開始時刻として判定されてしまうため、タスクの成立が極めて難しいのがエラップスと言うタイプです。

本来であれば、テイクオフの風が安定せず、一斉スタートが難しい状況などに用いられるのがエラップスですが、JPAではこれまでの経験から、基本的にこのタスクタイプは採用しないように運用することが妥当であると競技委員会では判断いたしました。その旨ご理解いただき運用をお願いしたいと思います。

○Race to Goal + Clock Start (レース to ゴールのクロックスタート)

レース to ゴールでは、本来スタート時間は一斉ですので1回となりますが、このス

スタート時間（時刻）を複数回設定するのがクロックスタート方式となります。JPA 競技会においても過去に何度か採用した経験があります。JPA では今後、これまでエラップスを採用していたような状況の場合、このクロックスタート方式を採用することで運用上の不整合や公平性の確保、タスクストップ等におけるリスクなどに対応したいと考えております。ですので、JPA 競技会では、レース to ゴールを採用し、スタート方式を一斉かクロックかで行うことを基本とします。

◆タスクの難易度配分について

○ナショナルリーグでは序盤 10km

ナショナルリーグのタスクセット時、特に序盤 10km の距離については多くの選手がクリアできるようなコースをセットすることが望ましいです。GAP システムでは、参加した選手のフライト状況に応じてスコアリングの結果が変化しますが、この序盤 10km を多くの選手がクリアすることで一定水準のスコアを確保できる可能性があります。序盤のコース難易度が高く、多くの選手がボムアウトしてしまうようなセットではスコアが伸びず、上位の選手が報われないタスクとする可能性がありますので、難易度設定は少なくとも中盤以降（10km を超えたコース以降）でセットする運用をお願いします。ただし、序盤の難易度を上げることについて妨げるものではありませんのでご理解ください。

○ゴール率はナショナル 30%、チャレンジ 40%

これまでナショナルリーグのタスクでは、ゴール率を 10%としてタスク全体の難易度を上げてきましたが、今後は 30%にセットしてタスクセットをお願いいたします。ノミナル・ゴールも 30%とします。これにより、タスクの難易度を現在主流の C クラス機でも十分ゴールが可能であり、十分戦略的に戦えるようなレースにすることを JPA 競技として目指していきます。ハイクラスの（D や CCC）ライダーの場合、難易度が下がる懸念もありますが、リーグとしては C クラス機を主眼においた競技となるよう運用していきたいと思えます。また、チャレンジリーグは 40%のゴール率かわっておりませんが、より楽しみながらゴールができるようなコースのセットをお願いしたいと思えます。

◆コンディションによるノミナル距離、時間の変更について（ナショナルリーグ）

○条件が厳しい場合

ナショナルリーグでは、これまでどのようなエリア、どのような条件であっても、スコアリングパラメーターであるノミナル・ディスタンス（距離）、ノミナル・タイム（時間）などは常に一定として運用してきました。そのため、実際には難しいとわかった上でミニマムタスクである 25km 以上を組む運用を行ってきました。しかし、2026 年の競技規定改正で、条件に応じたノミナル・ディスタンス、ノミナルタイムの変更を認められました。これにより、難しい条件であっても努力に応じたスコアのタスクを実施できる可能性が高まりました。ただし、ルールの乱用を防ぐために、これを適用する場合は競技委員長、競技事業部委

員、タスクコミッティーで合議しなければならないと言う歯止めをかけています。あくまでこのルールは、難しい条件における選手のフライトを可能な限り正しく評価することを目的としています。それらを踏まえ、運用をお願いいたします。

2.タスクを停止させる場合

何らかの理由で競技（タスク）を停止する必要が生じることがあります。その際、主催者（特に競技委員長）に留意頂きたい点を記載します。

◆タスクを止める場合の処置について

○まずはタスクペンディングを用いてください

競技中に天候の変化や安全上の理由により、競技を中断またはストップする必要があります。そのような場合、一般的には「タスクストップ」という制度を利用することになりますが、タスクストップでは制約が多くタスクが不成立になる場合も少なくありません。もちろん、不成立となるべきタスクはそうあるべきですが、成立としても問題なタスクもありますので、JPA では独自ルールとして「タスクペンディング」制度を設けています。「タスクペンディング」は、名前の通りタスクを一旦棚上げし、その時の状況からタスクを成立とするか、不成立とするかを競技委員長、JPA 競技委員、タスクコミッティー、セーフティコミッティーによって協議して決めるというものです。ですので、競技の有効・無効の判断を先送りに出来るメリットがあります。「タスクストップ」と競技委員長がコールしてしまった場合、ノミナルタイム未満であれば無条件に競技が不成立となる訳ですが、「タスクペンディング」とコールされれば競技は一旦棚上げ状態になります。ですので、競技委員長にお願いしたいのは優先的に「タスクペンディング」をコールするようにしてください。選手においても同様ですが、ペンディングされればタスクは停止されますので速やかに安全にランディングするようにしてください。

3.コミッティーについて

競技においては、タスクコミッティー、セーフティコミッティーを設置します。それらのことについて記載します。

◆コミッティーの選出と役割

○コミッティー選出の留意点

競技規定でも記載されていますが、タスクコミッティーは地元選手 1 名、参加選手から 1 名以上を推奨していますが、現状は事前投票により選出しています。タスクコミッティーには、主に次の能力が要求されます。

- A) 競技開催エリアの知見が高いこと
- B) 競技ルールを理解していること
- C) タスク立案能力があること

従ってタスクコミッティーを選出する場合は、優先順位が地元選手、タスク立案能力がある選手を基準に選出いただきたいと思います。

セイフティーコミッティーの場合は、特に能力を要求することはありませんが、次のような点を留意いただければ良いかと思います。

- D) 気象状況を把握できる
- E) 競技委員長の問いに対応できる
- F) 客観的に判断できる

個別に選出するにせよ、投票するにせよ、これらの点に留意して選出していただけると良いでしょう。

○コミッティーの役割

競技規定でも記載されていますが、タスクコミッティーの役割は

タスクコミッティーの役割は以下とする。

- ・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。
- ・PNLでは30%以上、PCLでは40%以上がゴールできるような、その日のタスクを選び出す。

という事になります。事前に考えられるタスクを用意することも必要となりますので、タスクコミッティーになった場合はご協力お願いいたします。また、タスクボードへの記入やタスクブリーフィングなどもサポートしていただきます。

セイフティーコミッティーの役割も、競技規定で記載されています。

セイフティーコミッティーは、タスクコミッティーを含み地元選手から3名以上で構成されるのが望ましい。セイフティーコミッティーの役割は、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思われる場合に

レベル1：問題ないコンディション

レベル2：難しいが競技続行可能なコンディション

レベル3：危険性があり競技続行不可能

の3段階で大会競技委員長に状況を報告する。また、選考されたセイフティーコミッティーは大会競技委員長からの問い合わせに対して客観的な情報を大会競技委員長に報告する。大会競技委員長が競技を続行する上での重要な情報となるため、ありのままを報告することが必要となる。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。

常に安全面に対して意識をしていただきます。

タスクコミッティー、セイフティーコミッティーともに、競技を行う上で欠かせないものとなります。多くの選手にご協力いただければと思います。コミッティーには、競技会での

テイクオフ優先権が与えられます。(開催期間全期間)

◆空中での状況報告

○全ての選手が報告できます

競技規定でも記載されていますが、タスクコミッティーやセイフティーコミッティーだけでなく、参加選手は空中の気象状況などについて安全上必要であれば競技委員長や大会本部に対して報告することができます。レベル1～レベル3の3段階報告はもちろん、他の情報も必要であればご協力ください。

4.ペナルティーについて

競技におけるペナルティーについて記載します。

◆ペナルティ

○ペナルティー

競技規定でも記載されていますが、ペナルティーを記載します。

ペナルティー及び失格の判定は、競技委員長の判断により決定される。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。

- ・ 雲中飛行を行った選手は、そのタスクにおいて100%減点とする
- ・ 帰着申告義務違反は、そのタスクにおいて100%減点とする
- ・ 安全管理機器を不携帯または電源を入れ忘れた場合、そのタスクにおいて100%減点とする
- ・ 旋回方向義務違反は、そのタスクにおいて50%減点とする
- ・ 無線スイッチ入れ忘れは、そのタスクにおいて50%減点とする
- ・ ゼッケン無しおよび見づらい場合は、そのタスクにおいて50%減点とする
- ・ ランディング報告義務違反は、そのタスクにおいて50%減点とする
- ・ 高度制限及び着陸制限区域への侵入、着陸はGPS高度から判定し、そのタスクにおいて原則100%減点とする。ただし、主催者が別途指示した場合はそちらを優先する
- ・ その他、重大な違反があった場合、その日のタスクを100%減点とする
- ・ スポーツ精神に反する行為があった場合、大会失格とする

基本的には、安全に関する内容についてペナルティーが設定されています。それらを十分理解いただければと思います。

5.その他

その他、不明な点があれば JPA 競技事業部、大会主催者等にご確認ください。

以上