

全日本曲技飛行競技会

ジャッジスクール 2011 (5)

米国 IAC 曲技飛行公認審判員 高木 雄一



これまでは、フィギュアのラインの角度やループ部分の半径など、判定基準について説明しました。最終回の今回は、別の面から見た判定基準「プレゼンテーション」の紹介と、そして正確にフィギュアを飛行しても時として0点となってしまう、通称「ハードゼロ」を避けるためにルールをもう一度確認してみましょう。

●プレゼンテーションとは？

正確なフィギュアを組合わせた飛行が、全体として見て、必ずしも美しく素晴らしい飛行になるとは限りません。料理に例えるなら、調理後の盛り付けや副菜との組合わせが最終的な完成度に影響を与えるようなものでしょうか。

プレゼンテーションとは、フィギュアの正確さだけでは計れない要素を10点満点として評価します。スポーツマンのKファクターは6ですから、10点満点では60点となります。小さな数字でも、他の競技者に差を付けるには十分です。これには、ジャッジの判定に適した場所で飛行しているか、フィギュアがボックス内にバランスよく配置されているか、リズムの取れた飛行であるか、などが含まれます。

「ジャッジに近いところで飛行することで見栄えがよくなり、プレゼンテーションが向上する」という意見はよく聞かれます。確かに、近くであれば機体の細かな部品までも見えるでしょう。しかし、スポーツマンカテゴリーの最低飛行高度は1,500ft AGLです。この高度でジャ

ッジライン近くを飛ぶと、まるで直上を見上げるようになり、フィギュアの形は判り辛くなります。望ましいものは、近すぎず、遠すぎず、ボックス内の「パフォーマンスゾーン」と呼ばれる判定に適したところでの飛行です。

飛行する場所に加え、高度もジャッジラインからの見え方に影響を与えます。安全性を犠牲にはできませんが、高すぎる高度も同様にジャッジラインから見上げるようになり、判定を難しくします。もし、シークエンスの進行に従って次第に高度を消費する計画なら、前半をボックス内の遠くで飛行し、徐々にジャッジラインに近付けることも良い作戦です。

次にフィギュアの配置です。通常、シークエンスには同じ飛行方向のフィギュアが2から3あり、これらを全てジャッジラインの直前で飛行することは空間的に無理があります。しかし、それらがバランスよく配置されていることはプレゼンテーションに大きく影響します。

また、シークエンスを通し、各フィギュアが音楽に乗るように、一定のリズムで進行することも重要な要素です。ボックス内の風の影響などによってはリズムを一定に飛行することは難しいことですが、ここを競技者がどのように対応するかで飛行の芸術性が変化します。

このように、プレゼンテーションは得点が接近する競技者たちに差を作るための道具のひとつであり、工夫次第で大きな武器となります。

●ハードゼロ！思いがけない0点を防ぐために

フィギュアの採点は10点からの減点方法が用いられ、減点が積み重なれば最終的に0点となり、これを通称「ソフトゼロ」と呼びます。大きな失敗がない限り、通常はいくらかの得点が期待できるものですが、時としてルールの不履行により得点が0点となることがあります。これは「ハードゼロ」と呼ばれ、不注意やルールを熟知していなかったことが大きな原因です。

以下が、ハードゼロとなる状況です。

1. プログラムに指示されたフィギュアを飛行しなかった。
2. プログラムにないフィギュアを追加した。
3. ジャッジの使用するB用紙またはC用紙に指示されているフィギュアから逸脱した。
例：2ポイントロールの指示を、1回転のスローロールとして飛行した場合など。
4. X軸上で行うフィギュアの方向を誤った。
(Y軸上のフィギュアには方向性はなし)

ボックス内のオフィシャルウィンドはジャッジから見て、右から左又は左から右のどちらかに、X軸に沿って設定されます。プログラムのB用紙及びC用紙にはオフィシャルウィンドの方向が指定してあり、X軸上で行うフィギュアの方向を誤って逆方向に行うと、精確さに関わらず0点となります。

オフィシャルウィンド方向の変更は、該当するカテゴリーのチーフジャッジの判断に任せられ、仮にボックス内の風が一時的に変化しても継続されることがあります。もし変更がある場合は、飛行予定時間の15分前にその旨を通達します。オフィシャルウィンドは地上の風向には影響されず、あくまでも上空のボックス内の風向が判断材料です。地上の風向や使用滑走路の方向と、ボックス内のオフィシャルウィンドは別とお考えください。

5. ボックスへ初期進入の以前に開始したフィギュア。(プライマリーカテゴリーを除く)
フィギュア1をボックスの外側で開始し、その途中からボックスに進入した場合、フィギュア1は0点となり、次の2から採点となります。ボックスに入ったと信じて開始した最初のフィギュアがまだボックスの外で、0点としてしまうことは多く見られます。同様に、ボックスに一度も進入することなく終えた飛行にも当てはまり、この場合は飛行した全てのフィギュアが0点となります。初期進入はとても重要です。開始する場所は必ずボックス内であることを確認しましょう。

6. ジャッジラインの後方で開始したフィギュア。ただし、フィギュアの途中でジャッジライン後方を飛行した場合は0点とはならず、該当するバウンダリー侵害のみが与えられます。

7. デッドラインを超えて飛行したフィギュア。デッドラインとは、隣接する市街地や空域などを避けるために、主に安全を維持する目的で設定されることがあります。

8. 機械的な問題で中断したフィギュアが、着陸後の検証で競技者に責任があるとされたもの。

9. フリープログラムにおいて、構成についてルール上の問題が飛行後に発見された場合。

10. 滑空機競技のスーパーローロールのロール率が規定の10秒/360度よりも速いもの。

以上を持ちまして、5回に渡って掲載させて頂いた誌上ジャッジスクールは終了となります。書き漏れた内容も多く、その構成に反省すべき点もありますが、曲技飛行競技を愛すべきスカイスポーツの一つとして、日本での発展の一つの礎となれば嬉しく思います。

お付き合い頂きありがとうございました。