

# 2023 Tahmazo フェスティバル in 京都 詳細競技ルール

(以下のルール案は参加者人数等の状況で変更可能性有)

## 競技1：電動グライダーによる滞空競技

- 翼長最大 4m 以下。
- モーターに制約なし、LiPo は 3 セル以下。
- 同時飛行を行うので 2.4GHz 帯無線機で参加願います。
- ストップウォッチを持参し、ジャッジなど競技の進行にご協力願います。
- **30A 電流制限 (安全性を高めるための新規追加ルール)**

初期高度を抑えるため、モーター消費電流を 30A(\*1)迄に制限します。

以下のいずれかの対応を行って頂きたく、お願いします。

- a. 最大出力電流が 30A 以下のスピードコントローラーを使用 (推奨)。
  - b. 30A を超える ESC 利用の場合は、送信機側の調整で 30A 以下に設定。
  - c. b の測定が事前に出来ない場合は、当日会場にてクランプメーターで測定し調整。
- 上記の a,b,c の対応状況を、申込時のデータとして記入下さい。

\*1: モーターON 時の瞬時ピーク電流ではなく、定常的な電流値で測定します。

## 競技ルール

1. 予選は 2 ラウンド、飛行時間を競う (6 分 MAX)。
2. モーターラン **20 秒**。20 秒以下で停止 (飛行時間に含まれる。**途中停止可**)。
3. 合図で同時発航、手を離れてから機体が接地までの時間を計る。
4. 予選 1 R は当日発表のゼッケン順に 5 名ずつ同時飛行。
5. 予選 2 R は成績上位から 5 名ずつフライト。
6. 得点はポイント制で 1 位 20 点、2 位 12 点、続いて 8 点、6 点、5 点とします。
7. 同着の場合は同着順位の得点を合計し、同着者で等分に分配します。
8. 予選 2 ラウンドの得点を合計し、予選上位者 15 人以下で決勝飛行。
9. 決勝は飛行時間無制限 (進行の都合で制限を設けることも有り)。
10. 予選、決勝を問わず機体は変更しても良い。
11. 当日の気象状況、参加人数などにより組の人数や飛行時間の変更あり。
12. 飛行上限高度、空域の違反は減点することもあります (当日説明)。

(注意) 機体を見失う危険性があると判断した場合は本部から注意警告します。  
適度な高度での飛行をお願いします。

## 競技2：タイムラリー&タッチアンドゴー競技

- ・2つの種目の得点合計で順位を決定。
- ・改正航空法の施行に伴い、飛行上限高度は地上150m以下でお願いします。

### 種目1：タイムラリーのルール

1. 3分間のタイムラリー。
2. 上空でトリム等を合わせた後、計時スタート。タイミングはジャッジがコール。
3. スタートから1秒ごとに1点を加算。3分を超えると1秒につき2点ずつ減点。
4. 定点着陸。滑走路に40m間隔でラインを描く。40m内は20点加算。  
最初に接地したポイントで判定。着陸姿勢は問いませんが明らかな墜落は加算なし。
5. 当日の気象状況等により競技時間等を変更する場合があります。

### 種目2：タッチアンドゴーのルール

1. 離陸スタートから3分間で滑走路に何回タッチ&ゴーが出来るかを競う。
2. 接地後、次の接地までには180度以上の旋回が必要。
3. 滑走路と直角に40m間隔の平行線を引き、一回のパッシングで必ず両方の線（の延長線上）を超えること。
4. 接地の後、「動力飛行で」進入と反対側の線を超えた時点で1回とカウント。
5. 1回につき10点を加算。時間内であれば再スタートや部品交換は可能。
6. エンジン機は30%のボーナスポイントを加算。

## 競技3：チームタッチアンドゴー競技

- ・3人1チームで時間内（3分間）のタッチアンドゴー回数を競う。
- ・各機体には、1.2.3のナンバーをジャッジから見やすい所に掲示しておくこと。
- ・ナンバーの順番にタッチアンドゴーを行います。順番を飛ばすことはできません。
- ・時間内であれば、エンジンの再始動、プロペラ交換等は可能。

-----  
お願い：選手の皆さんはスケジュール表・エントリーリストを常に確認し、出番が近づけば本部横に待機して、スムーズな競技進行にご協力願います。

(以上)