

【F3K ルール一般】 ※斜体はローカルルール 赤字は注意点

#### 5.7.1.2. 助手

各競技者につき一人の助手を認める。

#### 5.7.2.2. 機体一部の脱落

飛行中、機体から機体一部の脱落があった場合、そのフライトの得点は、0点(0秒)とする。

#### 5.7.2.3. 機体の交換

各競技者は、作業時間中ただ一機のみ発航着陸エリア内に持ち込める。スペアエリアは設けないので交換用の機体をスペアエリアに持ち込む必要はない。機体を交換する際には、古い機体と引き換えに新しい機体に取り替えなければならない。

#### 5.7.2.4. 機体の回収

競技者が機体を発航着陸エリアの外に着陸させた場合は、その機体は、競技者もしくは助手により発航着陸エリアに回収され戻されなければならない。

#### 5.7.4.1. 人との接触

発航中もしくは飛行中の機体と人接触が発生した場合は、そのフライトを0点とする。

#### 5.7.4.2. 空中衝突

空中衝突に対してのペナルティーは設けない。 但し空中衝突があった場合でも、その内の1機が発航時(手を離れてから最高高度に達するまで)であった場合は新たな作業時間を与える。

#### 5.7.4.3. セーフティーエリア

セーフティーエリア内での人、物(テント、椅子、機体など含む)との接触はそのフライトを0点とする。

#### 5.7.4.4. 飛行禁止空域

飛行禁止空域内の飛行には警告を行う。競技者はただちに飛行禁止空域外に機体を出さなければならない。悪質な場合はそのフライトを0点とする。

#### 5.7.6. 着陸の定義

##### 5.7.6.1. 着陸

次の場合、機体が着陸した(つまりその飛行が完了した)とみなす:

(a) 機体になんらかの場所で停止した時点

(b) 競技者が、手もしくは体の一部で、最初に機体に触れた時点。

##### 5.7.6.2. 有効な着陸

機体の少なくとも一部が、発航着陸エリアに接触、または、機体の真上から見て発航着陸エリアに重なっている場合(すなわち場外着陸は有効な着陸ではない)

#### 5.7.7. 飛行時間

飛行時間は、機体が競技者の手を離れた時点から、着陸の時点、もしくは、作業時間の終了の時点までを1秒単位で計測し、1秒未満は切り捨てる。作業時間の開始より前に機体が発航された場合は、その飛行は0点(0秒)となる。 尚、合計飛行時間は、作業時間マイナス飛行記録の回数秒を超えないものとする。

#### 5.7.9.3. 着陸時間

最大飛行時間を超えての飛行や、また作業時間終了を過ぎての飛行に対する減点はない。

全てのグライダーは、作業時間終了後、30 秒以内に着陸しなければならない。但しペナルティーは設けない。

#### 5.7.9.5. テストフライト時間

ひとつ前のグループの機体がすべて着陸した後に、次のグループの競技者には、**45 秒間のテストフライト時間が与えられる。**このテストフライト時間では、何度でも、発航着陸エリア内での飛行が許される。**テストフライト終了後、作業時間開始まで1分間の飛行禁止時間を設ける。**

割り当てられたテストフライト時間、作業時間及び着陸時間以外に、機体を飛行させた場合は、警告を行う。悪質な場合はそのフライトを0点とする。

#### 5.7.9.6 リフライト

競技者は、主催者もしくはジャッジの計測ミスなどにより正しい飛行が行なえなかった場合、新しい作業時間（リフライト）が与えられる。新しい作業時間（リフライト）は、次の優先順にて競技者に保障される。

- a) 次のグループ
- b) a) がダメな場合、最低4名の新しいグループ。新しいグループは、既に飛行完了済みの競技者から、ランダムに抽出する。もし、同じ周波数か同じチームから選択など適さない競技者の場合、ランダム抽出を繰り返す。
- c) b) も駄目な場合、同じグループでラウンド最後に実施する。
- d) 上記 b) 及び c) で実施の場合、リフライト該当競技者はその得点が、それ以外の競技者は、元のフライトと、リフライトの結果のどちらか良い方を、公式成績として記録する。

#### 5.7.10.1. 最終得点

最終得点は、正規化された各ラウンドの合計からペナルティーを引いたものである。

**ラウンドのワーストカット（最低得点の除外）は行わない。**

### 【F3K タスク】

#### ①タスク B（最終とその前の飛行）

各競技者は何度飛行してもかまわないが、最後とその前の飛行のみが得点に計算される。

作業時間は 7 分、最大飛行時間は1回の飛行につき 180 秒とする。

#### ②タスク K（30 秒増、ビッググライダー）

各競技者は、1：00（60秒）、1：30（90秒）、2：00（120秒）、2：30（150秒）、3：00（180

秒）の目標時間を達成するために丁度5回飛行しなければならない。指定されている目標飛行時間の順に飛行しなければならない。実際の飛行時間は、各々の目標時間を超えない飛行時間を合計してこのタスクの最終成績とする。競技者は必ず目標時間を達成または超える必要は無い。

作業時間： 10 分

### ③タスク C (同時投げタスク)

グループのすべての競技者は機体を同時に、主催者の音響合図から 3 秒以内に、発航しなければならない。最大飛行時間は 180 秒とする。選手はテストフライト、作業時間、着陸まで誰からも助言を受けてはならない。このため、競技中の助手は認めないこととし、かつ計測係は発航着陸エリアの外から計測することとする。

音響合図から 3 秒より後に発航した場合、その飛行は 0 点となる。

各飛行の間の準備時間は、着陸時間の終了後、最大 60 秒間とする。競技者は、この間にテスト飛行を行ってはいけない。

### ④新タスク D (2 投)

各競技者は 2 回のみ飛行して良い。2 回の飛行の合計時間を得点とする。

最大飛行時間は 1 回の飛行につき 180 秒とする。

作業時間： 10 分

### ⑤新タスク E (ポーカー - 可変目標時間)

各競技者は、最大 3 回までの目標設定時間達成の為、何度飛行してもかまわない。各競技者は、最初の発航の前に、自分の公式計時係に、目標飛行時間を申告する。この目標飛行時間に到達するか超えるまで、何度飛行してもかまわない。その目標飛行時間に到達するか超えるかした場合、その目標飛行時間は得点となり、また、次に機体を発航する前に、その次の目標飛行時間（より短くても、同じでも、より長くてもかまわない）を申告することができる。申告した目標飛行時間を達成できなければ、その目標飛行時間を変更することはできない。競技者は、作業時間の終了までを目標時間として挑戦できる。最後の飛行のみ「作業時間終了迄」を宣言できる、この表現の時は、一回しか飛行できない。もし競技者が「作業時間終了迄」を宣言した場合、ジャッジペーパーには「W」と書いた後、フライトタイムを記入する。

目標（1～3）に到達した飛行 3 回の目標飛行時間を合計する。

作業時間： 10 分

### ⑥タスク H (1・2・3・4分順序は関係なし)

作業時間中、各競技者は何度飛行してもかまわない。競技者は、4 種類の、それぞれ目標飛行時間の異なった飛行に、取り組まなければならない。

各目標飛行時間は、60、120、180、240 秒とし、その飛行の順序は問わない。要するに、その競技者が作業時間内に飛行した、飛行時間の長い 4 番目までの飛行が、それぞれ 4 つの目標飛行時間に割り当てられるということであり、つまり、最長の飛行が 240 秒に、2 番目の飛行が 180 秒に、3 番目の飛行が 120 秒に、そして 4 番目の飛行が 60 秒に割り当てられるということである。飛行時間のうち目標飛行時間を超えた部分は得点に含めない。(補足) 目標飛行時間に到達しないフライトも得点なる。

作業時間： 10 分