

# 機体レギュレーション及び飛行競技ルール

Ver 1.5 2017/08/28

本コンテストでは以下の4部門を実施する。

- 1) 一般部門
- 2) 自動操縦部門
- 3) ユニークデザイン部門
- 4) マルチコプター部門

## 機体レギュレーション

### 用語

#### プロペラ

・回転翼・ダクトファンの総称。便宜上、本大会では、ヘリコプタ、オートジャイロのローターのように主として揚力の発生を目的としている回転翼も全て「プロペラ」と呼称する。プロペラの改造および作成を行った場合については十分な強度と安全性を確保した上で審査書類に明記し、機体審査において審判員に説明すること。

#### 飛行機タイプ

・航空機のうち、固定翼機、羽ばたき機、あるいはオートジャイロのように揚力を発生させるためのプロペラを動力駆動しない回転翼機。ティルトローター、テールシッター等のVTOL機のように、動力駆動したプロペラを離着陸時は主に揚力を得るために使用するが、水平飛行時は主に推力を得るために使用して揚力は固定翼等で得る機体も飛行機タイプに分類する。ヘリウムガスを使用する航空機タイプの機体は事務局が指示する方法で機体審査を行う。なお、ヘリウムガスによって空虚重量の50%以上の浮力を発生させている場合は飛行船タイプに分類される。

#### 飛行船タイプ

・ヘリウムガスをつめた気嚢により機体を浮揚させる航空機。飛行船は空虚重量の50%以上をヘリウムガスの浮力で支えるものとし、ヘリウムガスは参加チームが用意すること。

## マルチコプター

- ・2つ以上のプロペラを備えた回転翼機。

## 空虚重量

- ・離陸重量（競技開始時の重量）から救援物資ならびにその付属物を除いた重量。自動操縦装置を搭載する場合は、空虚重量に含まれる。また機体回収に用いる備品を用意する場合も空虚重量に含まれる。マルチコプターに取り付けるカメラ、カメラ専用のバッテリー（及びその付属品と認められる部品）は空虚重量には含まない。動力用のバッテリーは空虚重量に含まれる。

## ペイロード

- ・救援物資以外に、機体に搭載する大会実行委員長が指定する重量物で、一部の部門においては、積載時の飛行性能を競うために搭載する。詳細は該当ミッションに記載する。

## 救援物資

- ・救援物資輸送ミッションで使用する物体。詳細は該当ミッションに記載する。これを機体に搭載するために付属物を用いることができるが、その付属物は救援物資より軽く、かつ投下した際に床を傷つける恐れのないものに限る。

## 自動飛行

- ・機体に取り付けられた自動操縦装置によって、機体が飛行すること。

## 最大長

- ・機体を水平面に投影した際、投影図上の2点を結ぶ線分のうち最長のものの長さ。

## コール

- ・競技参加者が後述する指定のミッションの指定のタイミングで、レフェリーに対して指定される用語にて、自身の行動を宣言する行為。

## 動力

### 使用可能な動力

- ・動力として、電動モーター、バッテリーにて駆動したプロペラ、羽ば

たき機構等を使用すること。オリジナル部品の使用は禁止しないが、安全性に十分配慮すること。

#### バッテリー

- ・バッテリーとして二次電池を使用する場合、種類は以下のものに限る。
- ・ Li-Po 電池：最大 2 セル（1 セル当たり定格電圧 3.7V のものに限る）
- ・ Ni-Cd 電池：最大 7 セル（1 セル当たり定格電圧 1.2V のものに限る）
- ・ Ni-MH 電池：最大 7 セル（1 セル当たり定格電圧 1.2V のものに限る）
- ・ Li-Fe 電池：最大 2 セル（1 セル当たり定格電圧 3.3V のものに限る）

#### 操縦方式

・市販のラジコン送受信機を使用し、送受信部の改造は禁ずる。2.4GHz 帯周波数を使用した送受信機で認証シールが貼られている物に限る。海外製の送受信機を使用する際はシールの有無（技適の有無）を確認すること。

#### チーム構成

・各チームは操縦者（1 名）と補助者（4 名以内）、計 5 名以内とする。操縦者はゼッケンを、補助者はチーム名の書かれたネックストラップを常時身につけておくこと。ネックストラップは各チームで用意すること。ゼッケンは大会当日に受付で受け取ること。

#### 安全性

- ・参加機体は以下 4 点の安全性を満たすこと。
- 1) 緊急時（自動操縦中含む）に動力を確実に、そして速やかに OFF に出来ること。
- 2) 進行方向に突起物がある場合は、カバーを施すなどの安全処置を行うこと。
- 3) ノイズや混信に備え、送受信機のスロットルチャンネルにフェールセーフ機能が設定してあること。
- 4) 飛行船タイプの場合、ヘリウムガスをつめた気嚢がそれ以外の構造物と分離して浮上し、天井等に引っ掛からないように安全対策が取ってあること。

#### 機体審査

- ・機体審査を行い、上記が適切に考慮された機体であることを審査員が

確認する。

・本番機と同型予備機の最大2機による参加を認めるが、機体審査はそれぞれの機体に対して行い、機体審査未通過の予備機の使用は認めない。

#### 飛行動画審査

・大会前に、参加予定の機体が飛行競技ルールに則り競技が行えることを、飛行動画にて審査する。参加チームは以下の要領に従って飛行動画を提出すること。

- 1) 参加機体の離着陸、左右の旋回を含み、操縦者によって機体が十分にコントロールされていることを証明できるものであること。
- 2) 機体が地面を離れてから、接地するまでの飛行時間が1分以上のものであること。
- 3) 飛行動画は大会事務局が指定する期日までに指定の方法で提出すること。目安としては大会2~3週間前とする。
- 4) 機体、部門によっては上記に加えて、さらに別動画の提出を求める場合がある。
- 5) 安全上、主催者が操縦者の技量未熟、機体が競技に適さないと判断する場合には出場は許可されない。
- 6) ユニークデザイン部門での参加の場合には、飛行動画に関しては別途、主催者に連絡して指示を受けること。

# 飛行競技ルール（一般部門）

## 競技内容の概要

- ・参加機体は、滑走路から飛行を開始し、ミッションエリアにて以下に述べるミッションを完了したのち、滑走路に帰還する。
- ・最大飛行時間内に指定された複数のミッションを行い、機体の性能および操縦性を評価する項目の総合点を競う。
- ・飛行機タイプ、飛行船タイプの参加を許可する。両タイプの機体ともに同じルールとする。
- ・参加チーム数が多い場合には予選を行う。予選は競技時間とミッションを限定する。

## 参加機体

- ・飛行競技に参加可能な機体は、機体レギュレーションに準拠し、かつ機体審査を通過した機体に限る。
- ・一般部門に参加できる機体は各タイプについて、以下の条件を満たす機体に限る。
  - 1) 飛行機タイプ  
空虚重量が 200g 以下であること。
  - 2) 飛行船タイプ  
最大長が 1.7m 以下であること。

## 飛行競技エリア・飛行可能領域

- ・飛行競技エリアは「離着陸エリア①」「離着陸エリア②」（前2つを合わせて「離着陸エリア」と呼ぶ）「操縦エリア」「ミッションエリア」「物資投下エリア」「追加点エリア」「マージナルエリア」からなる。また、「離着陸エリア①」「離着陸エリア②」「操縦エリア」を「立入り可能エリア」とし、操縦者および補助員が立入り可能なエリアとする。機体が飛行可能な空域は飛行競技エリアおよびその上空に限る。マージナルエリアは原則として故意の侵入を禁ずる。
- ・マージナルエリアから更に外側に故意に逸脱した場合、危険行為とみなし、飛行中止を命ずる
- ・タイムトライアル用の通過確認ポールを図に示す位置に設置する。ポールの高さは3メートルとする。
- ・滑走路には離着陸判定のため10mmの厚みを持たせてある。



## 離陸

- ・「離陸」という語句の定義はすべてこの項の記述に従う。ただし、サブミッション「投下救援物資回収」の「離陸」はこの限りではない。
- ・離陸は自力滑走による離陸、あるいはカタパルト等の補助具を用いた離陸のどちらでもよい。ただし補助具は滑走路上に設置すること。
- ・最初の離陸が滑走路内で成功した場合、離陸点として 300 点が加算される。
- ・滑走路内で離陸することを離陸成功の条件とし、滑走路以外に接地した場合はそれ以降のスロットルアップを禁止（操舵は可能）し、速やかに機体回収する。その際、接地点の減点を行わない。これはメインミッションおよび「自動離着陸および自動投下」における公平性を期すための記述である。

## 機体回収

- ・「機体回収」という語句の定義はすべてこの項の記述に従う。
- ・機体回収は機体が静止した状態で行う。
- ・回収の際は立入り可能エリアから出てはならない。ただし、体の一部が立入り可能エリアに触れていれば立入り可能エリア内とみなす。また回収に際して器具の使用を許可する。ただし、器具の重量は空虚重量に含める。
- ・離着陸エリア①-離着陸エリア②、操縦エリア-離着陸エリア②を飛行以外の方法で機体を移動させることは不可とする。
- ・機体回収が成功した場合、離着陸エリア①もしくは離着陸エリア②の滑走路から離陸してよい。機体回収が成功しなかった場合「未帰還」として競技を終了する。

## 操縦

- ・操縦者の遠隔操縦にて操縦する。
- ・飛行中は立入り可能エリアを移動してよい。ただし操縦者は競技開始時に離着陸エリア①にいないといけない。
- ・離着陸エリア①-離着陸エリア②、操縦エリア-離着陸エリア②を操縦者および補助員が移動することは不可とする。
- ・補助者は立入り可能エリアから操縦者に指示を送ることができる。それ以外の場所および人から操縦者へ指示を送ることは認めない。

## ミッション

### ミッションの種類

- ・一般部門においては「メインミッション」「ペイロード」「宙返り」「無動力滑空」「タイムトライアル」「投下救援物資回収」の6つのミッションに挑戦できる。ただし「ペイロード」「宙返り」「無動力滑空」「タイムトライアル」「投下救援物資回収」の5つのミッションは「メインミッション」を達成した後にのみ挑戦可能である。

### 予選と決勝におけるミッション

- ・予選では「メインミッション」「ペイロード」「宙返り」の3つのみ挑戦を許可する。決勝では全てのミッションへの挑戦を許可する。ただし、宙返りの回数は1回を上限とし、成功すれば200点が与えられる。

### 競技開始

- ・競技は離着陸エリア①の滑走路上に機体を静止させた状態で開始する。

### ・ ミッションの申告

- ・各チームは飛行競技開始前に、実施するミッション、ならびにその順番をレフェリーに申告する義務がある。また、それぞれのミッションを実施する直前にも、確認のため再度レフェリーにコールすること。飛行時間との兼ね合いで、ミッションを省略する場合も、コールすること。飛行競技中に順序を入れ替えても良い。

### 各ミッションへの挑戦回数と判定

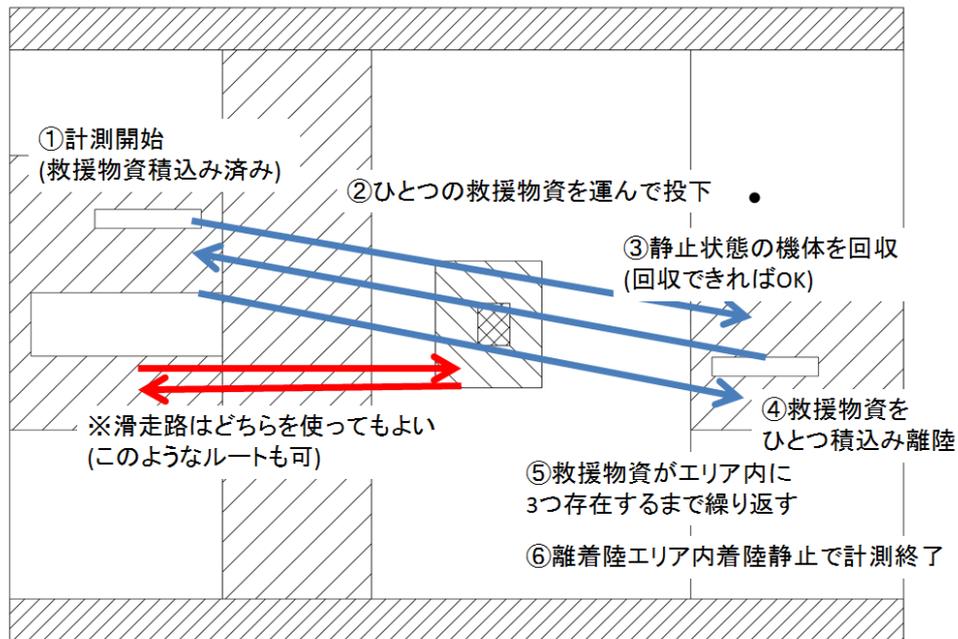
- ・各ミッションに失敗した場合、同ミッションについてのみ再挑戦は許可する。次のミッションに移行した場合、前のミッションの再挑戦は認めない。各ミッションに一度成功した場合、「無動力滑空」「タイムトライアル」については再挑戦を認める。その際、良いほうの点数ではなく、最後のトライによってミッションの判定、得点を行う。また、該当ミッションの再挑戦は該当ミッションを行った直後にしか認めない。

### メインミッション

- ・救援物資は、日清食品の「チキンラーメン mini」とする。



- ・救援物資は当日参加者が準備し、搭載のために救援物資補助具などを取り付けても良いが、袋の気密性を害する加工を行ってはならない。気密性が損なわれていると判断される場合、救援物資の交換を指示する。
- ・メインミッションは中央の物資投下エリアに救援物資(チキンラーメンミニ)を3つ物資投下エリア(追加点エリア含む)に投下し、離着陸エリアに着陸静止した時間によって点数が決定される。計測開始は競技開始と同時にし、計測終了は3つの救援物資が物資投下エリア(追加点エリア含む)に存在する状態で、離着陸エリア①もしくは離着陸エリア②に着陸静止する時刻である。
- ・メインミッションの流れを以下に示す。
  - 1) 1つ目に運搬する救援物資は競技開始前に機体に1つしか搭載できない。
  - 2) 離着陸エリア①の滑走路から離陸した後、物資投下エリア(追加点エリア含む)に救援物資を1つ投下する。
  - 3) 投下した後の機体を回収する。このとき機体は回収できればよく、離着陸エリアへの接地・静止は求めない。
  - 4) 救援物資を1つ搭載した状態で、補助員が機体を滑走路(自動着陸滑走路ではない)に静止させ、離陸する。
  - 5) 以上 1)~4)を物資投下エリア(追加点エリア含む)に3つ救援物資が存在するまで繰り返す。
  - 6) 物資投下エリア(追加点エリア含む)に3つ救援物資が存在した状態で離着陸エリア①もしくは離着陸エリア②のどちらかに接地および静止する。接地もしくは静止が離着陸エリア外であった場合計測終了せず、機体を回収し再度離陸させなければならない。



・救援物資を追加点エリアに投下した際には、追加点として1つにつき100点が加算される。

・投下した救援物資の位置判定は、救援物資が初めに静止した段階で完了する。すなわち後に機体等が救援物資に触れて位置を動かしたとしても、位置判定は変更されない。(ただし、一般部門サブミッション「投下救援物資回収」の開始条件は物資投下エリアもしくは追加点エリアに救援物資が1つ以上存在していることとする)

・メインミッションにおける点数は以下の式で計算する。

$$(\text{点数}) = 20 \times (100 - (\text{計測時間})) + (\text{追加点})$$

ただし点数が負の場合は0点とする。

・救援物資は競技エリア内に6個まで持ち込むことができる。持ち込んだすべての救援物資を投下し終わった際に、物資投下エリア(追加点エリア含む)に3つ救援物資が存在していなかった場合、メインミッションは打ち切りとなり、メインミッションにおける点数は0点となる。メインミッションが打ち切りとなった場合、機体を着陸させることなくサブミッションに移行してよい。

・機体に触れるすべての動作は、機体が静止していることを確認してから行う。

サブミッション  
ペイロード

- ・規定された以下のペイロードを離陸前から機体に搭載する。
- ・ペイロードは以下の消しゴム(商品名: PE-04A サイズ: 縦 23×横 55×厚 11mm)とする。



- ・ペイロードは当日参加者が準備する。
- ・飛行中、常にペイロードを搭載した状態で競技を行う。
- ・ペイロードの最大搭載数は3個とする。
- ・機体への搭載の方法は問わないが、ペイロードの加工は許可しない。
- ・機体審査ではペイロードをすみやかに積み込み、積み下ろしができるかどうか、および、ペイロードが落下しないように搭載できているかどうかを確認する。
- ・搭載したペイロードは、機体の空虚重量には含まれない。
- ・ペイロードを搭載し、全飛行過程でこれを保持し、帰還できた場合、搭載したペイロードの数に応じて、以下の「ペイロード搭載倍率」を得られた総得点にかける。途中1つでもペイロードが脱落した場合、このミッションは未達成となる。  
「ペイロード搭載倍率」=1+「搭載したペイロードの個数」×0.1

### タイムトライアル

- ・ラインAはミッションエリアと操縦エリアの境界線とする。
- ・ラインBは図中ポールより奥のライン(青の破線)とする。
- ・時間の計測はラインAの通過より開始され、ラインBを通過した時点でブザーが鳴らされる。その後ラインAに戻ってきたタイミングで1回の周回飛行を行ったとみなし、ブザーが鳴らされる。
- ・ラインAおよびラインBについては、機体全体がライン上空を通過し終えたタイミングを判定基準とする。ライン通過が不十分な場合、周回飛行とみなさず、ブザーも鳴らさない。
- ・ラインB通過時、機体全体がポールの高さより低いことが要求される。高度がこれより高い場合、ラインBを通過しなかったとみなす。
- ・周回飛行の回数は3周とする。
- ・タイムトライアルに挑戦する場合、操縦者は「タイムトライアル」のコールをする。コールが認められた後に、機体がラインAを操縦エリアからミッションエリアへと通過する時刻で時間の計測を開始する。
- ・3周目に機体がラインAをミッションエリアから操縦エリアへと通

過する時刻で、「周回飛行時間」の計測を終了する。

- ・得点は「タイムトライアル点」として、以下の計算式に従って計算する。

「タイムトライアル点」 =  $1500 - \text{周回飛行時間} \times 25$

計算した値が負になった場合は0点とする。

- ・「周回飛行時間」は特設の計測時計によって測定し、判定は担当のレフェリーにゆだねられる。

- ・3周の周回飛行が出来なかった場合にはミッション未達成となる。途中の周回に失敗しても、3周の周回飛行が認められるまで飛行を継続できる。挑戦を途中で中止する場合にはコールすること。

- ・途中の周回に失敗した場合、挑戦を中止する旨をコールしない限り、周回飛行時間ならびに周回数のリセットは行わない。

## 宙返り

- ・「宙返り」とコールをすること。

- ・上下方向に機体が1回転して宙返り開始地点に戻ってきたら1回転成功したとみなす。その際宙返り平面が地面に対して十分に垂直になっていることが求められる。

- ・成功した場合、「宙返り点」として、以下の得点を与える。

「宙返り点」 = 「宙返り回数」 × 200

- ・連続しての宙返りは認めない。

- ・決勝における「宙返り回数」の上限は3回とする。予選における「宙返り回数」の上限は1回とする。

## 無動力滑空

- ・機体を上昇させ、操縦者の「パワーオフ」のコールでプロペラ推力ゼロの状態とし、操舵のみを行ってミッションエリア内で滑空飛行させる。

- ・適当なタイミングで「パワーオン」のコールをし、パワーを出す。この間の「滑空時間(秒)」を計測する。滑空時間は小数点以下を切り捨てる。

- ・15秒間以上飛行させた場合に「滑空点」が与えられる。滑空点は以下の式に従って得点される。滑空時間の上限は20秒とする。

「滑空点」 =  $300 + 50 \times (\text{「滑空時間」} - 10)$

- ・「滑空時間」の測定は特設の計測時計によって行う。プロペラ推力がゼロとなったと判断できた時点で計測を始め、パワーを出したと見られた時点で計測を終了する。計測の判断はレフェリーにゆだねられる。

- ・回復操作が遅れて接地してしまった場合、ミッションは失敗とみなし、接地判定による減点も行う。(自動滑空と統一するため)
- ・上昇させる高度は会場の天井の高さ、持ち時間を考慮して操縦者が判断する。
- ・パワーオフしてもプロペラが空転する場合があるが、スピードコントローラがゼロ推力となるよう操縦を行っていけば問題ない。
- ・飛行船の沈降は滑空と見なさない。

## 投下救援物資回収

- ・メインミッションで投下した救援物資のうち1つを、機体に手を触れない状態で回収し離着陸エリアに着陸静止することができれば「物資回収点」として1000点が加点される。
- ・**ミッション開始時に物資投下エリア(追加点エリア含む)内に救援物資が存在しない場合、このサブミッションには挑戦できない。**
- ・物資を回収した機体が離陸することなく機体回収装置等で機体を回収することは無効とする。
- ・操縦者の「投下救援物資回収」のコールのあと、機体を物資投下エリア(追加点エリア含む)に着陸静止させる。このミッション中は物資投下エリア(追加点エリア含む)において接地点による減点を行わない。
- ・物資投下エリア(追加点エリア含む)内を自走し、メインミッションにて投下した救援物資のうち1つを回収する。このとき機体に手を触れてはならない。
- ・加点は以下を一連で達成した場合にのみ行われる。この過程内で接地および回収が行われた場合、物資投下エリア(追加点エリア含む)に再び着陸してこの過程を達成する必要がある。
  - 1) 救援物資を搭載した状態で物資投下エリア(追加点エリア含む)に機体が存在すること。
  - 2) 物資投下エリア(追加点エリア含む)内で機体を離陸させること。この離陸のみ「離陸」項の適用を受けない。
  - 3) 離着陸エリアへの接地および静止が完了すること
    - ・物資投下エリア(追加点エリア含む)以外への進入は接地とみなし、接地点減点に加え、機体回収に従い再度離陸させること。回収した物資がある場合は搭載したままでよい。
    - ・物資投下エリア(追加点エリア含む)に投下した救援物資がない場合、本ミッションへの挑戦は認められず、ミッション中であれば失敗となる
    - ・回収物資を搭載したままの帰還を認める。この場合は帰還も含めてコ

ールすること。

## 帰還

- ・ミッションを完了した機体は、以下の要領で「帰還」すること。「帰還」を以て飛行競技終了とする。
- ・帰還する際には「帰還」のコールをすること。
- ・離着陸エリア①に接地して機体が完全に静止した時点で帰還したとみなす。
- ・帰還の際はミッションエリアから操縦エリアを接地せずに飛行通過し離着陸エリア内に進入すること。
- ・離着陸エリア①の滑走路内で着陸静止できた場合は「着陸点」として200点が与えられる。
- ・機体の着陸判定については、「回収物資を除く機体の全搭載物のうち、接地している物の場所」を基準とする。
- ・最長飛行時間内に離着陸エリア①に戻ることができない場合は「未帰還」とする。

## 飛行時間・時間点

- ・飛行開始の合図と共に計測を開始し、帰還し完全に静止した時点で計測を終了する。計測できた時間を「総飛行時間」とする。計時は1秒未満を切り捨てる。
- ・「帰還」した機体については、以下の計算式により計算される。「時間点」が加算される上限は300点とする。  
「時間点」=（「標準飛行時間（秒）」-「総飛行時間（秒）」）×5  
（標準時間よりも総飛行時間が長い場合には「時間点」は負となる。）
- ・予選の「標準飛行時間」は2分、最大総飛行時間は2分30秒とする。
- ・決勝の「標準飛行時間」は3分、最大総飛行時間は4分とする。

## 接地

- ・接地1回につき、「接地回数」を1回カウントする。総得点から「接地減点」として以下を課す。  
「接地減点」=「接地回数」×（-50）
- ・壁、ポール等との接触は接地には含めない。滑走路との接触は接地に含む。
- ・メインミッションにおける離着陸エリア、投下救援物資回収における物資投下エリア（追加点エリア含む）および離着陸エリア、帰還における離着陸エリア①における接地はカウントしない。

## 再飛行、修理

- ・ 接地判定が行われた場合、操縦者は速やかに機体のパワーをオフにする。またタイヤ等による動力自走も認めない。ただし舵を動かすことは可能である。機体が完全静止した後、「機体回収」に従って機体を回収し、「離陸」項に従って離陸が可能である。
- ・ 30 秒以内で修理可能な軽微な破損に対しては立ち入り可能エリアでの修理を認める。機体が静止した段階で計時を開始し 30 秒以内で離陸させること。修理が必要な場合には離着陸エリアで行うこと。瞬間接着剤を使用する場合は前もって汚れてもよいシートを持ち込み、そのうえで作業すること。
- ・ 修理を行う場合においても、立ち入り可能エリア以外に進入することはできない。従って離着陸エリア①と離着陸エリア②を行き来することはできない。
- ・ 修理に際しては、持ち込んだ道具を使用しても良い。
- ・ 競技中のバッテリーの交換は禁止する。
- ・ **部品が脱落した場合、その部品を回収できれば修理することができる。したがって脱落した部品を回収するために立ち入り可能エリア以外に侵入することはできない。**

## 飛行得点計算

- ・ 以下の式にて得点を計算する。  
「得点」 = (「離陸点」 + 「メインミッション点」 + 「タイムトライアル点」 + 「宙返り点」 + 「滑空点」 + 「物資回収点」 + 「着陸点」 + 「時間点」 + 「接地減点」) × 「ペイロード搭載倍率」

## 順位決定

- ・ 帰還まで完了したチームの点数で順位を決定し、その後未帰還のチームの順位を決定する。
- ・ 決勝に進めるのは、順位が上位のチーム、および審査員が推薦するチームとする。
- ・ 決勝の得点で最終順位を決定する。

## 飛行中止・警告・失格

- ・ 以下の場合、飛行は直ちに中止され、中止コール前に完了したミッションの点数で得点を計算する。

- 1) 最長飛行時間内に指定の帰還位置に戻ることができない場合。
- 2) 機体に重大な損傷を受け、競技フィールド内での再飛行が困難と判断された場合。
- 3) 30秒を越える修理をしないと飛行が不可能の場合。
  - ・ 以下の場合、警告を与える。警告2回で失格となる。
- 1) 参加者や設備等に危険を及ぼす可能性がある飛行とレフェリーが判断した場合。
- 2) 競技者が指定されたエリアから出た場合。(滑走路内に立ち入る、滑走路を踏む、操縦者もしくは補助者がミッションエリアに進入する、など。)
- 3) 競技中に操縦者および補助者以外の者から補助や指示を受けた場合。
- 4) レフェリーと接触もしくはレフェリーを妨害する行為。このとき当該ミッションを失敗と判断する場合がある。
  - ・ 以下の場合、直ちに失格となる。
- 1) 競技フィールドや設備、備品を損傷する、または損傷しようとする行為。
- 2) レフェリーの警告や指示に従わない場合。

## その他

- ・ 競技チームは飛行開始前に舵の動き等を確認し、準備完了をレフェリーに伝えること。
- ・ 会場では空調が稼働している。
- ・ 機体を飛行させる時、目の怪我を防ぐため、操縦者及び補助者は必ずゴーグル（眼鏡も可）を持参し着用すること。
- ・ チームメンバーは、大会主催者と協力し、運営スタッフ、参加者、観客など大会にかかわるすべての人の安全を確保しなければならない。
- ・ 参加チームは設計者として、自らが製作した機体の安全性について責任を負うこと。
- ・ 競技開始前の着陸補助装置、調整にかかる時間は1分以内とする。競技終了後の機器の撤収も速やかに行うこと。
- ・ 本ルールに記載されていない行為、フェアプレー精神に反する行為については、レフェリーの決定に委ねられる。

# 飛行競技ルール（自動操縦部門）

## 競技内容の概要

- ・参加機体は、滑走路から飛行を開始し、ミッションエリアにて以下に述べるミッションを完了したのち、滑走路に帰還する。
- ・最大飛行時間内に指定された複数のミッションを行い、機体の特性および自動操縦装置の性能を評価する項目の総合点を競う。
- ・飛行機タイプ、飛行船タイプの参加を許可する。両タイプともに同じルールとする。
- ・参加チーム数が多い場合には予選を行う。予選は競技時間とミッションを限定する。

## 参加機体

- ・飛行競技に参加可能な機体は、機体レギュレーションに準拠し、かつ機体審査を通過した機体に限る。
- ・自動操縦部門に参加できる機体は後述の自動操縦装置を搭載・設置し、さらに各タイプについて以下の条件を満たす義務がある。
  - 1) 飛行機タイプ  
空虚重量が 250g 以下であること。
  - 2) 飛行船タイプ  
最大長が 1.7m 以下であること。

## 自動操縦装置

- ・自動操縦装置は、以下の条件全てを満たす必要がある。
  - ①観測データを得るためのセンサーを機上搭載あるいは機外に設置する。
  - ②センサーより得られた観測データをもとに、機体の姿勢角や位置などの現在値を計算する。
  - ③観測・推定した機体の姿勢/位置に合わせて、それらの目標値を設定する。
  - ④観測・推定した機体の姿勢/位置、ならびにそれらの目標値に合わせて、機体の舵あるいは推進装置を自動的に動作させ、機体をパイロットの操縦なしに飛行させる。
- ・以下の制御方法の使用は禁止する。
  - ①フィードフォワードによる制御のみを使用した自動操縦を行うもの。

- ②目標値が推定によってではなく、タイマーによって切り替わるもの。
- ・自動操縦装置を搭載する予定のチームは、事前にその概要を大会事務局に提出すること。提出書類の詳細と提出期限等は別途連絡する。
  - ・手動操縦から自動操縦へ切り替えをした時に、レフェリーから確実に視認できるLED(発光ダイオード)を機体に取り付けなければならない。LEDの色および明るさ、取り付け場所は指定しない。

#### 飛行競技エリア、飛行可能空域

- ・自動操縦部門における飛行競技エリア、飛行可能空域については、一般部門「飛行競技エリア・飛行可能空域」に準じる。

#### 離陸

- ・自動操縦部門における離陸については、一般部門「離陸」に準じる。

#### 機体回収

- ・自動操縦部門における離陸については、一般部門「機体回収」に準じる。

#### 操縦

- ・自動操縦部門における離陸については、一般部門「機体回収」に準じるが以下の条項を付与する。
- ①自動操縦ミッションについて、操縦者は機体の自動飛行中は、送信機のスティックから指を離し、送信機の操作をしてはならない。手を離す必要はない。自動飛行の成功/失敗の判断はレフェリーが行う。

#### ミッション

##### 基本事項

##### ミッションの種類

- ・自動操縦部門においては「メインミッション」「タイムトライアル」「水平旋回」「8の字飛行」「自動滑空およびオートオン」「自動離着陸および自動投下」の6つのミッションに挑戦出来る。ただし「タイムトライアル」「水平旋回」「8の字飛行」「自動滑空およびオートオン」「自動離着陸および自動投下」の5つのミッションは、「メインミッション」に挑戦した後にのみ挑戦可能である。

## 予選と決勝におけるミッション

- ・予選では「メインミッション」「タイムトライアル」「水平旋回」の3つのみ挑戦を許可する。決勝では全てのミッションへの挑戦を許可する。

## ミッションの申告

- ・各チームは飛行競技開始前に、実施するミッション、ならびにその順番をレフェリーに申告する義務がある。また、それぞれのミッションを実施する直前にも、確認のため再度レフェリーにコールすること。飛行時間との兼ね合いで、ミッションを省略する場合も、コールすること。飛行競技中に順序を入れ替えても良い。

## 各ミッションへの挑戦回数と判定

- ・各ミッションに失敗した場合、同ミッションについてのみ再挑戦は許可する。次のミッションに移行した場合、前のミッションの再挑戦は認めない。各ミッションに一度成功した場合、「タイムトライアル」「自動滑空およびオートオン」については再挑戦を認める。その際、良い方の点数ではなく、最後のトライによって判定する。また、該当ミッションの再挑戦は該当ミッションを行った直後にしか認めない。

## メインミッション

- ・自動操縦部門におけるメインミッションについては、一般部門「メインミッション」に準じる。

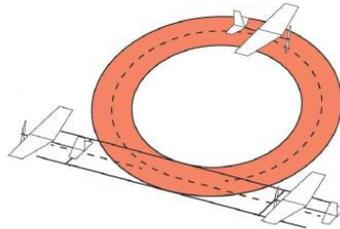
## タイムトライアル

- ・自動操縦部門におけるタイムトライアルについては、一般部門「タイムトライアル」に準じる。

## 水平旋回

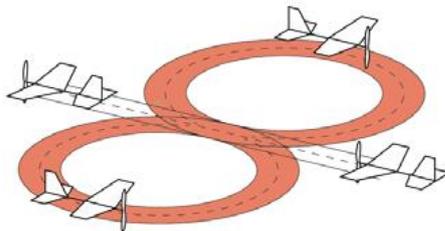
- ・自動操縦による水平旋回を行う。姿勢制御の性能を競う。
- ・「水平旋回開始」のコールとともに、操縦者は水平旋回モードに切り替え、機体を自動操縦させる。
- ・自動操縦により、水平旋回を行う。最大周回数は2回とする。
- ・水平旋回1周ごとに、「水平旋回点」として200点が与えられる。
- ・連続して2周旋回できた場合は「水平旋回点」にさらに100点を追加する。
- ・はじめの旋回の方法は問わない。

- ・ 高度が大きく変化した場合は水平旋回と認めない。
- ・ 飛行船の超信地旋回（旋回を中心軸が機体の内側となる）は認めない。



## 8の字飛行

- ・ 自動操縦による水平8の字飛行を行う。姿勢制御および方位角の推定性能を競う。
- ・ 「8の字開始」のコールとともに、操縦者は8の字飛行モードに切り替え、機体を自動操縦させる。
- ・ 自動操縦により、水平旋回を一周行う。
- ・ 続いて、旋回方向を切り替える。
- ・ 逆方向に水平旋回を一周行う。
- ・ 以上3ステップを完了し、飛行軌跡が「8の字」と認められる場合、水平8の字飛行完了とみなし、「8の字飛行点」として600点が与えられる。
- ・ はじめの旋回方向は問わない。
- ・ 高度が大きく変化した場合は水平8の字飛行と認めない。
- ・ 2つの旋回半径が著しく異なる場合は水平8の字飛行と認めない。

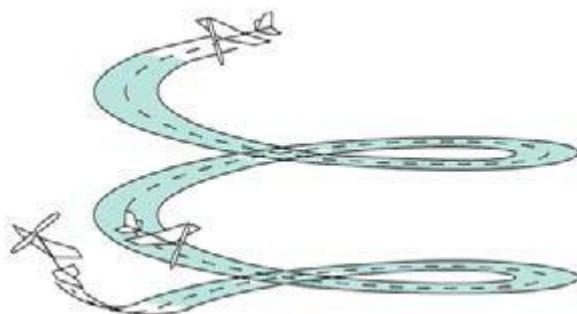


## 自動滑空およびオートオン

- ・ 自動滑空およびスロットルのオートオンを行う。姿勢制御の性能およびスロットル制御・高度制御の可否を競う
- ・ 挑戦を始める前に「自動滑空」とコールする。
- ・ 「計測開始」のコールとともに、自動滑空モードに切り替え、パワーがゼロの状態ですロットルのみを自動で行って滑空を行う。
- ・ パワーを出すのは自動操縦にて行う。自動でパワーを出したことが確認できた後、手動操縦に切り替える。手動操縦に切り替えた後であれば、引き起こしは手動で行ってもよい。

- ・時間の計測は「計測開始」のコールから、自動操縦にてモーターが駆動する前にコールされた「ストップ」のコールまでとする。
- ・このミッションに挑戦する機体は、モーターのオン・オフをわかりやすく表示しなければならない。
- ・操縦者は「ストップ」のコールを、機体の表示機もしくはモーター駆動音等で判断されたパワーオンのタイミングより前に言い切らなければならない。ストップのコール前、コール中にパワーオンした場合、本ミッションは失敗となる。
- ・回復操作が遅れて接地してしまった場合は、本ミッションは失敗となり、加点は行わない。また接地点による減点も行う。
- ・上昇させる高度は会場の天井の高さ、持ち時間を考慮して操縦者が判断する。
- ・パワーオフしてもプロペラが空転する場合があるが、スピードコントローラがゼロ推力となるよう設定されていれば問題ない。
- ・計測時間が5秒以上であれば自動滑空点が与えられる。
- ・この競技にチャレンジする機体は何らかの形で高度情報がフィードバック制御に組み込まれていなければならない。
- ・滑空時間の上限は15秒とする。高度情報がフィードバック制御に組み込まれていれば、保険として15秒に達した際にスロットルを自動でオンにするフィードフォワード制御は例外的に認めるとする。
- ・「自動滑空点」の点数の計算は以下の式に従う。  

$$(\text{点数}) = 300 + 50 * (\text{「滑空時間」} - 5)$$



#### 自動離着陸および自動投下

- ・この競技は離着陸エリア②の滑走路から開始する。
- ・機体が滑走路上で静止した状態で「自動離着陸開始」のコールとともに機体を自動離着陸モードに切り替え、自動操縦させる。
- ・離着陸エリア②内の滑走路内にて離陸した場合「自動離陸点」として400点を加算する。
- ・着陸時の接地点が自動着陸用滑走路内であり、離着陸エリア①内で静

止できた場合、自動着陸を完了したとし、「自動着陸点」として 600 点を与える。その際、帰還したとみなす。

- ・さらに完全停止点が自動着陸用滑走路内であるとき、自動着陸をエリア内で完了したとし、「自動着陸追加点」として 600 点を加える。なお、通常の「着陸点」は加点しない。

- ・着陸時の接地点が自動着陸用滑走路以外の離着陸エリア①、完全停止点が離着陸エリア①内の場合、自動着陸は未達成であるが、帰還したとみなす。同様に通常の「着陸点」は加点しない。

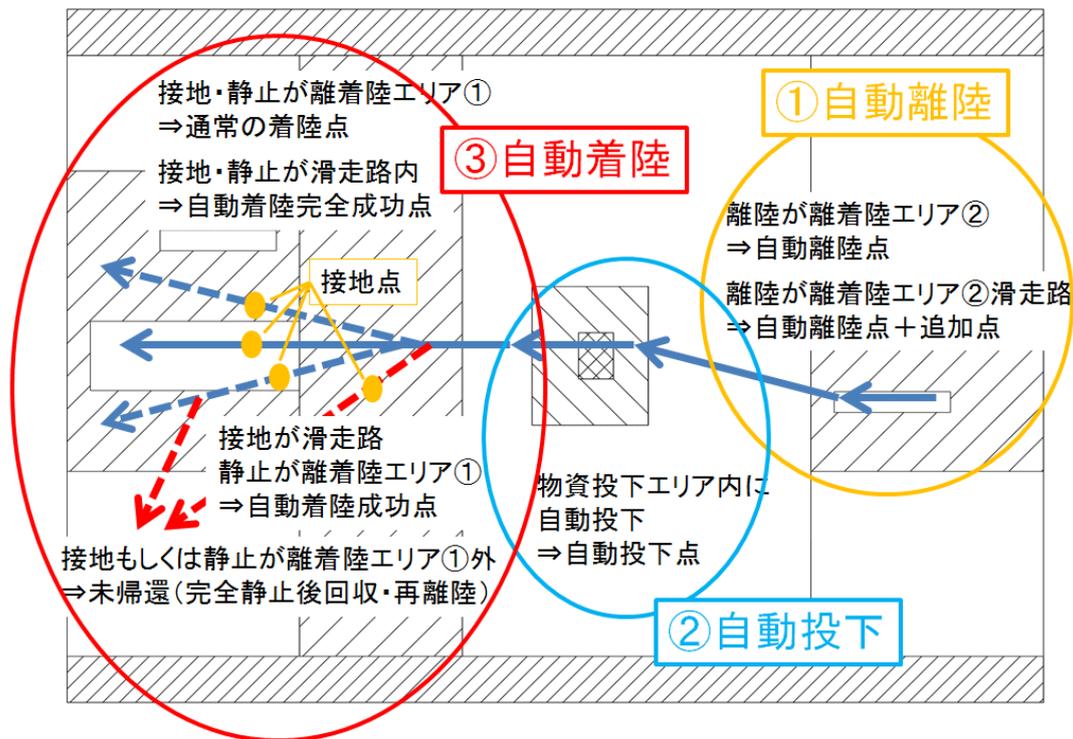
- ・着陸時の接地点もしくは完全停止点が離着陸エリア①外の場合、機体が完全静止した後、これを補助者が回収し離着陸エリアから再度離陸、飛行させることを許可する。ただし回収は機体回収の項に準じ、自動離着陸の再チャレンジは離着陸エリア②の滑走路からのみ可能とする。

- ・自動離着陸モードの中で、救援物資を物資投下エリアに投下できた場合、自動投下点として 1000 点を加点する。ただし、自動投下に挑戦するには、競技エリア内に持ち込まれた救援物資で、投下していないものが 1 つ以上あることが条件となる。

- ・自動離着陸をキャンセルした場合でも「自動離陸点」「自動離陸追加点」「自動着陸点」「自動投下点」は消滅しない。

- ・誘導目的の着陸補助装置を「物資投下エリア」もしくは「立入り可能エリア」に設置することを認める。各誘導装置を接続するケーブルを用いる場合、ケーブル部分に限ってのみ「物資投下エリア」と「立入り可能エリア」以外のエリア上にも通すことができる。

- ・自動着陸を行わずに滑走路に着陸しても良い。この場合には一般部門「帰還」に準ずる。



## 帰還

- ・自動操縦部門における帰還については、一般部門「帰還」に準じるが、自動離着陸および自動投下を行った場合の着陸点の扱いについては自動操縦部門「自動離着陸および自動投下」に準じる。

## 飛行時間・時間点

- ・自動操縦部門における飛行時間・時間点については、一般部門「飛行時間・時間点」に準じる。

## 接地

- ・自動操縦部門の接地については、一般部門「接地」に準じるが、以下の項目を付加する。
- ・メインミッションにおける離着陸エリア、自動離着陸および自動投下における離着陸エリア①、帰還における離着陸エリア①における接地はカウントしない。

## 再飛行、修理

- ・自動操縦部門における再飛行、修理については、一般部門「再飛行、修理」に準じるが、以下の条件を満たす場合に限り、競技中の着陸補助

装置の修理を認める。

- 1) 機体が離着陸エリア内で完全停止していること。
- 2) 着陸補助装置の修理を立入り可能エリア内において行うこと。物資投下エリア(追加点エリア含む)内に接地された着陸補助装置の修理は認めない

#### 飛行得点計算

- ・以下の式にて得点を計算する。

「得点」 = 「離陸点」 + 「メインミッション点」 + 「タイムトライアル点」 + 「水平旋回点」 + 「8の字飛行点」 + 「自動滑空点」 + 「自動離陸点」 + 「自動投下点」 + 「自動着陸点」 + 「自動着陸追加点」 + 「着陸点」 + 「時間点」 + 「接地減点」

#### 順位決定

- ・自動操縦部門の順位決定については、一般部門「順位決定」に準じる。

#### 飛行中止・警告・失格

- ・自動操縦部門の飛行中止・警告・失格については、一般部門「飛行中止・警告・失格」に準じる。

#### その他

- ・自動操縦部門のその他については、一般部門「その他」に準じる。

# 飛行競技ルール（ユニークデザイン部門）

## 競技内容の概要

- ・参加機体は、滑走路から飛行を開始し、ミッションエリアにて以下に述べるミッションを完了したのち、滑走路に帰還する。

ユニークデザイン部門では競技するミッションの指定は行わない。参加チームは行うミッションを各自で設定し、指定する方法で予め申告すること。申告された内容に従って最大飛行時間内にミッションを行い、ミッションの有用性や達成度、機体の特性、チームによる発表について評価を行う。

## 参加機体

- ・飛行競技に参加可能な機体は、機体レギュレーションに準拠し、かつ機体審査を通過した機体に限る。

ユニークデザイン部門に参加できる機体は各タイプについて、さらに以下の条件をみたす義務がある。

### 1) 飛行機タイプ

空虚重量が 200g 以下であること。

### 2) 飛行船タイプ

最大長が 1.7m 以下であること。

### 3) ユニークデザイン部門におけるマルチコプターの参加は禁止する。

ただし、ハイブリッド機（回転翼機をベースとする機体）に関しては、マルチコプター部門の機体レギュレーションに準拠することとする。

## 飛行競技エリア、飛行可能空域

- ・ユニークデザイン部門における飛行競技エリア、飛行可能空域については、一般部門における飛行競技エリア・飛行可能空域、に準じる。

## 離陸

- ・離陸は、自力滑走による離陸、カタパルト等の補助具を用いた離陸、に加えて、手投げによる離陸も認める。

- ・自力滑走の場合は、滑走路から離陸を開始すること。

- ・カタパルト等の補助具は離着陸エリア内に設置すること。

- ・手投げは補助者によって離着陸エリア内にて行うこと。

## 操縦

- ・ユニークデザイン部門における操縦については、一般部門における操縦に準じるが、レフェリーの判断によって操縦者のみの該当エリア外への進入を許可する場合がある。

## ミッション

### ミッションの種類

- ・特定のミッションは課さない。出場機体は実施するミッションを各チームで設定し、制限時間内で行う。

### ミッションの申告

- ・各チームは飛行競技開始前に、実施するミッション内容をレフェリーに申告する義務がある。

## 飛行中の解説

- ・競技中、競技者による飛行の解説を行う必要がある。

## 飛行時間

- 1) 最大総飛行時間は2分と定める。
- 2) 飛行時間が最大総飛行時間を超えた場合、操縦者は速やかに機体を安全な場所に着陸、停止させること。

## 再飛行、修理

- 1) 接地した場所からの自力での再飛行が困難である場合は、レフェリーの許可を得た上で、補助者1名が機体を回収し、離着陸エリアから再飛行することを認める。ユニークデザイン部門においては一般部門や自動操縦部門、マルチコプター部門の「機体回収」の定義には従わない。
- 2) 離着陸エリアにおいてのみ修理を認める。離着陸エリアへの機体の移動は補助者1名が行うこと。

## 評価基準

- ・ユニークデザイン部門では、他部門のような飛行得点による順位付けは行わない。
- ・ユニークデザイン部門では、「機体の独創性や新しい概念」あるいは「行うミッションテーマの新規性および有用性」の観点から審査委員が合議して評価する。評価に際しては、「機体の製作技術や工作精度」、「機

体の飛行性能」、「機体およびミッションの安全性」の観点も加味するほか、「申告したミッションが達成されたか」、「競技者による飛行中の解説」、「制限時間内に飛行を完了できたか」も評価の対象となる。評価が高かったチームに対し、「ユニークデザイン賞」を表彰する。

#### 飛行中止・警告・失格

- ・ユニークデザイン部門における本項目については、一般部門における飛行中止・警告・失格に準じる。

#### その他

- ・ユニークデザイン部門における本項目については、一般部門におけるその他に準じる。

# 飛行競技ルール（マルチコプター部門）

## 競技内容の概要

- ・参加機体は、ヘリポートから飛行を開始し、ミッションエリアにて以下のミッションを完了したのち、ヘリポートに帰還する。

## 参加機体

- ・飛行競技に参加可能な機体は、機体レギュレーションに準拠し、かつ機体審査を通過した機体に限る。
- ・マルチコプター部門に参加できる機体は、さらに以下の条件をみたす義務がある。
  - 1) 機体の空虚重量が 300g 以下であること。（他部門同様に、動力用バッテリーはマルチコプター部門も空虚重量に含まれる。）
  - 2) 機体は自作であること。
  - 3) 制御装置も自作が望ましいが、オープンソースの使用は認める。
  - 4) 推進力(Propulsion)として2つ以上のプロペラを搭載する機体であること。回転翼部分は一般、自動操縦部門に出場できる機体と同様のプロペラを持つ機体のみ認める。ヘリコプターのローターと同様の機構を持つ機体は許可しない。
  - 5) 搭載する全てのプロペラ周りに安全のためにプロペラガードなどを取り付けること。
  - 6) 飛行に必要な揚力をプロペラ以外の翼が生み出す機体の参加は認めない。
  - 7) 制御回路（自動操縦回路を含む）については、事前にその概要を大会事務局に提出すること。提出書類の詳細と提出期限等は別途連絡する。

## 飛行競技エリア、飛行可能空域

- ・飛行競技エリアは一般、自動操縦と同じフィールドを使用する。フィールド中央には図1に示すように必須ミッションにて用いる箱が設置されている。
- ・飛行高度の上限を3メートルとする。高度、位置について飛行空域を故意に逸脱した場合、危険行為とみなし、飛行中止を命ずる。
- ・飛行競技エリアの厳密な寸法やレイアウトが変更される場合がある。詳細な寸法・レイアウトは別途定めることとする。
- ・立ち入り可能エリア内に修理のための簡単な道具を持ち込むことは可



れ以外の場所へ進入すること、それ以外の人から操縦者へ指示を送ることは認めない。

## ミッション

・マルチコプター部門のミッションは以下の5種類で、①のミッションは競技開始と同時に開始される。①のミッションが終了した後、②～④のミッションの順番は問わない。⑤は最後に行うこと。

①「空撮」、②「救援物資回収及び輸送」、③「Rocking Wings」、④「8の字飛行」、⑤「自動離着陸」

## 予選と決勝におけるミッション

・予選では「空撮」「救援物資回収及び輸送」「8の字飛行」の3つのみ挑戦を許可する。また予選において「空撮」の箱は中央3ヶ所(箱2、箱3、箱4)のみ設置される。決勝では全てのミッションへの挑戦を許可する。

## 空撮

・離陸後、5ヶ所(予選は3ヶ所)の探索エリアを上空より観測する。各探索エリアには投下場所を示すマットおよび、箱(HOOD)が置かれている。HOODに関する情報は主催者側より別途指示される。機体には空撮用カメラを搭載し、SDカード等の記録媒体にデータ保存する。データ形式は問わず、後述の物資輸送すべき箱が明確に判断できれば良い。

・Wi-Fi等の無線を用いてデータを転送することは禁止とする。

・5ヶ所の箱内部に、救援物資を輸送すべき箱を指示する紙が置かれている。指示の様式は別途指定する。(負傷者の図等を想定している。詳細は大会当日に公表される)

・5ヶ所中2ヶ所の箱は斜めに設置(45度)とし、残りは垂直に設置する。開口部の向きは以下の通りとする。

箱1：奥側に傾斜して設置

箱2、箱3、箱5：垂直に設置

箱4：中央方向(箱3側)に傾斜して設置

・離着陸エリア①内に機体を着陸させた状態で記録媒体を取り出し、PCもしくはタブレット等を用いて、救援物資を輸送すべき箱を特定し、その箱の番号をコールする。競技終了後、その番号が正しかった場合「空撮点」として200点を与える。

・取得したデータで救援物資を輸送すべき箱を特定できなかった場合、

再度離陸し、データを取得することができる。

- ・データ取得中であっても、後述の Rocking Wings, 8 の字飛行に挑戦することができる。

#### 救援物資回収及び輸送

- ・救援物資は離着陸エリア②にて搭載する。救援物資についての規定は一般部門「メインミッション」に準じるが、搭載個数は1個とする。搭載する場所は離着陸エリア②内であればどこでもよい。補助員が救援物資を機体に取り付ける場合、すべてのプロペラが静止していなければならない。
- ・救援物資を搭載する際に補助員が機体および救援物資に手を触れなかった場合「自動搭載点」として500点を加点する。
- ・指定された投下場所内に物資を投下、あるいは着陸後に切り離れた場合、「物資輸送点」として競技終了後に500点を与える。
- ・物資輸送中であっても、後述の Rocking Wings, 8 の字飛行に挑戦することができる。

#### Rocking Wings

- ・飛行エリアにおいて自動操縦による機体の安定性および、制御装置の安定性を確認する。
- ・「ロッキングウイング」のコールとともに、操縦者は自動操縦に切り替え、機体を自動操縦させる。手動操縦から自動操縦へ切り替えをした時に、レフェリーから確実に視認できる LED（発光ダイオード）の取り付けについては自動操縦部門に準ずる。
- ・自動操縦により、機体を左右に1往復ロールさせる。ロールさせる角度は、機体が傾いていることが確実に視認できる程度でよい。
- ・1往復ロールできた場合、Rocking Wings が出来たとみなし、「Rocking Wings 点」として500点を加点する。

#### 8 の字飛行

- ・マルチコプターの速度性能および航法性能を競う。
- ・自動操縦を用いて行う場合は「8 の字飛行」のコールとともに操縦者は自動操縦に切り替え、機体を自動操縦させる。手動操縦から自動操縦へ切り替えをした時に、レフェリーから確実に視認できる LED（発光ダイオード）の取り付けについては自動操縦部門に準ずる。
- ・2本のポールを結ぶ線(ライン0)および下図に示したラインA、ライン



- ・自動操縦により、機体をヘリポート内に着陸させる。ヘリポート内にて機体が完全停止するまで自動操縦によって行う。
- ・ヘリポート内に転倒せずに着陸静止できたと認められる場合は「自動着陸点」として500点が与えられる。その際、帰還したとみなす。なお、通常の「着陸点」は加点しない。
- ・自動着陸ミッションを行わずにヘリポートに着陸しても良い。この場合には次節の帰還に準ずる。

## 帰還

- ・帰還する際、「帰還」のコールをする。
- ・ヘリポート内にて着陸して機体が完全に静止した時点で帰還したとみなす。
- ・ヘリポート内に転倒せずに着陸静止できたと認められる場合は「着陸点」として200点が与えられる。
- ・最長飛行時間内にヘリポート内に戻ることができない場合は「未帰還」とする。
- ・挑戦していない必須ミッション（空撮、救援物資回収および輸送）が1つでも残っている場合には、例え最長飛行時間内にヘリポートに戻ることが出来たとしても「未帰還」扱いとする。

## 飛行時間・時間点

- ・飛行開始の合図と共に計測を開始し、帰還し完全に静止した時点で計測を終了する。計測できた時間を「総飛行時間」とする。計時は1秒未満を切り捨てる。
- ・「時間点」は以下の計算式によって計算される。時間点の上限は300点とする。  

$$\text{「時間点」} = (\text{「標準飛行時間」} - \text{「総飛行時間」}) \times 5$$
- ・ただし、「標準飛行時間、総飛行時間」とともに（秒）で計算を行う。
- ・予選の「標準飛行時間」は2分、最大総飛行時間は3分とする。
- ・決勝の「標準飛行時間」は3分、最大総飛行時間は4分とする。
- ・「未帰還」の機体については「時間点」は（マイナスだったとしても）与えない。

## 接地・再飛行

### 接地

- ・接地一回につき、「接地回数」を1回カウントする。総得点から「接地減点」として以下を課す。

「接地減点」=「接地回数」×(-50)

・必須ミッション中の離着陸エリアおよび自動離着陸・帰還の離着陸エリア①における着陸について接地をカウントしないが、これ以外の場合、離着陸エリアでの接地もカウントする。

#### 再飛行、修理

・マルチコプター部門の再飛行、修理については一般部門「再飛行、修理」に準じる。

#### 飛行得点計算

・以下の式にて得点を計算する。「得点」=「離陸点」+「空撮点」+「自動搭載点」+「物資輸送点」+「Rocking Wings 点」+「8の字飛行点」+「8の字飛行追加点」+「自動離陸点」+「自動着陸点」+「着陸点」+「時間点」+「接地減点」

#### 順位決定

・帰還まで完了したチームの点数で順位を決定し、その後未帰還のチームの順位を決定する。

#### 飛行中止・警告・失格

・マルチコプター部門における本項目については、一般部門における飛行中止・警告・失格、に準じる。

#### その他

・マルチコプター部門における本項目については、一般部門におけるその他、に準じる。さらに以下の事項を加える。

- ・機体審査では、フルパワーを出すため、参加者は機体を安全に保持する方法を機体技術委員に説明すること。
- ・飛行動画は大会事務局が指定する期日までに指定の方法で提出すること。目安としては大会2~3週間前とする。安全上、主催者が操縦者の技量未熟、機体が競技に適さないと判断する場合には出場は許可されない。また、飛行動画を提出できなかった場合には出場できない。
- ・競技開始前の着陸補助装置、調整にかかる時間は1分以内とする。競技終了後の機器の撤収も速やかに行うこと。

## 修正点

- ver1.2 : リポ電圧を 3.4V→3.7V に修正
- ver1.3 : 無線に関する記述を追加  
修理に関する記述を追加
- ver1.4 : 修理に関する記述を詳細化  
自動滑空およびオートオンについて例外を追加  
メインミッションの初期搭載について記述を追加  
誘導装置のケーブルに係る記述を追加
- ver1.5 : 部品脱落の記述を追加  
投下救援物資に触れた場合の記述を追加  
一般部門メインミッション使用滑走路の記述を追加  
一般部門投下救援物資回収の開始条件を変更  
自動操縦部門、自動離陸点の変更および自動離陸追加点の削除  
マルチコプター部門救援物資回収及び輸送の記述を変更