

# JPA Japan Paraglider Association.

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

競技規定

Ver. 16.00

 [変更項目](#)

## JPA パラグライダー・ナショナル・リーグ (PNL)

## JPA パラグライダー・チャレンジ・リーグ (PCL)

### 2026 年度 概要、大会開催規定、大会競技規定

#### 📄 変更項目

## 目次

1	概要	5
1.1	PWC ルール	5
1.2	参加資格	5
1.3	保険加入	5
1.4	無線機	5
1.5	使用グライダー	5
1.6	PNL の登録料金	6
1.7	ゼッケン	6
1.8	各リーグへの登録方法	6
1.9	チーム登録	6
1.10	対象大会へのエントリー方法	7
1.11	JPA 事務局からの連絡に関して	7
1.12	タスクの種類	7
1.13	PNL ランキングポイント計算式	8
1.14	ランキング計上条件について	8
1.15	各リーグのポイントランキング	8
1.16	表彰	10
1.16.1	大会表彰	10
1.16.2	リーグ表彰	11
1.17	PCL リージョナルステージの開催	101
2	大会開催規定	12
2.1	応募要綱	12
2.2	大会期間	12
2.3	募集定員	12
2.4	ファイナルイベント招待選手	12
2.4.1	ファイナルイベント招待選手	102
2.4.2	ファイナルイベント優待選手	102
2.5	エントリー費	12

2.6	ローカルルール	132
2.7	ゼッケン番号の表示	13
2.8	タスクコミッティー	13
2.9	タスクコミッティーの役割	13
2.10	セイフティーコミッティーとその役割	13
2.11	大会競技委員長	133
2.12	ブリーフィング	143
2.12.1	ジェネラルブリーフィング	143
2.12.2	タスクブリーフィング	143
2.12.3	参加選手の責任	14
2.12.4	選手の参加の拒否	14
2.13	結果の掲示	14
2.14	不服申立て(コンプレイン)	14
2.15	抗議(プロテスト)	144
2.16	陪審員	144
2.17	抗議の処理	144
2.18	審査	144
2.18.1	処罰と決定事項	154
2.19	大会報告書	154
3	大会競技規定	15
3.1	使用機体の変更	15
3.2	テイクオフ優先権	15
3.3	ウインドウオープン時刻とウインドウクローズ時刻	155
3.4	デパーチャー	165
3.5	リフライト	165
3.6	タスクの種類	16
3.6.1	RACE TO GOAL(ゴールレース)	16
3.6.2	Elapse Time To Goal (エラップスタイムレース)	16
3.7	ペナルティー及び失格	166
3.7.1	イエローカード	176
3.8	ランディング報告時刻	17
3.9	帰着申告	17
3.10	アクシデントの救助	17
3.11	ペナルティーとボーナスポイント	17
3.12	大会、タスクの成立条件	17
3.13	パラメーター (距離はシリンダー間の実距離)	17
3.14	タスクブリーフィングボードへの記載事項	187
4	GPS を用いたタスク証明	18

4.1	スタート方法	18
4.2	ゴール、ゴールラインとランディングエリア	19
4.2.1	タスククローズ時刻	19
4.3	ターンポイント、シリンダー、GPS を用いたゴールライン	19
4.3.1	ターンポイント	19
4.3.2	シリンダー	19
4.3.3	GPS 仮想ゴールラインとゴールライン	19
4.4	タスクの証明	20
4.4.1	原則	20
4.4.2	有効な GPS データ	20
4.5	GPS ソフトウェア	210
4.6	GPS 判定の基準	20
4.7	ベストポジション	21
4.8	タスクキャンセルとタスクペンディング	21
4.8.1	タスクストップにおける高度による距離補正	21
4.9	トラックログの義務	21
4.10	GPS の操作方法の習得義務	21
4.11	不正確な GPS トラックログのペナルティー	21

## 1 概要

日本パラグライダー協会(JPA) 公認パラグライダーリーグ大会は、JPA パイロット会員を対象とし、パラグライダー競技人口の底辺拡大と競技の活性化を図ることを目的とする。また、全てのリーグは JPA 公認大会規定に基づき運営される。従って、全ての参加選手は JPA 公認大会規定を理解した上で参加しなければならない。

パラグライダー・ナショナル・リーグ(PNL)大会は、世界で行われているPWCAをベースとしたスポーツ性を持ち、世界を舞台として戦っていける選手の育成を目的とする。

パラグライダー・チャレンジ・リーグ(PCL)大会は、パラグライダー競技の入門リーグとして、競技初心者の育成と、レクリエーションとしても参加できるイベントを目的とする。

### 1.1 PWC ルール

JPA パラグライダー・ナショナル・リーグ(PNL)の競技は PWC ルールを前提として設定される。参加選手は、PWC ルールを良く理解した上で大会に参加すること。

### 1.2 参加資格

日本パラグライダー協会(JPA)公認パラグライダーリーグ大会に参加する選手は、次の要件を満たさなければならない。

- A) 安全なフライトを心がけ、他の選手に迷惑をかけないモラルを有する者
- B) 参加大会エリアの注意事項、禁止事項を理解し、事前に確認できる者
- C) 競技中において気象条件と自己技量を正しく判断し、フライト中止の判断を下すことができる者
- D) JPA パラグライダーパイロット会員証が有効である者
- E) JPA パラグライダーパイロット技能証、もしくはエキスパートパイロット技能証を所持している者
- F) PNL にあつては、次のいずれかを満たさなければならない
  - ✓ 過去3年以内に PNL 参加実績のある者
  - ✓ ナショナルリーグ参加申請書が受理された者
  - ✓ 大会主催者が認めた者

※上記要件を満たしていても、マナーおよびモラルについて競技委員長より注意を受けた選手は、当該大会以後の大会に参加出来ない場合がある

### 1.3 保険加入

参加選手は、各自の責任で傷害保険に加入しておかななければならない。

### 1.4 無線機

参加選手は、大会中上空利用のデジタル簡易無線機を携帯し、通信可能な状態にしなければならない。

### 1.5 使用グライダー

各リーグで使用できるグライダーは以下の通りとする。また、そのグライダーを使用するには所定の手続きを必要とする。

- A) PNL では、LTF、EN、または CIVIL「CCC クラス」の認証グライダーであること
- B) PNL スポーツクラスでは LTF、EN の C クラス以下の認証グライダーであること

- C) PCL では、LTF2 以下 or CEN(C)以下 or AFNOR パフォーマンス以下の LTF、EN 認証ライダーであること
- D) 競技に使用するライダーは、必ず「ライダー使用誓約書」を提出しなければならない
- E) リーグ年度途中での使用ライダーを変更する場合は、参加希望大会開催 5 日前までに「ライダー変更届」を、参加選手の所属するスクールから JPA 事務局へ提出されなければならない

#### 1.6 各リーグの登録料金

各リーグ大会に参加するには、リーグ登録を必要とする。また、リーグ登録には次の手続きを必要とする。

- A) PNL 登録費は年間 2,000 円とする
- B) PCL のリーグ登録費は無料とする
- C) PNL のチーム登録費は年間 2,000 円とする

#### 1.7 ゼッケン

参加選手には各リーグに応じたゼッケン No.が付与される。

#### ナショナルリーグ

前年度 PNL のリーグ順位を持つ選手は、その順位を当該年度の PNL 大会ゼッケン番号とする。順位のない選手は、201 番から登録順に発番して付与する。これらのゼッケン番号は当該年度の固定番号とする。

**ただし、201 番～203 番は前年度チャレンジリーグの TOP3 選手がナショナルリーグに登録する際の固定枠としてプールする(優待選手を明確化するため)。該当者なしの場合は欠番となる。**

#### チャレンジリーグ

- ・ 501 番から登録順に発番して付与する。これらのゼッケン番号を当該年度の固定番号とする。
- ・ PCL リージョナルステージは、大会終了後の PCL ゼッケン配番を認める。
- ・ PCL リージョナルステージについては、事前にリーグ登録の必要はない。

#### 1.8 各リーグへの登録方法

各リーグへの登録は、次の手続きを必要とする。

- A) JPA 競技事業部ホームページ上の登録ページから、必要事項を入力して申し込みを行う
- B) JPA 正会員スクール所属選手は、正会員スクールから推薦を受け、正会員スクールを通じて「JPA 公認大会登録推薦状」を JPA 事務局へ提出しなければならない
- C) PNL にあっては、過去 3 年以内に PNL 参加実績のない者はナショナルリーグ参加申請書を提出しなければならない
- D) 登録受理後、登録費の入金が確認され、「JPA 公認大会登録推薦状」が JPA 事務局へ届いた時点で登録が完了し、それ以降の大会よりポイントが有効となる
- E) 最初に参加する大会までに、「JPA 公認大会誓約書」および「ライダー使用誓約書」を提出しなければならない

#### 1.9 チーム登録

各リーグではチーム戦を行うことができる。その際、次の方法によりチーム登録を行わなければならない。

#### ナショナルリーグ

- ・ チームは登録後当該年度有効とする

- ・ チーム登録は、チーム名とチームリーダー及びチーム選手(最小2名、最大5名)を登録する
- ・ 前年度 PNL ランキング TOP10 の選手は、同一チームへ2名まで登録することができる

#### チャレンジリーグ

- ・ 大会毎に、所定の用紙にチーム選手(2名以上5名以内)を記入して大会受付時に登録する
- ・ チーム戦のエントリーは無料とする
- ・ チーム成績はその大会のみ有効とし、リーグ戦(年間ランキング)は行わない

#### 1.10 対象大会へのエントリー方法

##### 受付の手順

1. 開催要項が JPA ホームページに掲載された時点で受付が開始される。



2. 大会開催1ヶ月前までに受付、入金する場合は、エントリー費がー1000円の早割対象とする。  
※優待選手は早割対象外とする。



3. 大会開催1ヶ月前の時点で募集定員を超えていれば、その時点で受付を終了する。受付した選手は、主催者によるセレクションの後、さらに競技事業部にてセレクションする。最終結果は JPA ホームページにて発表される。



4. 受付入金したがセレクションされなかった選手のエントリー費は、次大会以降のエントリー費へ移行するか、返金のいずれかを申し出ること。  
※返金の場合、振込手数料は選手負担とする



5. 参加申込は大会開催1週間前までとする。また、締め切り時点(正確には月曜の午前中)で入金が確認できない場合は、エントリーを認めない。

6. 締め切り後のキャンセルは基本的に認めない。受付された場合はエントリー費を請求する。

#### 1.11 JPA 事務局からの連絡に関して

JPA 事務局から選手への連絡は全て E-Mail にて行われる。選手は自身の責任で確実にメールを受信できるようにしておかなければならない。

#### 1.12 タスクの種類

##### ナショナルリーグ

- ・ RACE TO GOAL (ゴールレース)
- ・ ELAPSE TIME TO GOAL (エラップスタイムレース)

##### チャレンジリーグ

- ・ 判定に GPS 軌跡(IGC データ)を用いたゴールレースまたはエラップスレース等のパイロンレース
- ・ スコアリングフォーミュラー及び集計ソフトは主催者が選択したものを使用する

### 1.13 PNL ランキングポイント計算式

FS 2023 R2.3（もしくは同様の結果を導くことのできるソフト、アプリ、ワークシート等）を用いて判定及び集計を実施する。スコアリングフォーミュラーは GAP2023 を採用する。

### 1.14 ランキング計上条件について

#### ナショナルリーグ

計上本数を算出する成立タスクの条件を、タスクバリディティが 0.3 以上のタスクに限定する。

ただし、0.3 に満たないタスクもランキングに計上することができる。

この規定は、あくまで、タスク計上本数を算出するタスク(計上加算対象タスク)の条件を定めるものである。

#### チャレンジリーグ

- ・ ランキングポイントは各タスクの順位に基づき与えられたポイント制とする。
- ・ 基準得点(100 点)を 1 位に付与し、一定の割合で 2 位以降の選手に与える。

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ポイント	100	90	82	75	70	65	61	57	53	50	47	44
順位	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
ポイント	41	38	35	32	29	26	23	21	19	17	15	13

※ 25 位以降はすべての選手に 11 ポイントが与えられる。

- ・ 基準得点は

トップが基準距離「実飛行距離 10km」を超えたタスクが成立した場合に 100%与えられ、基準距離に満たないタスクの場合は、基準距離を 100 とした比例により配分されて与えられる。

- ・ ランキングポイントの計算は、基本的に実距離を用いて行う。

ただし、GPS 中心間距離しか表示できない場合は、中心間距離を用いて行う。

- ・ リージョナルステージのポイント計上要件

a) リザルトでフライトした選手数が 7 名以上であること(リーグ登録の有無を問わない)

b) a のリザルトでリーグ登録者が 3 名以上フライトしていること

c) ポイント計上の対象となる順位は、リージョナルステージの全選手が参加しているリザルト順位とする

- ・ リージョナルステージの PCL ランキングポイント

・ リーグ登録参加人数 7 名以上 : 基準得点(100 点)に対して 100%計上

・ リーグ登録参加人数 4~6 名以上 : 基準得点(100 点)に対して 70%計上

・ リーグ登録参加人数 3 名以下 : 基準得点(100 点)に対して 50%計上

例: 基準得点 100 点の場合で、タスク距離(実距離)が 6.7Km のタスクが成立した場合

$100 \times (6.7/10) = 67$  点 が 1 位の選手に与えられる。(小数点以下四捨五入)

- ・ 大会参加人数が変動しても、1 位から与えられるポイントは変動しない。

例: 30 人参加の大会でも、10 人参加の大会でも 1 位の基準得点は同じ

### 1.15 各リーグのポイントランキング

ナショナルリーグのポイントランキングでは、JPA 公認 PNL 大会で成立条件を満たしたタスクで得られたポ

イントのみ計上可能とする。また、チャレンジリーグは JPA 公認 PCL 大会および PCL リージョナルステージ大会で成立したタスクで得られたポイントを計上可能とする。ただし、リージョナルステージでのポイント計上本数は、全体の 50%を MAX とする。

ランキングに計上される本数は、以下の本数の得点合計とする。

チャレンジリーグポイント計上本数

成立本数(本)	計上本数(本)	内リージョナル(本)
～6	3	1
7～9	4	2
10～14	5	2
15～19	6	3
20～24	7	3
25～	8	4

得点は高いほうから計上される。

また、リージョナルステージは成立本数に含まない。

ナショナルリーグポイント計上本数

成立本数(本)	計上本数(本)
1～	4

全てのリーグにおいて、得点は高い方から計上される。また、大会の総合成績が0スコアの選手には順位をつけない。

ランキング総合結果で同点の場合は、計上されたタスクを除く有効なタスクを点数差が出るまで加算する。この場合、チャレンジリーグにおいてはリージョナルステージで獲得したポイントは対象とならない。それでも点数差が出ない場合はゼッケン順とする。

ランキングは、各リーグ次で分けられる。

PNL 総合ランキング : PNL ランキングを計上する

PNL 女子ランキング : PNL 女子選手のためのランキングを計上する

PNL チームランキング : PNL 登録チームのランキングを計上する

PNL スポーツクラスランキング : PNL スポーツクラスランキングを計上する

PNL スポーツクラス女子ランキング : PNL スポーツクラス女子ランキングを計上する

PCL 総合ランキング : ノーマル、リージョナルの総合ランキングを計上する

PCL 女子ランキング : ノーマル、リージョナルの女子総合ランキングを計上する

PCL ノーマルステージランキング : ノーマルステージのためのランキングを計上する

PCL リージョナルステージランキング : リージョナルステージのためのランキングを計上する

## チーム戦のポイント計算とランキング

全てのリーグにおいて、チーム表彰は毎大会後に行う

総合チーム順位は、タスク毎に 1～20 点のポイント合計で決められる

成績は参加したチームメンバー中、上位 2 番目の選手の得点を採用する

各タスクで、チーム 1 位には 20 点、16 位以下には 1 点が与えられる

総合結果で同点の場合は、チーム上位 2 名の合計点が高い方を上位とする

チャレンジリーグのチーム戦ランキングは行わない

チーム戦ランキングは、4 本成立毎に 1 本を削るタスク数とする

タスク 1 本～ 3 本 ⇒ そのまま

タスク 4 本～ 7 本 ⇒ 成立タスク数-1

タスク 8 本～ 11 本 ⇒ 成立タスク数-2

タスク 12 本～ 15 本 ⇒ 成立タスク数-3

タスク 16 本～ 19 本 ⇒ 成立タスク数-4

タスク 20 本 ⇒ 成立タスク数-5

チームランキング結果で同点の場合は、計上されたタスク以外の有効なタスクを点数差が出るまで加算する。それでも点数差が出ない場合は同順位とする。

16 チームが参加した場合、1 位から 16 位まで次の通り得点が与えられる。

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
得点	20	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

参加チームが 16 チーム以下の場合でも上記の得点とする。

参加チームが 17 チーム以上の場合、16 位以下には 1 点が与えられる。

17 チーム以上の場合

順位	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
得点	20	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1

### 1.16

#### 1.16 表彰

大会における入賞者の表彰は以下を基本とするが、参加人数が少ない場合に限り主催者で調整してもよい。また、著しく点数が低く 2 位以下が同点などの場合も、主催者の判断において表彰対象者を決定しても良いものとする。

##### 1.16.1 大会表彰

PNL 総合 1～6 位

PNL 女子 1～3 位

PNL チーム戦 1～3 位

PNL スポーツクラス 1～3 位  
PNL スポーツクラス女子 1～3 位

PCL 総合 1～6 位  
PCL 女子 1～3 位  
PCL チーム戦 1～3 位

#### 1.16.2 リーグ表彰

ファイナルイベントでは、年間ランキングから以下の表彰を行う。

PNL 総合ランキング 1～10 位(表彰状)  
PNL 女子ランキング 1～3 位  
PNL チームランキング 1～3 位  
PNL スポーツクラスランキング 1～3 位  
PNL スポーツクラス女子ランキング 1～3 位

PCL 総合ランキング 1 位～3 位  
PCL 女子ランキング 1 位～3 位

ナショナルリーグランキング 10 位までの選手は、次年度 PNL 大会に優待選手として出場することが出来る。(優待金額は開催要項に記載される)

また、副賞として下記の賞金がファイナルイベント年間表彰式で授与される。

PNL 総合 1 位	:5 万円
PNL 女子 1 位	:5 万円
PNL スポーツクラス 1 位	:5 万円
PNL スポーツクラス女子 1 位	:5 万円

スポーツクラス総合トップ 3 位までの選手は、次年度の PNL 大会に優待選手として出場することができる。(優待金額は開催要項に記載される)

#### チャレンジリーグ

副賞:下記ランキングの選手は次年度の大会において以下の資格が与えられる。

・ 総合 1 位～3 位ナショナルリーグの次年度大会に優待選手として出場することができる。  
(優待金額は開催要項に記載される)

また、副賞として上記の賞金がファイナルイベント年間表彰式で授与される。

・ PCL 総合 1 位:3 万円

#### 1.17 PCL リージョナルステージの開催

- ・ PCL において、PNL と同時開催される大会を「PCL ノーマルステージ」とし、正会員スクールが単独で開催する大会を、「PCL リージョナルステージ」とする。
- ・ PCL リージョナルステージは各エリアにおいて自主的に開催することが出来る。ただし、一定期間前に

競技事業部にその旨の通知を行い、十分な告知を行う必要がある。

- ・ リージョナルステージでは、GPS の取り扱いやタスク入力等をサポートする要員を置くことが求められる。
- ・ 選手への無線によるアドバイスも許容される。
- ・ リージョナルステージにおいて獲得したポイントは、リーグポイントとして計上することが出来る。
- ・ リージョナルステージでのポイント計上要件は 1.14 の規定どおりとする。

## 2 大会開催規定

### 2.1 応募要綱

各大会主催者が提示する応募要綱に準ずる。

### 2.2 大会期間

大会期間は連続した日とする。大会予備日を設ける場合は開催要項に明記される。

### 2.3 募集定員

主催者にて決定する

### 2.4 ファイナルイベント招待・優待選手

ファイナルイベント(最終戦)直前の大会終了時点の成績が下記のいずれかに該当する選手を、ファイナルイベントの招待選手、優待選手とする。

#### ナショナルリーグ

##### 招待選手

- ・ PNL 総合ランキング成績が上位 3 位までの選手
- ・ PNL 女子ランキング成績が上位 3 位までの選手
- ・ PNL スポーツクラスランキング成績が上位 3 位までの選手
- ・ PNL スポーツクラス女子ランキング成績が上位 3 位までの選手
- ・ 当年度 PNL 各大会において PNL 総合優勝した選手

招待選手のエントリー費は JPA 位置情報機器使用料を除き協会負担とする。

#### チャレンジリーグ

##### 2.4.1 ファイナルイベント招待選手

- ・ **ファイナルイベント 15 日前時点の PCL 総合ランキング成績が上位 3 位までの選手**
- ・ **ファイナルイベント 15 日前時点の PCL 女子ランキング成績が上位 3 位までの選手**
- ・ 当年度 PCL 各大会において PCL 総合クラスで優勝した選手

招待選手のエントリー費は JPA 専用無線機使用料を除き協会負担とする。

##### 2.4.2 ファイナルイベント優待選手

- ・ PCL 総合ランキング成績が上位 4 位と 5 位の選手

優待選手のエントリー費は 9,000 円とする。JPA 位置情報機器使用料を含む)

### 2.5 エントリー費

エントリー費では次の事柄がまかなわれる。

- ・幹線道路からの回収
- ・ターンポイントの GPS コーディネートの運用・管理
- ・LiveTracking システムの運用・管理
- ・受付システムの運用・管理
- ・SNS システムの運用・管理

## 2.6 ローカルルール

ローカルルールは JPA 競技事業部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。

## 2.7 ゼッケン番号の表示

- ・ゼッケン番号は基本的に黒を用い、一文字縦 60cm 横 30cm のデジタル文字とする
- ・ゼッケンは機体下面の中央、前方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与えることができる

## 2.8 タスクコミッティー

タスクコミッティーは、地元選手の中から 1 名、参加選手の中から 1 名以上、大会競技委員長の計 3 名以上で構成されることが望ましい。タスクコミッティーの選出は、競技委員長が参加名簿の中から選出する。(自薦、他薦および選出方法は問わない)

## 2.9 タスクコミッティーの役割

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。

## 2.10 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、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ことが望ましい。セー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、選考されたセー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。レベル 1~3 での状況報告は、コミッティー以外の選手も報告することができる。

## 2.11 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、地上)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。また、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。

## 2.12 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とがある。

### 2.12.1 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。

### 2.12.2 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、その他必要な情報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ことが望ましい

### 2.12.3 参加選手の責任

- ・参加選手はブリーフィングの内容、タスクボードの記載事項を正しく理解しなければならない。また、救助用具の設置位置を把握し、緊急時に速やかに行動できるように備えなければならない
- ・参加誓約書に記載された事項を遵守すること

### 2.12.4 選手の参加の拒否

競技事業部は、「2.12.3 選手の責任」に重大なる違反および行為をした選手の競技への参加を拒否することが出来る

## 2.13 結果の掲示

- ・結果の仮発表は、可能な限り早く掲示する
- ・仮発表後 1 時間以内にコンプレインの受付を行う
- ・すべてのコンプレイン、抗議による結果が訂正され、大会競技委員長の確認を受けた結果を正式発表とする

## 2.14 不服申立て(コンプレイン)

コンプレインとは、訂正してもらうことが目的であり抗議(プロテスト)の手続きではない。

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。

## 2.15 抗議(プロテスト)

- ・2.14、2.15 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、指定さ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

## 2.16 陪審員

陪審員は、大会実行委員長、大会競技委員長からなる。

## 2.17 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。

## 2.18 審査

陪審員はいかなる抗議についても、該当する PWC 規則および、JPA 競技規則に基づいて、双方の意見を

聴取する。

#### 2.18.1 処罰と決定事項

大会競技委員長は、結果および審査の概要を公表しなければならない。

#### 2.19 大会報告書

大会報告書は、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 1 週間以内に JPA 事務局へ提出する。

### 3 大会競技規定

#### 3.1 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。ただし、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。

#### 3.2 テイクオフ優先権(ナショナルリーグ)

大会初日、シード選手(前年度 PNL 総合 TOP10)は、テイクオフにおいて指定されたシードゾーンから優先権をもってテイクオフゾーンに入ることができる。また、他の選手についても大会主催者の指定した方法による優先順位によってテイクオフゾーンに入ることができる。ただし、リーグ最終戦においては、初日の優先権を当該年度のリーグランキング TOP10 とし、優先順位も同様とする。また、コミッティーは当該大会においてシード選手と同等のテイクオフ優先権を持つ。

2 日目以降は前日までの当該大会総合成績 TOP10 をシード選手とし、他の選手は当該大会総合成績が優先順位となる。

テイクオフを円滑に行うために、ランチオーダー方式を取り入れる場合がある。ランチオーダー方式とは、テイクオフ希望者を一定数(例えば 10 名)募集し、募集枠に入った選手がテイクオフできる方法を言う。

募集枠を超えた場合は優先順位順により決定する。募集枠に満たない場合は、募集枠に達するまで募集が継続される。

また、ウィンドウオープン時間前に競技委員長の判断によって、準備のできた選手からテイクオフを許可することができる。この場合、テイクオフ順はゲートに並んだ順とする。

テイクオフの優先権は、他のリーグに適用することができる。

#### 3.3 ウィンドウオープン時刻とウィンドウクローズ時刻

ウィンドウオープンからウィンドウクローズまでの時間は、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。ウィンドウオープン時刻後、テイクオフにおいて選手の安全が確保されない場合、競技委員長の判断でテイクオフを中断し、その時間分ウィンドウクローズ時刻を延長することができる。最大延長時間は事前にタスクボードに記載されなければならない。

### 3.4 デパーチャー

エラップス競技において時間計測を始めるターンポイントのことをデパーチャーポイントという。

デパーチャーポイントを通過できる時間帯をデパーチャーオープン時刻からデパーチャークローズ時刻とし、タスクボードに記載される。デパーチャークローズ後はデパーチャークローズ時刻からのタイム計測となる。

### 3.5 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。

テイクオフに上がるがリフライトしなかった場合、速やかに本部に帰着申告を行わなくてはならない。

### 3.6 タスクの種類

#### 3.6.1 Race To Goal(ゴールレース)

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。

#### 3.6.2 Elapse Time To Goal (エラップスタイムレース)

決められたコースを、最初にスタートして最短時間で飛行し最初にゴールしたものを1位とすることを目的とする。スタートが地上からの場合はウインドウオープン中選手の自由とする。空中スタートする場合は、デパーチャーオープンタイム以降に選手が最後にデパーチャーポイントを通じたときとなる。ファーストターンポイント(デパーチャーポイントの次のターンポイント)通過後、デパーチャーポイントを通じたとしても認められない。

リフライト等でデパーチャークローズタイム以降にデパーチャーポイントを通じたとしてもデパーチャークローズタイムがスタートタイムとなる。

デパーチャーオープンタイムおよびクローズタイムは必ずタスクボードに記入のこと

デパーチャーオープンタイム:デパーチャーターンポイントまでの到達時間+15分程度の時間をゲートオープンタイムから空けるとレース展開として面白くなる。また、仮にウインドウオープンタイムがデパーチャーオープンタイムの場合でも必ず記入のこと

デパーチャークローズタイム:デパーチャーオープンタイムから1時間程度。

リフライトした場合にデパーチャータイムがクローズしている時間が望ましい

### 3.7 ペナルティー及び失格

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

### 3.7.1 イエローカード

大会実行委員長、競技委員長の協議により、危険行為を行った選手に対してイエローカードを発行できる。イエローカードを受けた選手は以降の大会でセレクションに考慮される。イエローカードを無効にするには登録スクールの推薦が必要となる。

例) テイクオフの技量に問題あり → イエローカード発行 → 練習し技術向上 → イエローカード解消の推薦を所属スクールより受ける

### 3.8 ランディング報告時刻

ランディング報告時刻は、安全上の理由からゴールライン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。

### 3.9 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行わなければならない。

### 3.10 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、大会実行委員長が算定し、陪審員が承認する。

### 3.11 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。

### 3.12 大会、タスクの成立条件

全参加選手がテイクオフ出来る時間(例:参加選手人数×30 秒)が空いていたとき、ウインドオープン時間内に棄権を除く全選手がテイクオフして、かつミニマム距離を一人以上クリアした時点で成立する。ただし、十分な差がつかず得点も著しく低い場合は、大会実行委員長および競技委員長の協議によって不成立にすることができる。

### 3.13 パラメーター（距離はシリンダー間の実距離）

#### ナショナルリーグ

パラメーター ノミナル・ディスタンス : 25 km  
ノミナル・タイム : 1 H  
ノミナル・ゴール : **30 %**  
ミニマムディスタンス : 5 km

**ただし、その日のコンディションがノミナル・ディスタンス 25km でタスクをセットするには十分でない**と判断された場合、競技委員長、競技事業部委員、タスクコミッティーによる合議により、15km をミニマムとしてノミナル・ディスタンスを変更できるものとする。ただし、その場合のノミナル・タイムは小数点が出る場合は切り捨てとし、以下のように設定する。(20.7km の場合は 20km として 48 分となる)

ノミナル・ディスタンス	25km	24km	23km	22km	21km	20km	19km	18km	17km	16km	15km
ノミナル・タイム	60分	57分	55分	52分	50分	48分	45分	43分	40分	38分	36分

## チャレンジリーグ

パラメーター(距離はシリンダー間の実距離)

タスク基準距離 : 10km

ミニマム距離 : 3 km

(パラメーターは全大会統一のものとする)

### 3.14 タスクブリーフィングボードへの記載事項

(JPA 事務局で用意したものを使用)

- 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、フィニッシュラインクローズ時刻、ウインドウオープン時刻、ウインドウクローズ時刻、ランディング報告時刻、帰着申告時刻、リーディングポイントの有無
- c) 安全に関する情報 : 帰着申告用電話番号、大会本部の電話番号、指定サーマルの旋回方向

## 4 GPS を用いたタスク証明

- ・飛行の証明は全て主催者が貸与する GPS のトラックログで判定する
- ・参加選手は、主催者が貸与する GPS 以外に、予備 GPS を装備することが望ましい
- ・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、主催者が貸与する GPS のトラックログによる判定に不服がある場合、予備の GPS での判定を要求することができるが、クレーム受付時間内でなければならない

### 4.1 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、ウインドオープン時間中好きなときにテイクオフする  
正確なスタート時間は、テイクオフにタイム計測員を配置してパイロットのテイクオフした時間を計測するか、GPS スタートラインをパイロットがクロスした時間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間が計測される。この場合スタートラインは次のターンポイントに対し ENTER シリンダー(例えば、テイクオフは TP1 から 10km 地点にありスタートの計測は TP1 の 9km シリンダーに最後に入った時となる)であり、ラインより内側にクロスして入った時点から計測が始まる。あるいはスタートラインは TP の設定されたシリンダー半径の EXIT シリンダーであり、この場合、時間の計測はラインより外側へ最後に出た時から始まる。
- c) 空中一斉スタート  
決められたデパーチャーオープンタイムに時間計測が始まり、パイロットはそれ以降に大きさが決められたシリンダーのスタートラインをクロスしていかなければならない。スタートラインは個々にスタートする場合と同様の ENTER シリンダー、又は EXIT シリンダーを採用する。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。

#### d) クロックタイムスタート

空中でのスタートタイムがタスクブリーフィングで複数回設定される。パイロットは空中で自分の好きなスタートタイムを選択してスタートを切ることが出来る。

レースタスクで設定された場合は、より良いスタートの条件下を選択してスタートすることが出来る。クロックスタートは選手個人の判断でスタートするエラップスタイルレースと、選手全員のスタートする時間が定められているゴールレースの中間的なスタート方法と捉えることが出来る。

例) 12:00 最初スタート。10 分間隔で 4 回のクロックスタートを設定すると・・・

①12:00 ②12:10 ③12:20 ④12:30

当然 12:00 以前にスタートした場合はフライングで 0 点。

12:00 以降、12:10 未満のスタートした選手のスタートタイムは 12:00

12:10 以降、12:20 未満のスタートした選手のスタートタイムは 12:10

以下同様にスタートする。

12:30 以降にスタートをする選手のタイム計測は④12:30 からのタイム計測となる。

このスタートのメリットは、設定されたスタートタイムの(例では①～④の)中からパイロット自身がスタートタイムを選べることと集団でレースが出来ることである。

デパーチャーボーナスは、当然最初にスタートしたパイロットが高得点となる。

## 4.2 ゴール、ゴールラインとランディングエリア

- ・ゴールは仮想(GPS 上)ラインで、最後の TP からゴールを結ぶ直線と直角に交わる、ゴールを中心にした左右 200m の直線のことを言う。またはゴールがシリンダーの場合、そのシリンダー内へ入ることを言う
- ・ゴールラインを引く場合は、限りなくゴール(GPS 上)の仮想ラインに近く引かなければならない。この場合も仮想のゴールラインを正式なゴールラインとする
- ・ゴールラインが指定された場合には、指定範囲内を空中で通過しなければならない
- ・ゴールラインは長さ 50m 幅 1m の空中から目視しやすいものを使用する
- ・ランディングゾーンを設ける
- ・パッキングゾーンを設ける

### 4.2.1 タスククローズ時刻

タスク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時点までの距離得点は与えられる。タスククローズ時間後ゴールしても距離得点、時間得点は加算されない。

## 4.3 ターンポイント、シリンダー、GPS を用いたゴールライン

### 4.3.1 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アップロードされる。

主催者がターンポイントを大会期間中に追加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

タムは WGS84 が採用される。ポジションフォーマットは原則的には UTM を使用する。

#### 4.3.2 シリンダー

ターンポイントのシリンダーは、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(仮想の円柱)とする。

シリンダーはスタートラインとしても使われる。スタート方法(ENTER か EXIT)によってスタートラインをカットする方向が定められている。ENTER の時にはシリンダーの外側から内側へ、また、EXIT の時はシリンダーの内側から外側へラインをカットしなければならない。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。

#### 4.3.3 GPS 仮想ゴールラインとゴールライン

ゴールラインを設ける場合と、ゴールがシリンダーの際は設けない場合がある。

GPS 仮想ゴールラインの定義:GPS でのゴールの座標を中心とした、最終ターンポイントとゴールを結ぶ直線と直角方向の、200mのラインとする。パイロットはこの仮想ラインをクロスしなければならない。

ゴールラインの定義 :地上に引かれた目視できるラインとする。

ゴールの手順 :選手は GPS 上の仮想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。ゴールラインが設けられたときは、ゴール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。その場合は、ゴールタイム計測員が計測する

### 4.4 タスクの証明

#### 4.4.1 原則

**タスク証明のデータソースは主催者が用意した一つの 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、競技事業部が認めたもののみタスク証明のデータソースとして使用できる。また、LiveTracking などにより取得したログも使用する場合があります。**

#### 4.4.2 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
- ・トラックログは高度のデータが残っている有効なものでなければならない(ベストポジション、高度制限、雲中飛行の失格判定の参考とするため)
- ・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
- ・連続とは、GPS 機器においてファイルが分離していないことも含める。分離したファイルを繋ぐことによるフライトの証明は無効となる

#### 4.5 GPS ソフトウェア

GPS データのコンピューターへの取りこみは、JPA 競技事業部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)

#### 4.6 GPS 判定の基準

スタートラインをクロスした証明、ターンポイントシリンダ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。

- ・通常のターンポイントシリンダ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

#### 4.7 ベストポジション

選手の飛行距離はベストポジションで計測される。ベストポジションとは、飛行中目標地点に最も近づいたポジションのことを言う。

#### 4.8 タスクキャンセルとタスクペンディング

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。また、競技を途中でストップ、またはペンディングすることができる。タスクストップ及びペンディングした場合、タスクをストップまたはペンディングした時間から 5 分遡った時間が タスククローズ時刻となる。タスクペンディングが実施された場合、選手全員の無事が確認された後にタスクの有効・無効を主催者で協議する。有効となった場合は、通常のタスクと同様の扱いで処理される。

##### 4.8.1 タスクストップにおける高度による距離補正

タスクストップ時においてパイロットの飛行距離はベストポジションにおいて、ゴール地点の海拔高度を基準にした獲得高度に対し 使用している FS 及びスコアリングフォーミュラーに基づき距離補正する。

#### 4.9 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。

#### 4.10 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 GPS やデータロガー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

#### 4.11 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