



F3A R/Cエアロバティック模型飛行機 飛行演技ガイド

補足説明

2024年度版

FAI Sporting Code Section 4 – Aeromodelling
Volume F3 Radio Control Aerobatics, Annex 5B

日本模型航空連盟
訳



この飛行演技ガイドの目的は
審査員と選手の両者に、正確なルール
解説、審査基準を周知するための
ガイドラインである。



基本

全ての演技図形は機体の**飛行経路**
(軌跡)で審査する

全ての演技は**確認可能な距離**の正面
または背面の直線水平飛行により開始
し、終了する



基本

中央における演技の開始および終了は同一飛行方向で、ターン・アラウンド演技では、飛行軌道が開始と180度反対方向で終了する。

特記されない限り中央の演技の開始および終了は、同一高度である。

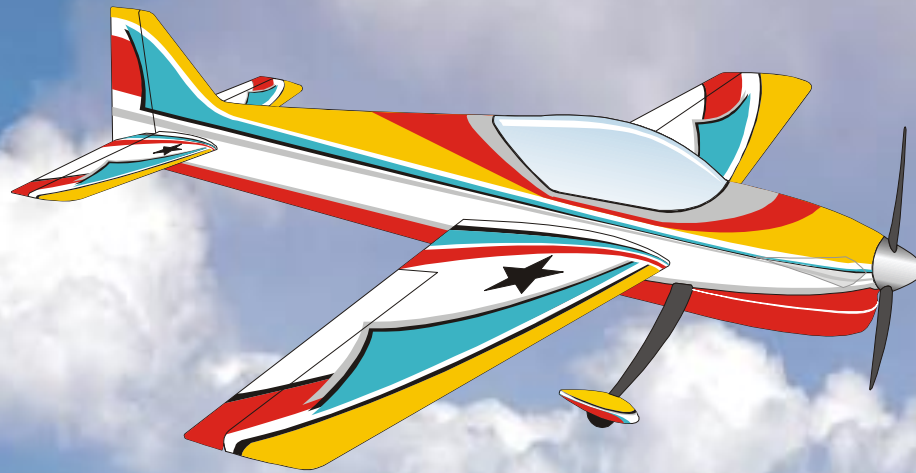
高度に関する調整は、ターン・アラウンド演技において許される。



演技審査の原則

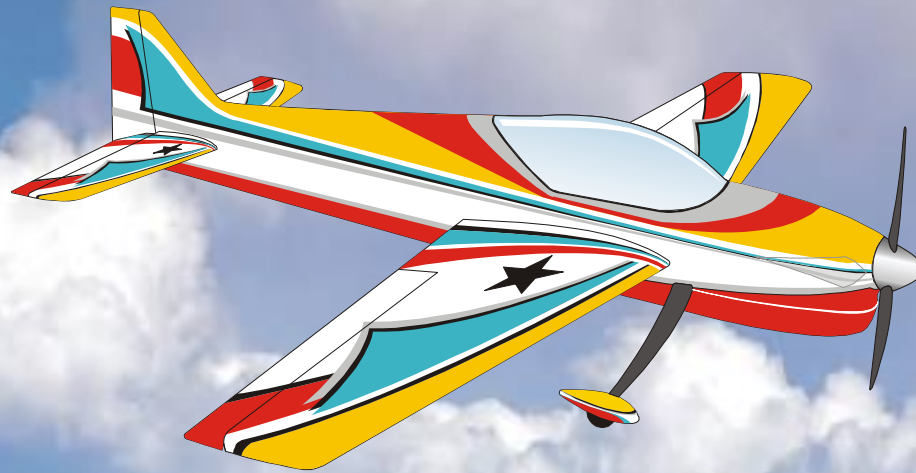
飛行演技を審査する場合の演技審査の原則は、大会において競技者の飛行する演技が付則5A解説に従いどれだけ完璧に演技されるかである。

全ての演技は次の項目について実行される



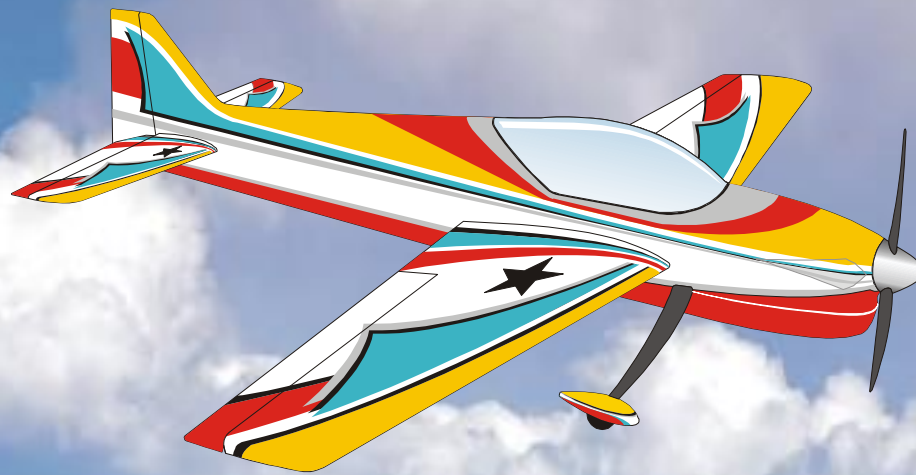
図形の正確度

(審査員の位置から見て)

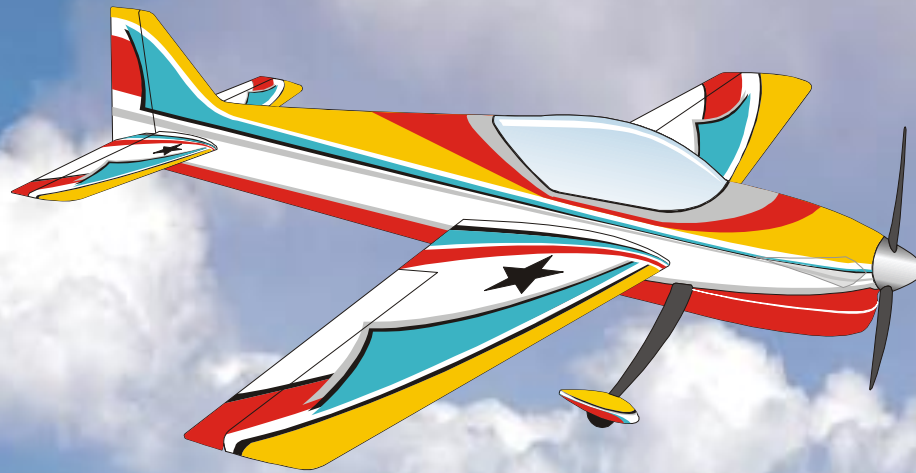


一定の飛行速度

(対気速度では無く3次元的な速度)



演技空域内の 正しい位置取り

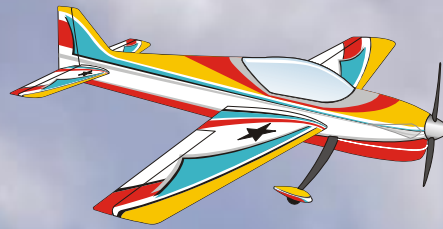


演技空域に適合する 演技の大きさ



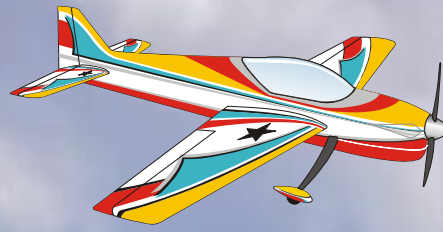
演技に対する一般的な減点基準

“基準とは...審査の準拠となるもの”



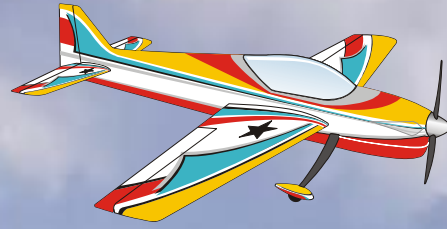
1. どのような 欠陥または 誤りがあったか？

- ❑ ロール(スピン、スナップ)の回転が少ない、または多すぎ
- ❑ 正確でない演技のかたち
- ❑ ロールが飛行経路の中心で行われない
- ❑ 直線飛行が無い
- ❑ 演技開始、終了が明瞭でない
- ❑ 角度不正確
- ❑ 互いに関係する直線飛行の長さの違い
- ❑ ロール・レートの不一致
- ❑ その他



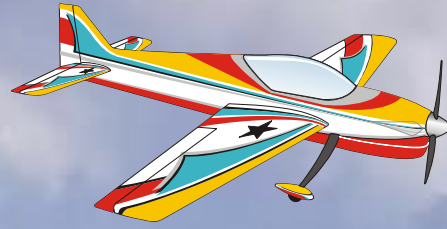
2. 欠陥または 誤りが**どれほど重大か？**

- ☐ 重大？
- ☐ 重大でない？
- ☐ 大きな欠陥？
- ☐ 小さな欠陥？

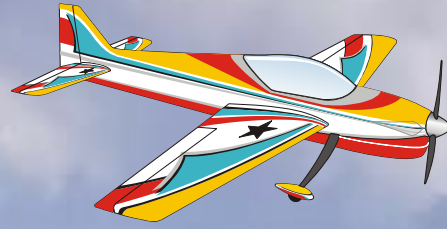


3. 欠陥または 誤りが **どれほど頻繁に**
見られたか？

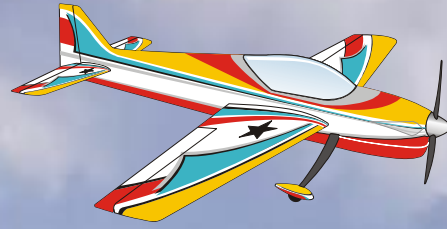
合計何回誤りが有ったか？



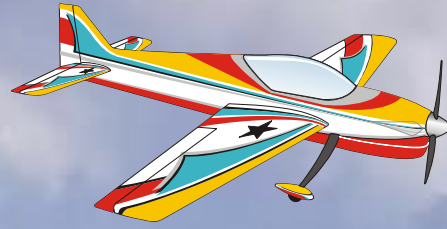
4. 演技の上昇部分と下降部分で
速度が一定だったか？



5. 演技位置は良かったか？



6. 演技の大きさは良かったか？



7. 演技が**空域の外**で演技されなかったか？



正確度 100%

+

一定した飛行速度

+

正しい演技位置

+

正しい大きさ

=

減点無し

=

10 点 !



減点方法

必ずこの減点方法により採点し、
印象で採点してはいけない。

常に完璧な演技 10点より
減点を開始する

そして

9.5...9...8.5...8...7.5...7...6.5...6...5.5...5... などへ

出来栄が良い、好印象などの理由で、一旦減点
された結果 に加点してはならない。



優れたジャッジとは....

守備一貫した審査
適格な審査基準
公平な審査基準

これら基準を持ち合わせている



審査基準

小さな欠陥の場合 1点以内の減点

大きな欠陥の場合 2点以内の点減点

重大な欠陥の場合 3, 4, 5, 点減 (程度に応じ)

小さな欠陥の場合 4点減点してはいけない

重大な欠陥 の場合 1点減点ではいけない



採点の一貫性

3番目の演技で小さな欠陥	= 9.5点	OK
7番目の演技で小さな欠陥	= 9.5点	OK
9番目の演技で大きな欠陥	= 4点	OK
11番目の演技で大きな欠陥	= 4点	OK
12番目の演技で小さな欠陥	= 6.5点	NG
15番目の演技で大きな欠陥	= 9点	NG

(採点では、同じような間違えには、同じように減点する)



自己基準を維持!

PILOT 1	480 - 1,2	495 +8,8	477 -4,2	484 +2,8	470 - 11,2
PILOT 2	364 - 14,8	385 +6,2	416 +37,2	374 - 4,8	355 - 23,8
PILOT 3	491 - 2,6	513 +19,4	486 - 7,6	496 +2,4	482 - 11,6
PILOT 4	505 +9,4	502 +6,4	461 -34,6	511 +15,4	491 - 4,6
PILOT 5	460 - 3,0	477 +14,0	432 -31,0	464 +1,0	482 +19

低め

高め

一定していない

平均的

低めで偏り





公平、公正、偏見のない審査

審査員はどのような状況下であれ、選手名、その出身地域、特定の飛行スタイル、使用機材のブランド、動力装置の種類などで採点に、優位性を出さないよう細心の注意を払わなければならない。

たとえ有名選手と言えども、欠陥のある演技をおこなえば、他の選手と同様に減点する。

審査員は空中に描かれる演技の航跡だけを基に審査に集中する。



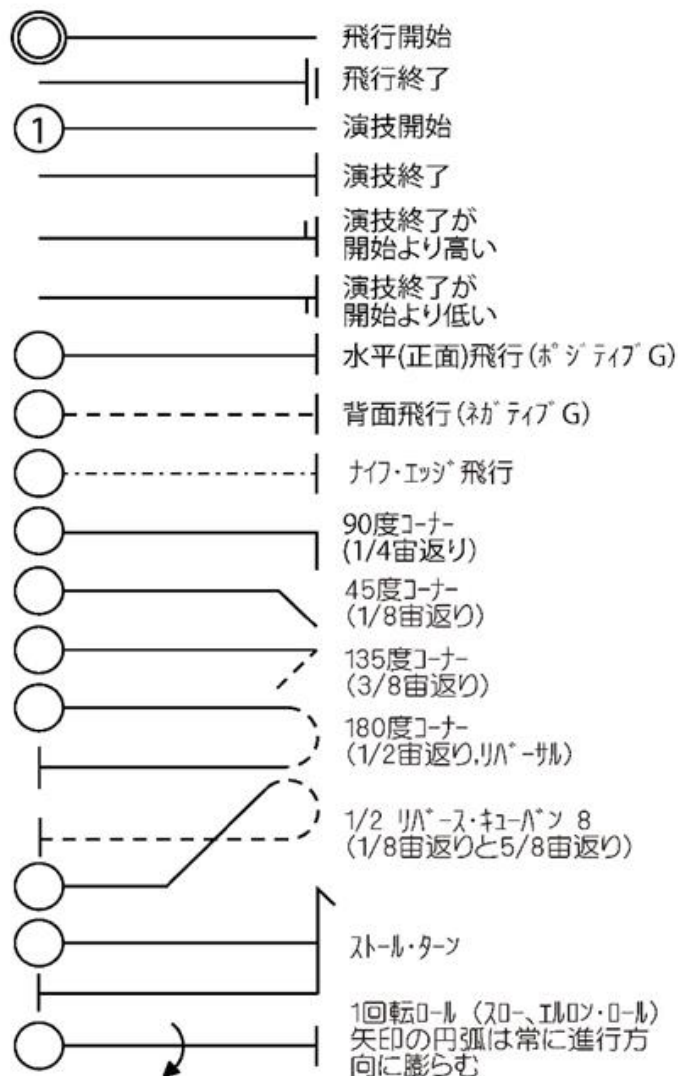
公平性

逆に、これらの項目に対する**否定的な偏見の行為**が見られた場合には、真剣に検討する必要がある、**是正措置**が必要になる場合がある。



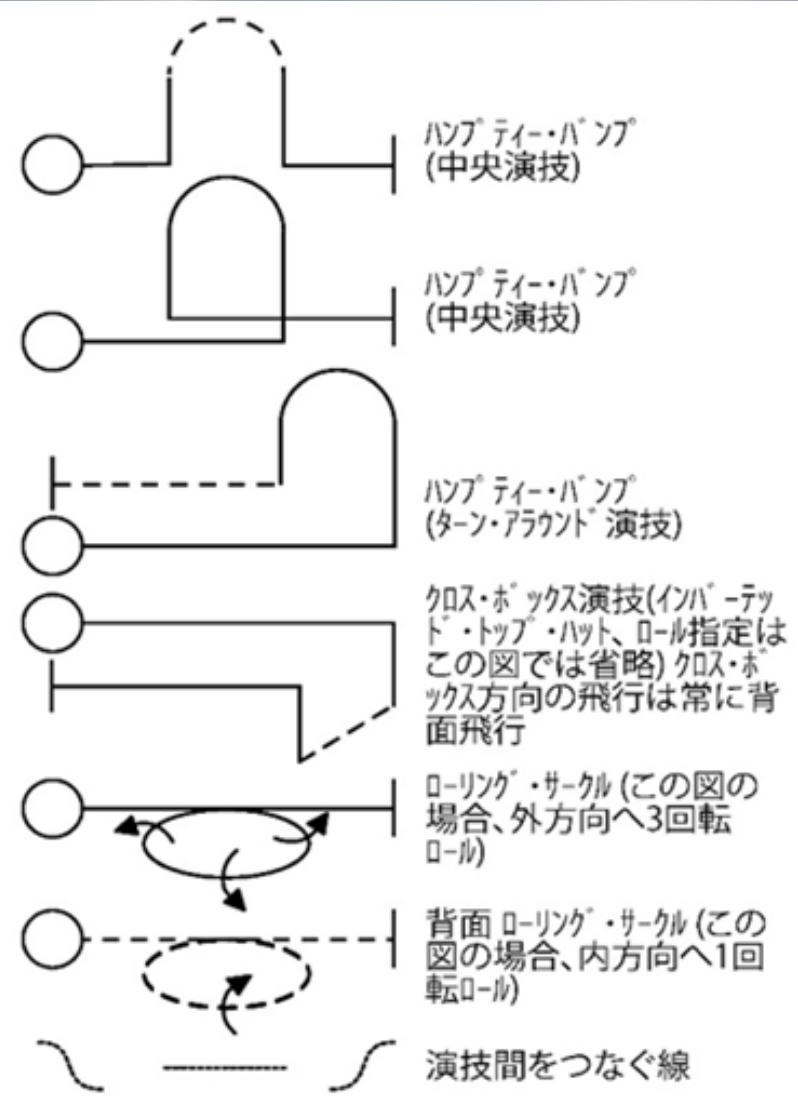
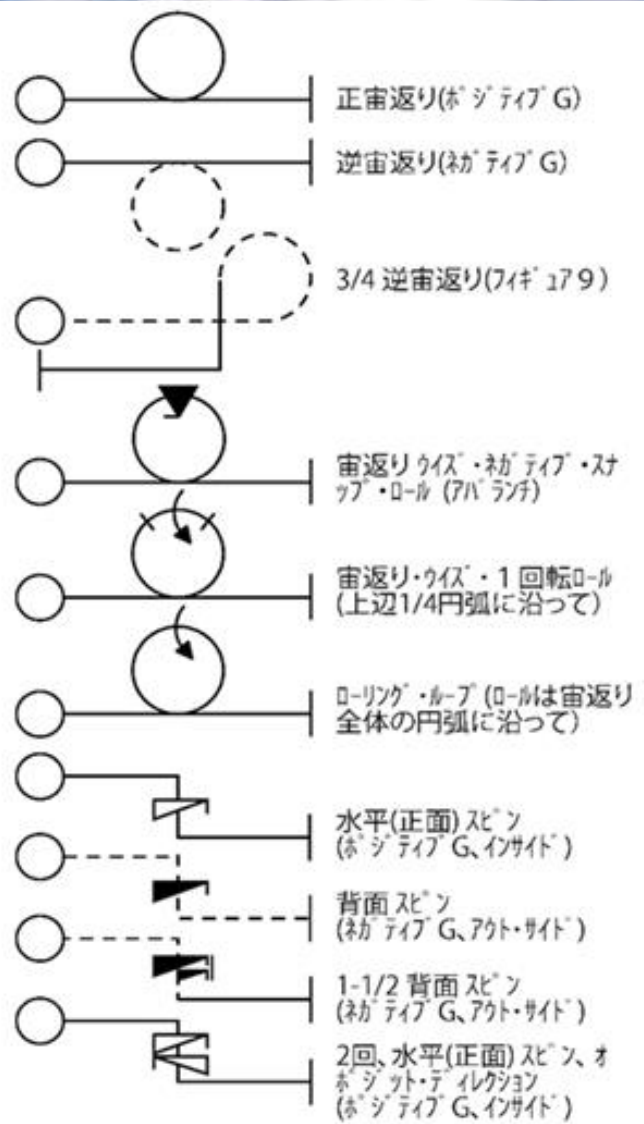
アレスティ システム

F3A曲技飛行で使用されるアレスティ記号を理解する。





アレスティ システム





エレクトリック・スコアリング・システム

採点記録助手の必要なし

注意； 日本国内使用の場合は、Wi-Fi機器技術適合証明取得が必須



**Electronic Scribe
by Peter Vogel/USA**



Notaumatic/FRA

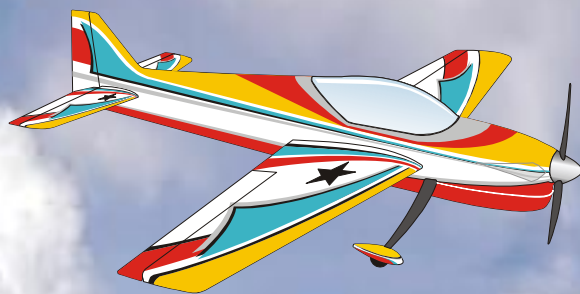


**Escribe from
Switzerland**



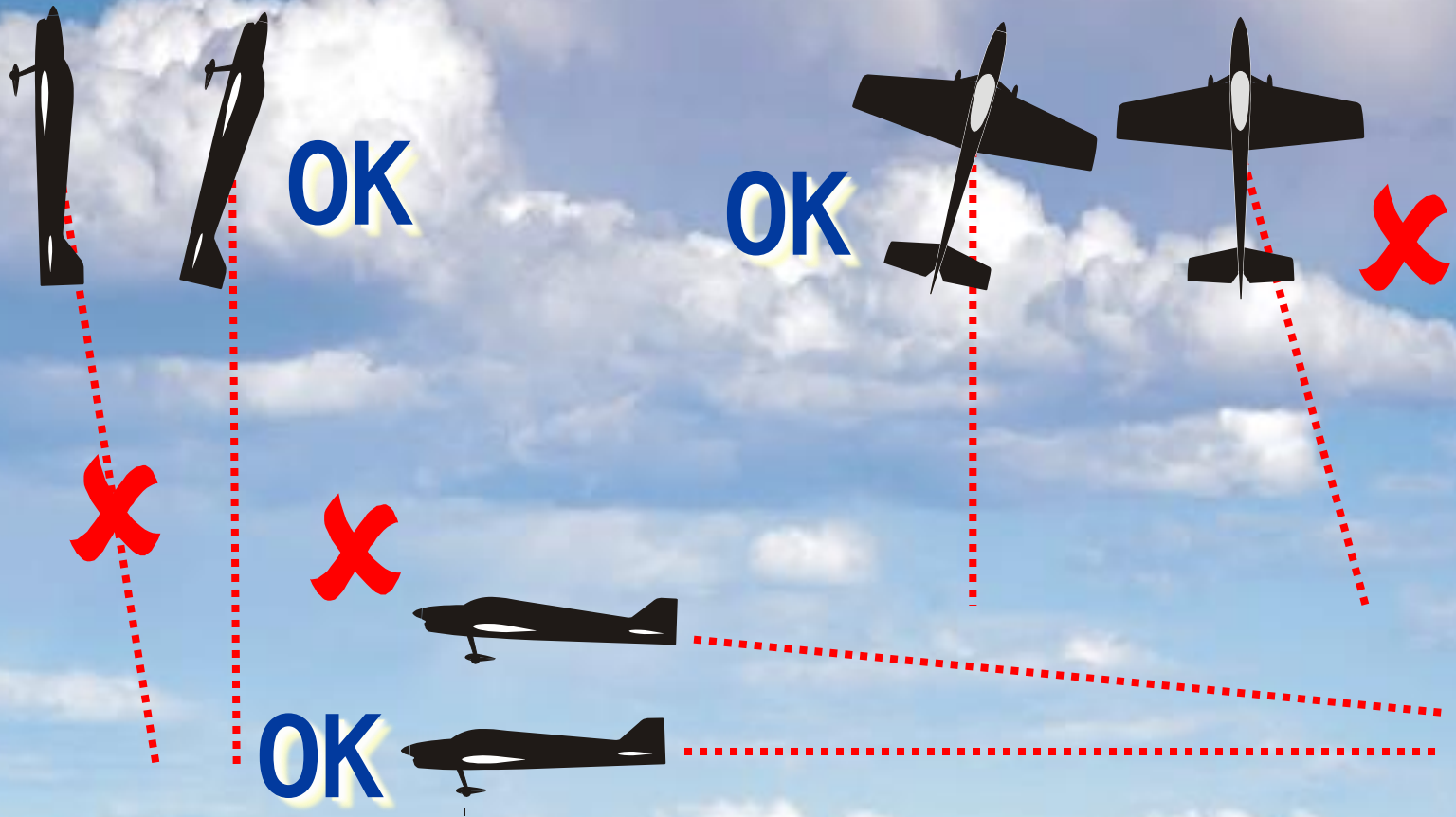
**Bartovsky
System/CZE,
similar to
Kraiwiesen
system by
O.Hajek/AUT**

- + 採点記録助手の必要なし.
- + 計算コンピュータへのダイレクト・インプット.
- + 得点のライブ表示可能.
- 特にアンノウンスケジュールには、経験豊富な審査員が必要となる。
- ネットワークに問題が発生した場合は、システムを知っている人が立ち会う必要がある。



各演技に対する審査基準 (審査方法)

飛行姿勢 対 飛行経路(軌跡)



模型の飛行経路とは、重心がたどる軌跡のことを言う。模型の姿勢とは、飛行経路に対する胴体中心線の方角のことを言う。
特記がない限り、審査はすべて飛行経路を基準として実施する。

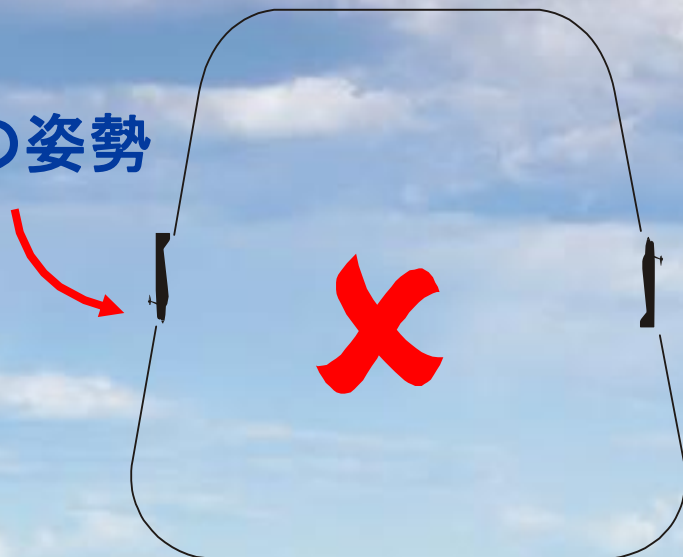


風に対する対処

全ての演技は風に対処する必要がある。

例外は、模型飛行機が失速状態にあるスナップロール、ストールターン、およびスピンの場合である。

胴体の姿勢



飛行経路

模型の飛行経路が正確な幾何学的図形を描かなければならない





演技図形に対する減点方法

演技図形に対する減点は、演技図形を各パーツに分けて審査する。それらのパーツは...

ライン(直線飛行、経路)、宙返り、ロール、スナップ・ロール、水平・サークル、

ライン/宙返り/ロール/水平・サークルの組み合わせ、

ストール・ターン、スピン。



15度 / 1 点 減点ルール

約15度の偏差ごとに1点を減点するが、
この半分の場合は0.5点の減点のみ。

正確な図形＝減点無し

ロール
方向
主翼水平



減点なし

水平飛行
水平経路
維持



15° 以内
1 点 減点



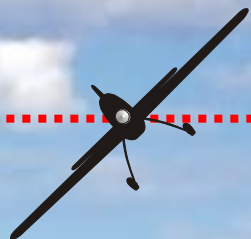
減点

30° 以内
2 点 減点



減点

45° 以内
3 点 減点



減点





15度 / 1 点 減点ルール

正確な図形減点無し

垂直経路
ピッチ
方向



減点
なし

垂直経路
ヨー
方向



減点
なし

15° 以内
1 点 減点



減点

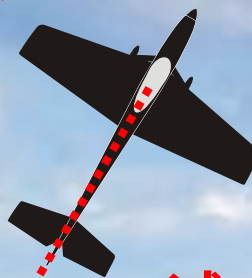


減点

30° 以内
2 点 減点



減点



減点

45° 以内
3 点 減点



減点



減点

7.5° 以内の偏差に対して0.5点の減点、
約22.5° の偏差には1.5点の減点、...



15度 / 1 点 減点ルール

基本的に、偏揺れ(ヨー)誤差およびロールにおける誤差よりも、ライン(経路)における誤差を厳格に審査する

理由:ライン(経路)における誤差は偏揺れ(ヨー)誤差およびロールにおける誤差よりも簡単に評価できる。



経路の種類

水平



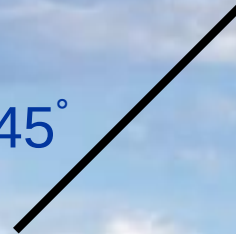
90°



60°



45°





飛行経路

5B.8.3. ライン(直線飛行、経路)

すべての曲技飛行演技は、確認可能な距離の直線飛行で開始し、直線飛行で終了する。

もし2つの飛行演技の間で模型が直線飛行を飛行しなかった場合、直前終了の演技より1点、および次の飛行演技から1点を減点しなければならない。

1つの飛行演技の中にあるすべての飛行経路には、開始および終了があり、それらが飛行経路の長さを決定する。飛行経路の開始前および終了後には、宙返りの一部(部分宙返り)が存在することもある。

飛行経路の長さについての評価を受けるのは、例えば四角宙返り(スクエアー・ループ)のように相関関係のある他の飛行経路が有る場合だけである。

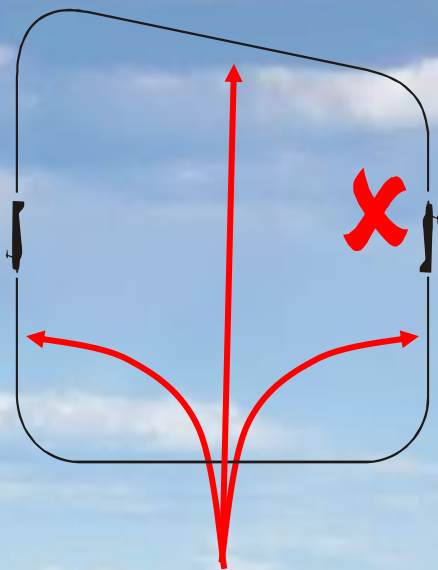
飛行経路の長さにおける相関関係についての小さな誤りが見つかった場合0.5点減点、更に大きな誤りが見つかった場合には、より多く減点する。



飛行経路

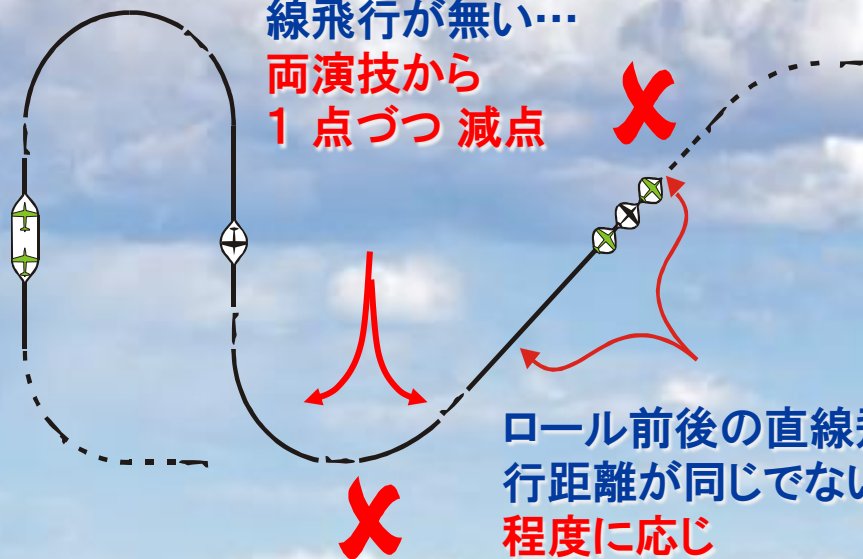
飛行経路の長さにおける
相関関係

小さな誤りは=0.5点減点



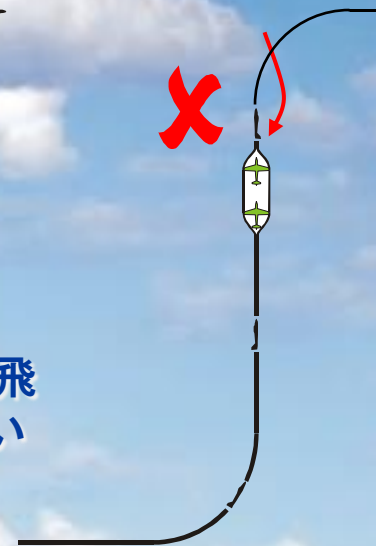
この事例では
2点から3点 減点

演技の前後に直
線飛行が無い…
両演技から
1点ずつ 減点



ロール前後の直線飛
行距離が同じでない
程度に応じ
2点 以下の
減点

ロール前、後に
直線飛行が無い
3点 減点

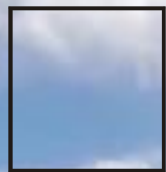




スケジュールの最終演技においては演技が完了したとみなされる
為には一秒以上の直線経路が必要である

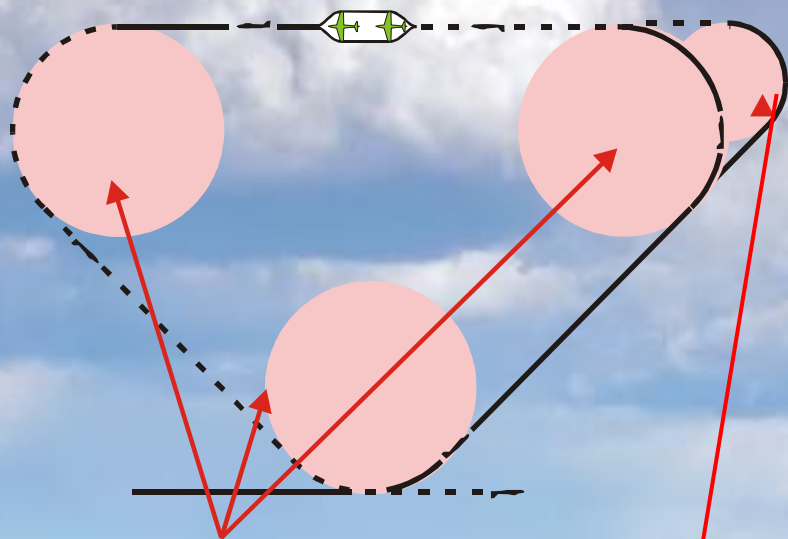


宙返りの種類



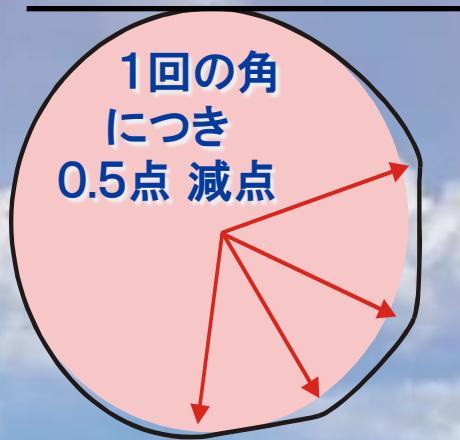


宙返り



同一演技内の全てに部分宙返りの半径は同一
半径の 小さな差は 0.5点 減点

この事例では 2点 減点



角の半径
小さすぎ

減点

減点

演技中の最初の半径は、開始点であり、残りのすべての半径を定義するものではない。演技が進むにつれて、ジャッジはその半径が直前の半径と比較し、差があればその差の重大性に基づき減点する。



宙返り



角の半径
小さすぎ



角の半径
大きすぎ

1点以内の減点



良い図形
の見本

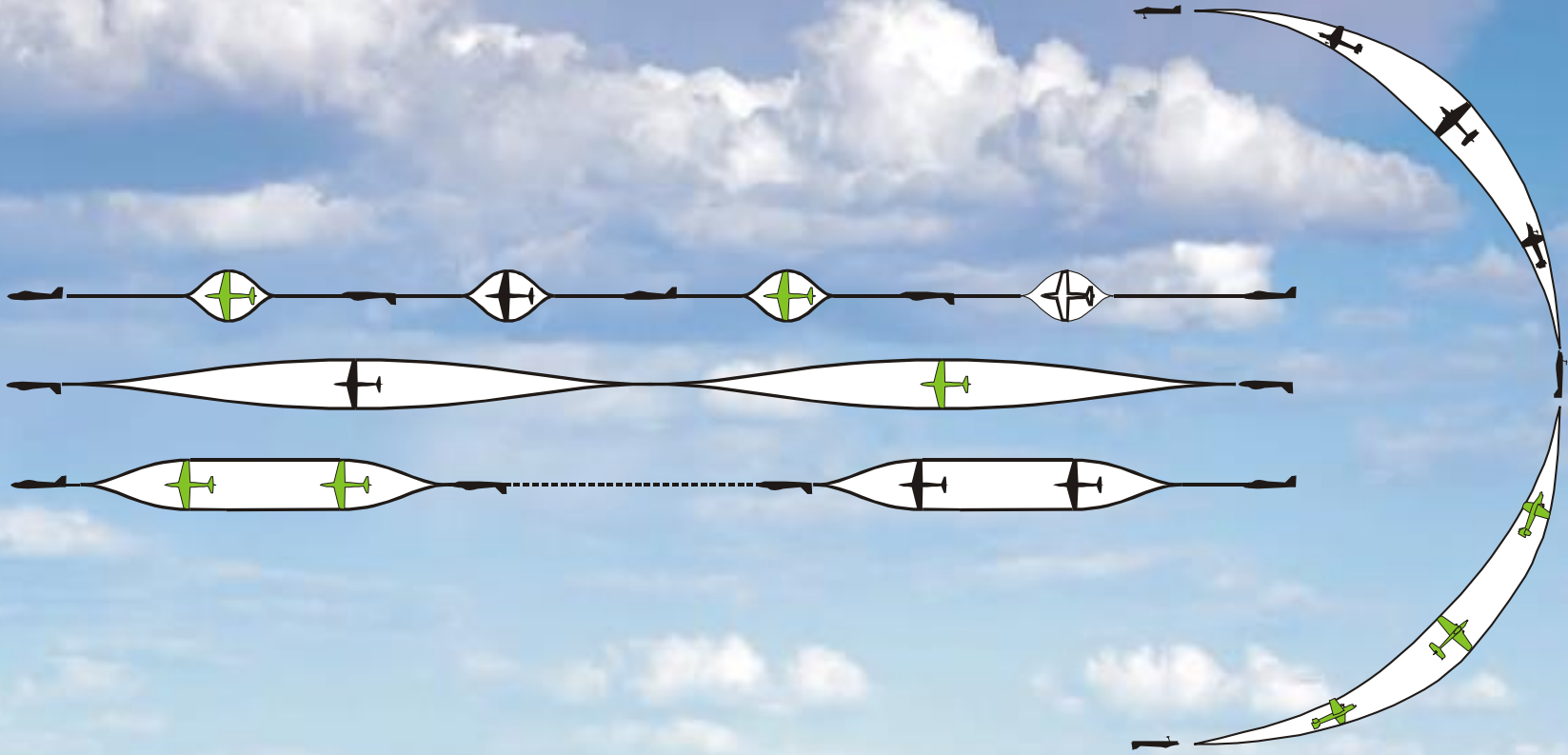
部分宙返りの半径は、きつすぎたり(G負荷が非常に高い)、緩すぎたり(部分宙返り間の線が明確に認識できない)であってはならない。

部分宙返りがきつすぎたり緩すぎたりする場合は、最大1点を減点する。



ロールの種類

(連続ロール、部分ロール)





ロールの種類

(連続ロール、部分ロール)

連続ロール: 360度以上の連続回転。

部分ロール: 360度未満のローリング。

ロール・レートは一定でなければならない。ロール率に僅かな変位が認められた場合0.5点減点しなければならない。更に大きな変位が認められた場合1点またはそれ以上減点する。ロール終了に向けロール・レートが変化、遅くなった（早くなった）場合、15度/1点ルールにより減点する。



ロール

1つの演技の中に1回転以上のロールが複数含まれる場合、それらのロール・レートは同一でなければならない。1つの演技の中に部分ロールが複数含まれる場合、それらのロール・レートは同一でなければならない。

1つの演技の中に連続ロールと部分ロールがある場合、部分ロールのロールレートは必ずしも連続ロールのロールレートと同一である必要は無い。

円周を構成するロール及び部分ロールではロールレートは、ロールまたは部分ロールが統合されている飛行経路の長さに依存するため、これは適用されません。



ロール

演技の最初の連続ロールまたは部分ロールのロールレートは、開始点で残りの連続ロールまたは部分ロールのロールレートを定義しない。

マニューバが進むにつれて、ジャッジは、飛行したばかりの各連続ロールまたはパートロールのロールレートを、最後に飛行した連続ロールまたはパートロールのロールレートと比較し、違いがある場合は、違いの重大度に基づいて減点する。

連続ロールとパートロールの両方を使用する操作では、2つのタイプのロールをロールレートの偏差について別々に考慮する必要がある。

ロール

減点

ロールは経路の
中央で...
この事例の場合
ロール前に直線
無し **3点 減点!**

ロール・レートが一定でない (ロール
・レートが早くなっている) ...
この事例では **3点から4点の減点!**

ロール・レートの変異...
1点 以下の減点

減点

減点

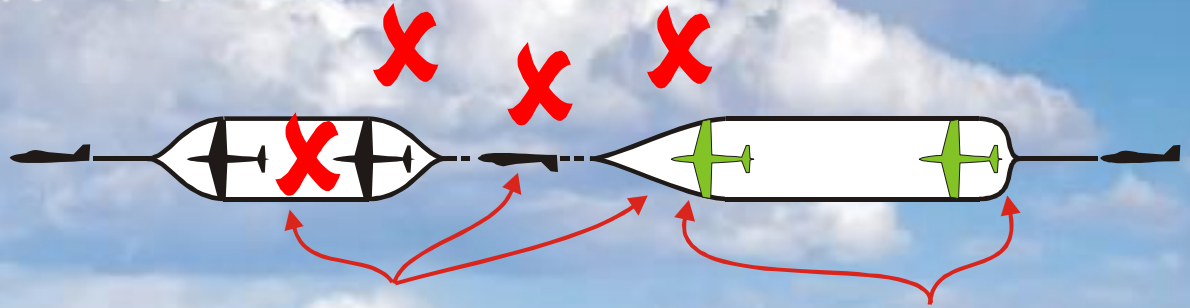
減点

ロールの開始および終了は歯切れ良く明瞭に行う。もし開始および
終了が確認困難な場合、1回につき0.5点またはそれ以上減点する。

ロール

パート・ロールと1回転
以上のロール・レートは
同一でなくても良い

OK

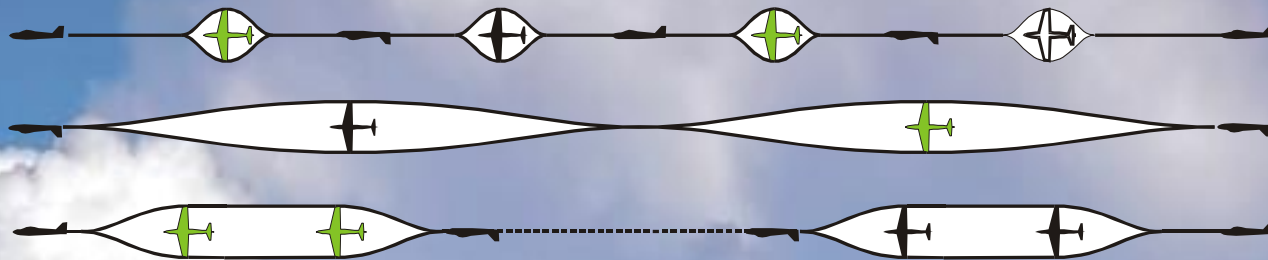


連続した部分ロールに挟まれ
た経路の長さは同一！
1箇所につき 1点以下の減点

ロール・レートの変異...
1点以下の減点

ロール、および部分ロールで切り返して連続して演技される場合の
切替し部分にライン(経路)が存在してはいけない。

演技解説でロール方向の指定がない、複数ロールのコンビネーションでは、同一方向にロールする。



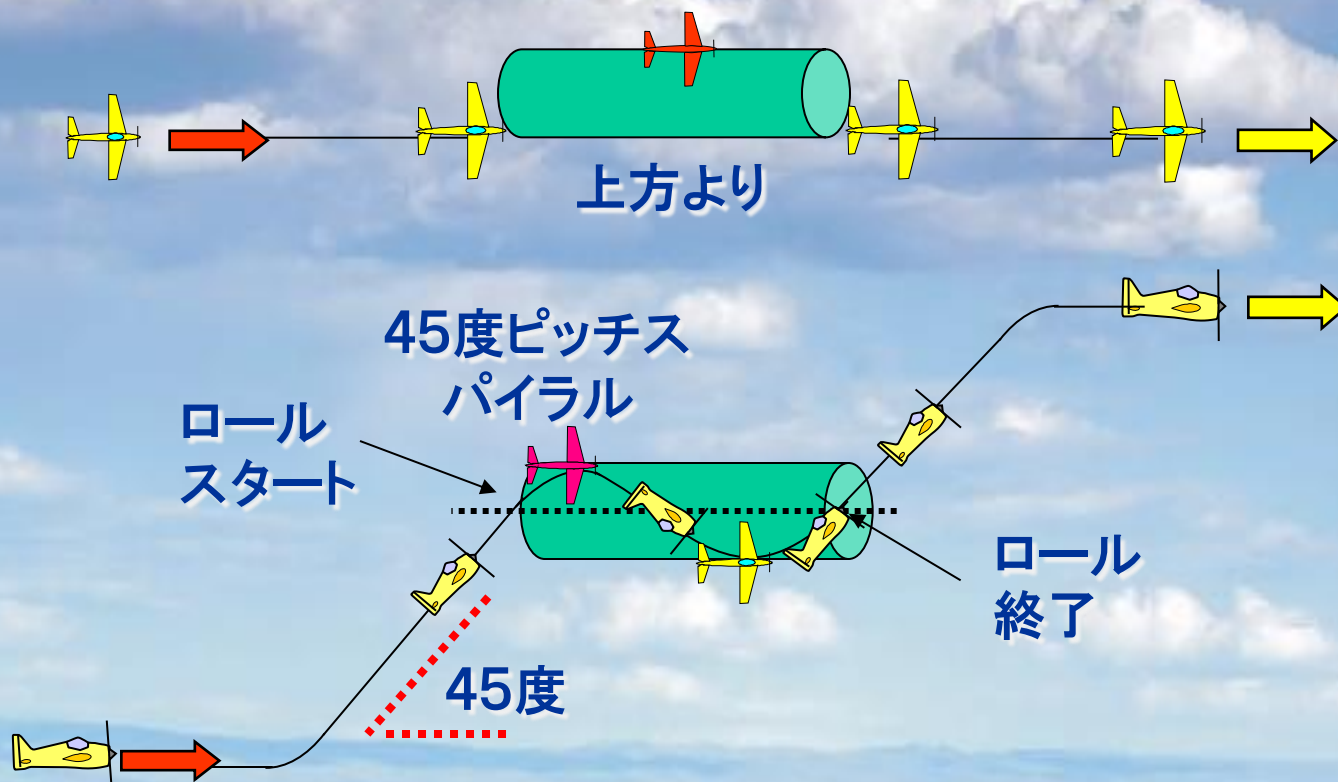
パート(ポイント)・ロールで、ポイント数が少なかったり、多かったりしたときは、15度/1点ルールで減点

- ・ 1/2 ロール 1回が無かった：(180 度) = 0点
- ・ 1/4 ロール 1回が無かった：(90 度) = - 6点
- ・ 1/8 ロール 1回が無かった：(45 度) = - 3点
- ・ 複数回ロールの場合、同じルールが適用される



バレル・ロール

機種を引いて45度上昇ラインに入れ、中高度に達したら仮想の水平シリンダーのふちを沿うように1回転のスパイラル飛行を演じる
(45度ピッチのネジ山のように)





スナップ・ロール

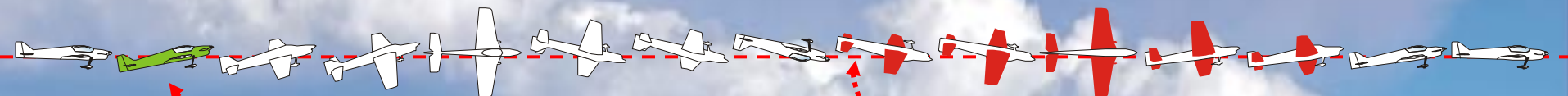
スナップ・ロールは基本的に水平飛行でスピンを行うことである

スナップ・ロールは、機体が**大迎角を維持しながら速い速度で回転するロール**である。
(アップまたはダウン)

テールはコルク・スクリューのような回転運動を描く。



スナップ・ロール



ここでブレーク

飛行経路 (重心点)が水平を維持しなければならぬ

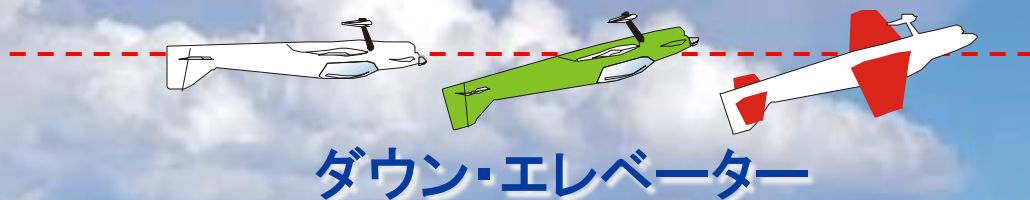


胴体の姿勢と、飛行経路が
明確に分離 (ブレーク)

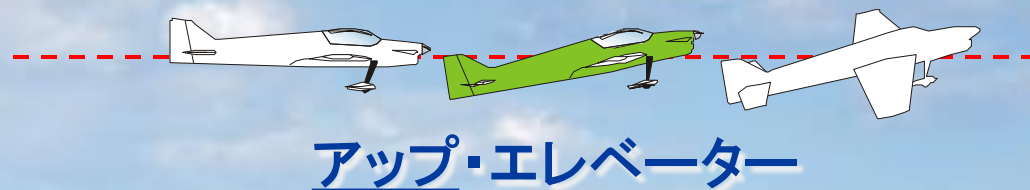


スナップ・ロール

ネガティブまたはダウン
スナップ・ロール (ー)



ポジティブまたはアップ
スナップ・ロール (+)

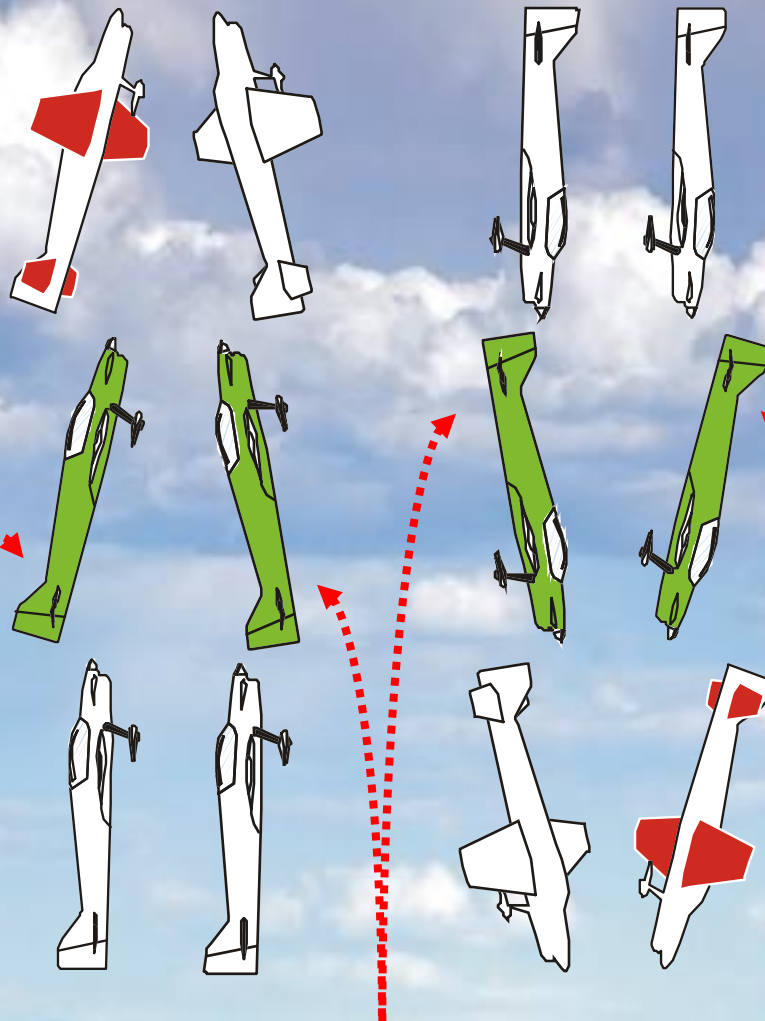


F3Aスケジュールでのスナップ・ロールは、
ポジティブ、ネガティブどちらでも良い



上昇、降下スナップ・ロール

ネガティブ・スナップ
ダウン・エレベーター



ネガティブ・スナップ
ダウン・エレベーター

ポジティブ・スナップ
アップ・エレベーター



スナップ・ロールがバレル・ロール
または軸ロールであった場合

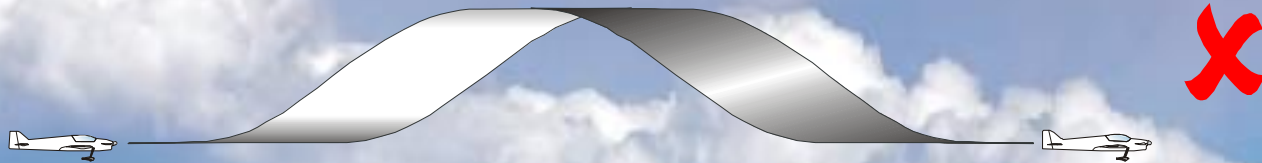
5点以上の減点





スナップ・ロールは

このようなバレル・ロールでなく...



...またこのような軸ロールでもない...



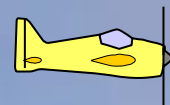
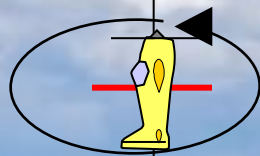
...そのときは ...

スナップ・ロール!

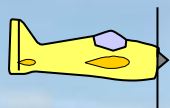


トルク・ロール

停止



機体は飛行速度0で、垂直なホバリング状態で一点に留まる演技である。



ホバリング状態が無い場合 0点

トルク・ロールに対するその他の審査基準は軸ロールに準じる



ホリゾンタル・サークル 及び部分サークル

ホリゾンタル・サークルは水平面で演技され、多くは中央位置で演じられる。

部分サークルは殆どが演技の一部である。

.

演技内のホリゾンタル・サークル及び部分サークルは、同一半径でなければならない。

半径のわずかな偏差が発生するたびに0.5ポイント減点する必要があるが、より深刻な偏差は、発生ごとに1、1.5、2ポイント以上減点される。



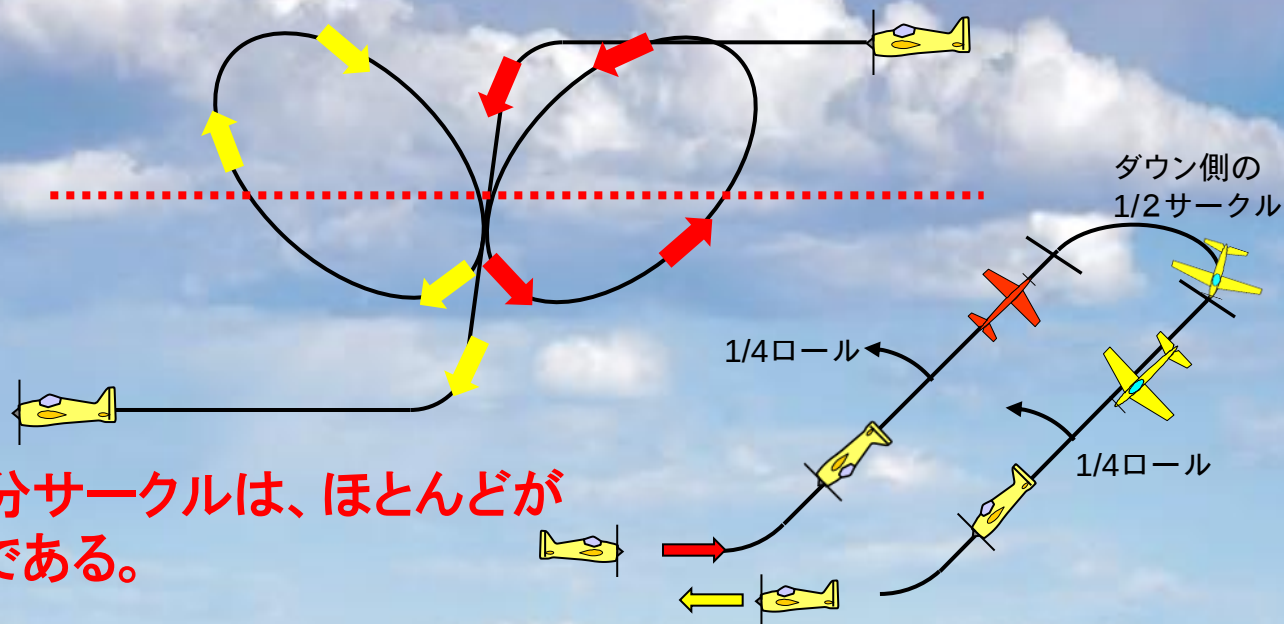
ホリゾンタル・サークル 及び部分サークル

- 一定高度(高い、低い)で飛行
- 飛行は円弧を維持する
- ロール・レートは常に一定
- ロールは指定位置で演技
- 全ての切り返しは直ちに



45° 平面サークル 及び 45° 平面部分サークル

45° 平面サークルは45° 平面で実行され、主にセンター演技で使用される。



45° 平面部分サークルは、ほとんどが演技の一部である。

それらは、ホリゾンタル・サークルまたは部分サークルと同じ基準で審査する。
水平ではないため、一定の高度で判断することはできない。



ホリゾンタル・サークル (ローリング・サークル)

選手から離れる
方向へスタート

上方から見た図

選手へ向かう
方向へスタート

または…

最遠地点が350mを
超えた場合は**減点対象**





ホリゾンタル・サークル (ローリング・サークル)

2回目のロールは
内方向へロール

切り返しは直ちに

上方から見た図

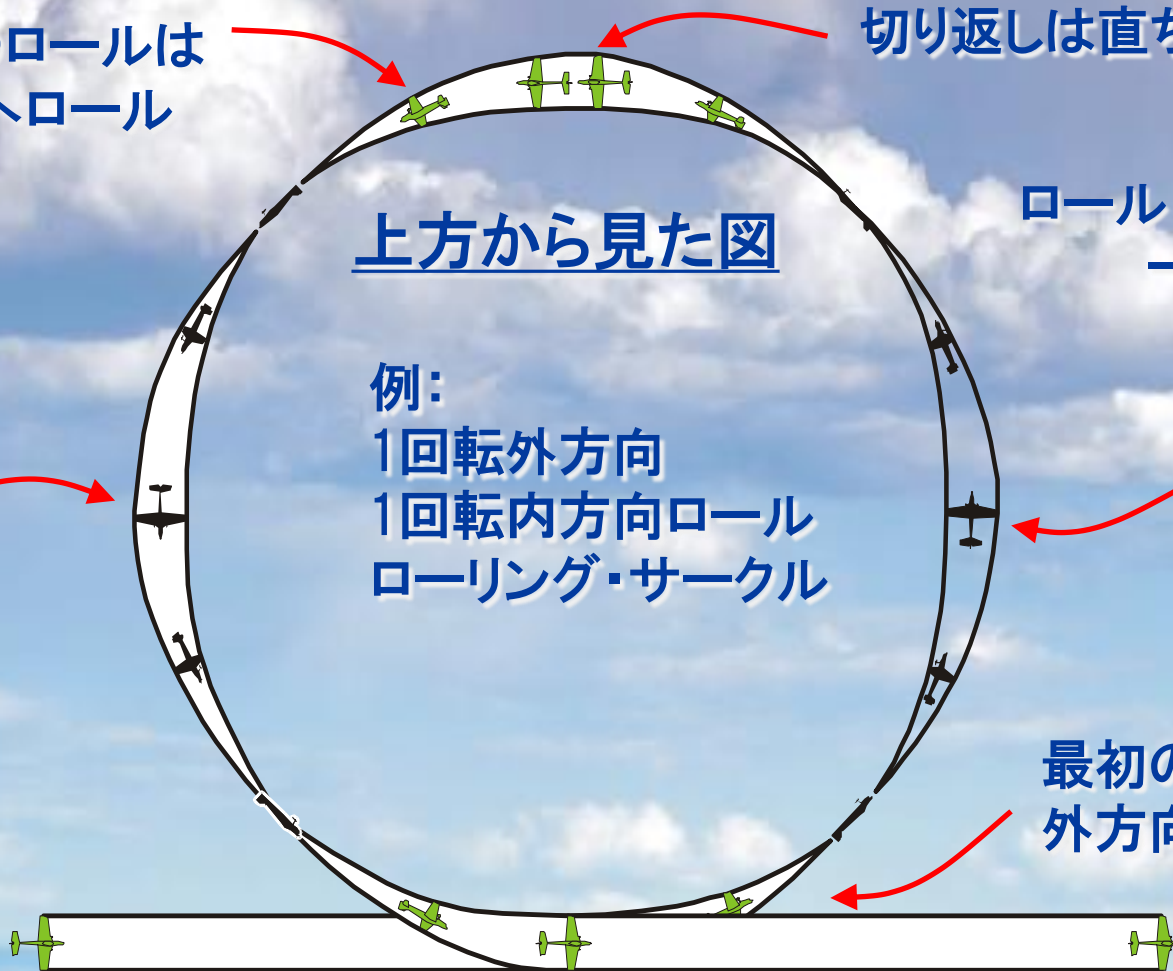
ロール・レートは
一定

サークルの
270° 位置

例:
1回転外方向
1回転内方向ロール
ローリング・サークル

サークルの
90° 位置

最初のロールは
外方向へロール





150mルールはこの演技に関して適用されないが、円の一番遠い部分が約350mを超えて演じられたときは減点対象となる。

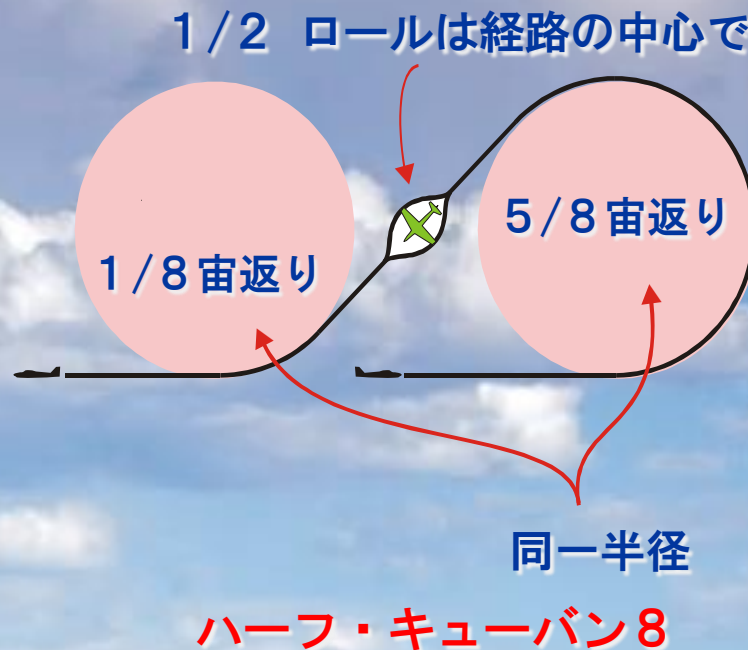
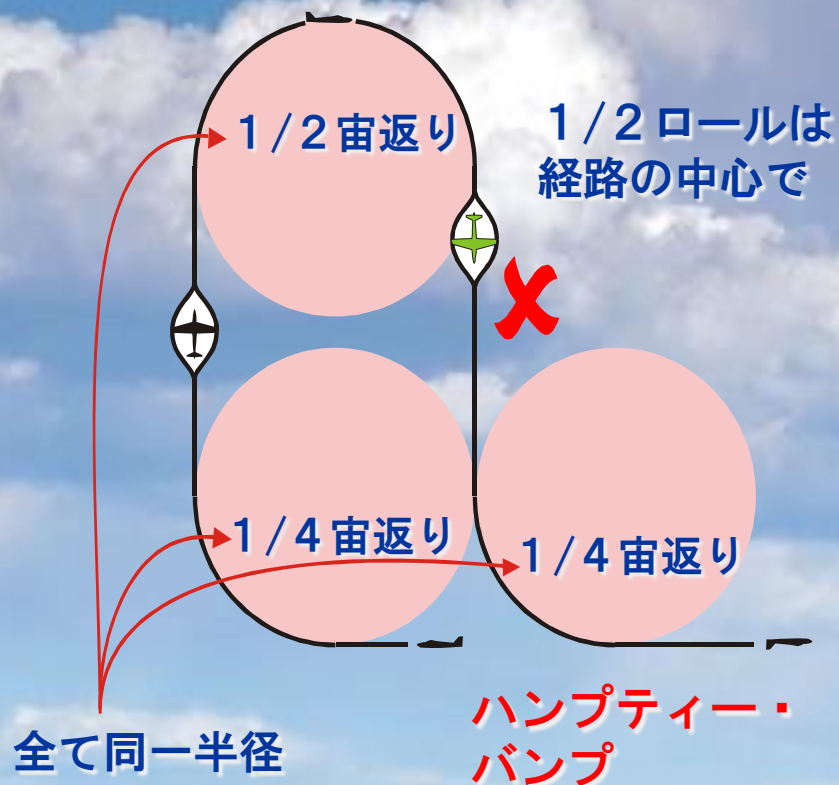
円の再演部分が約375mを超えた場合には少なくとも1点を減じなければならない。

約400m以上になった場合にはさらに厳しく減点されなければならない

(2~3点程度)



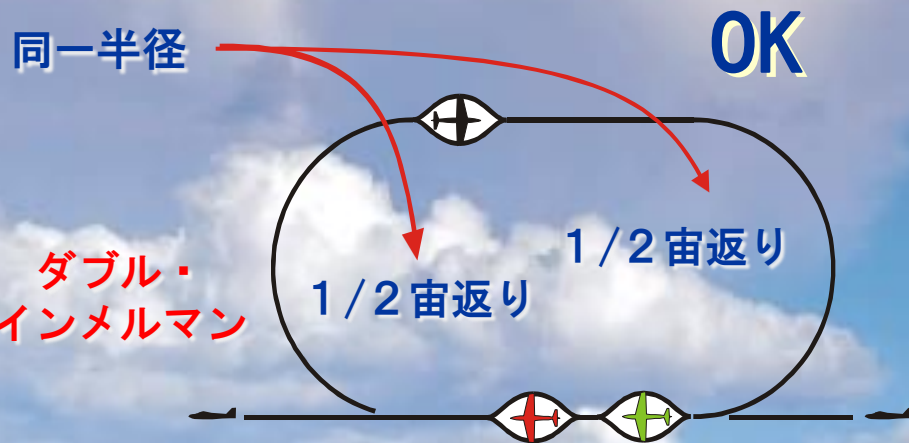
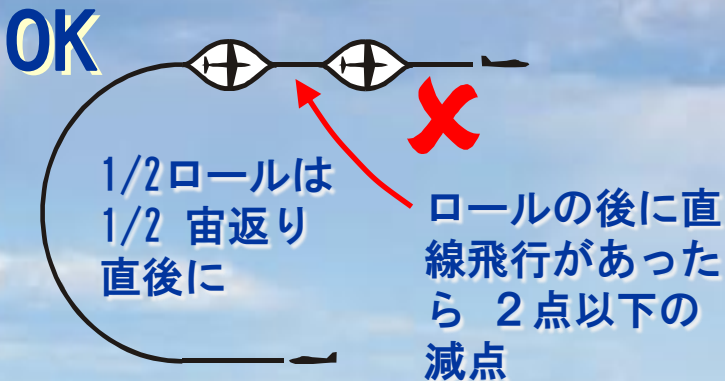
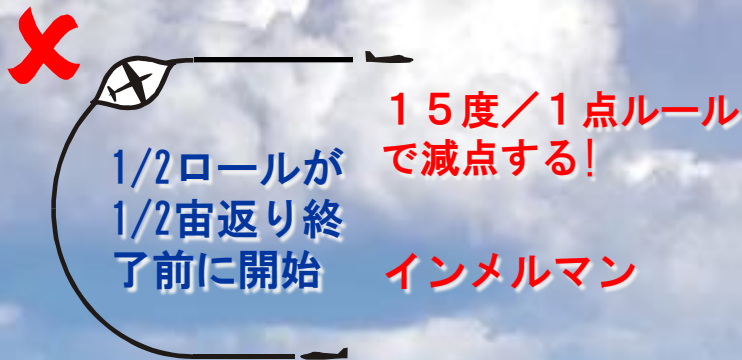
ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・サークルのコンビネーション



どのような場合でも、ライン（経路）の中にロール、部分ロール、スナップ・ロール、または連続したこれらのロールが組み込まれている場合、ロール、部分ロール、スナップ・ロール、または連続したこれらのロール前後のライン（経路）の長さは同一長でなければならない。長さに小さな違いがあった場合 0.5 点、大きな場合 1 点若しくはそれ以上を減点する。もしロールの前または後にライン（経路）が完全になかった場合、3 点減点する。



ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・サークルのコンビネーション



ロールの前に直線
飛行があつたら 2
点以下の減点

X **OK**

ロールの前に
直線飛行無し
減点無し

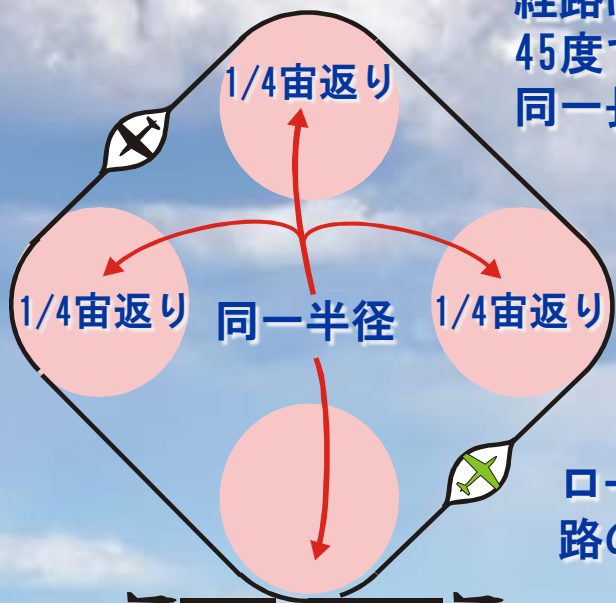
ルールブックには、2個の部分宙返りをつなぐライン長についての記載はない。



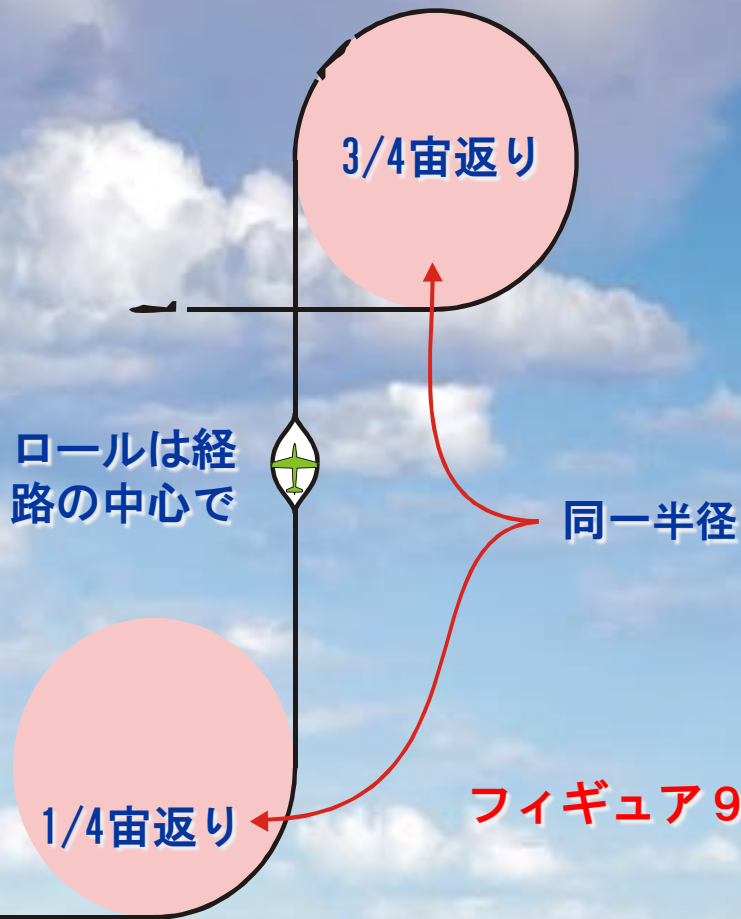


ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・サークルのコンビネーション

スクエアー・ループ
・オン・コーナー



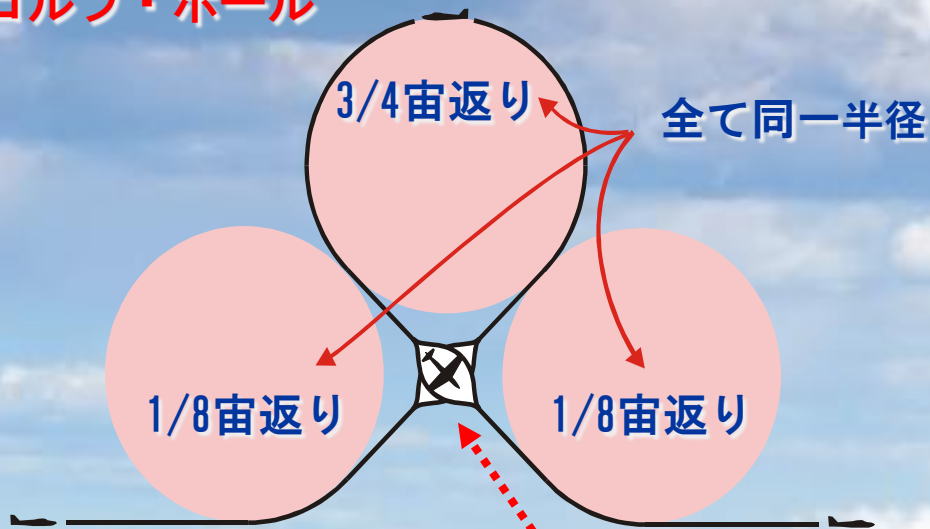
開始と終了は
1/8宙返り



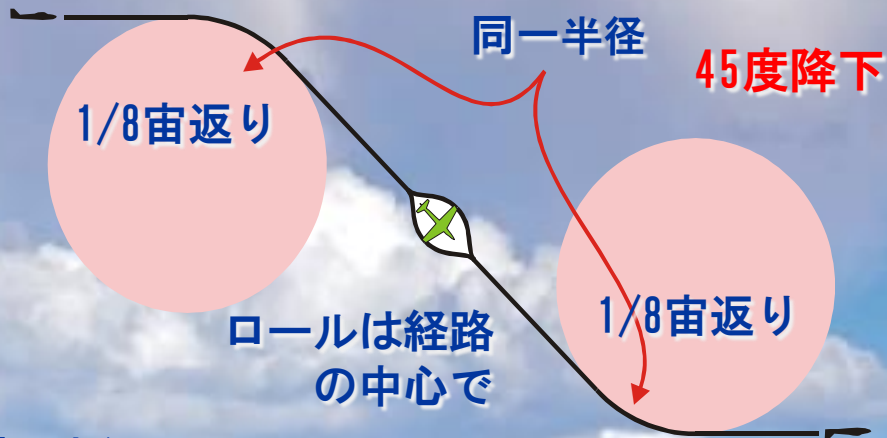


ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・サークルのコンビネーション

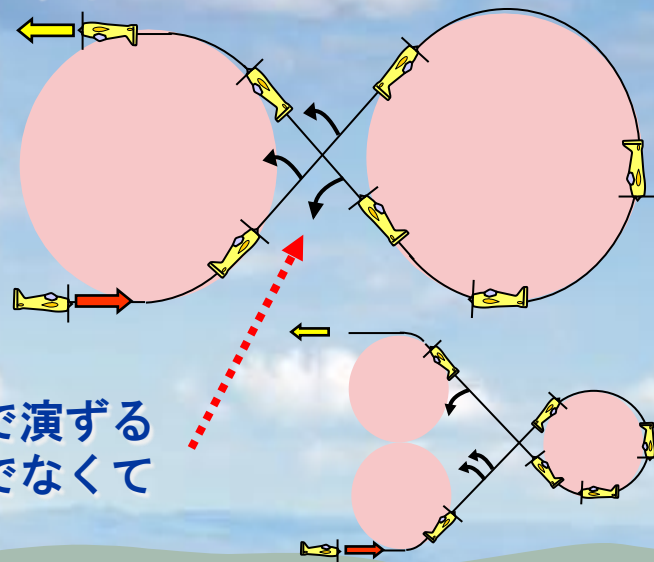
ゴルフ・ボール



ロールは経路の中心で演ずるが、演技全体の中心でなくても良い



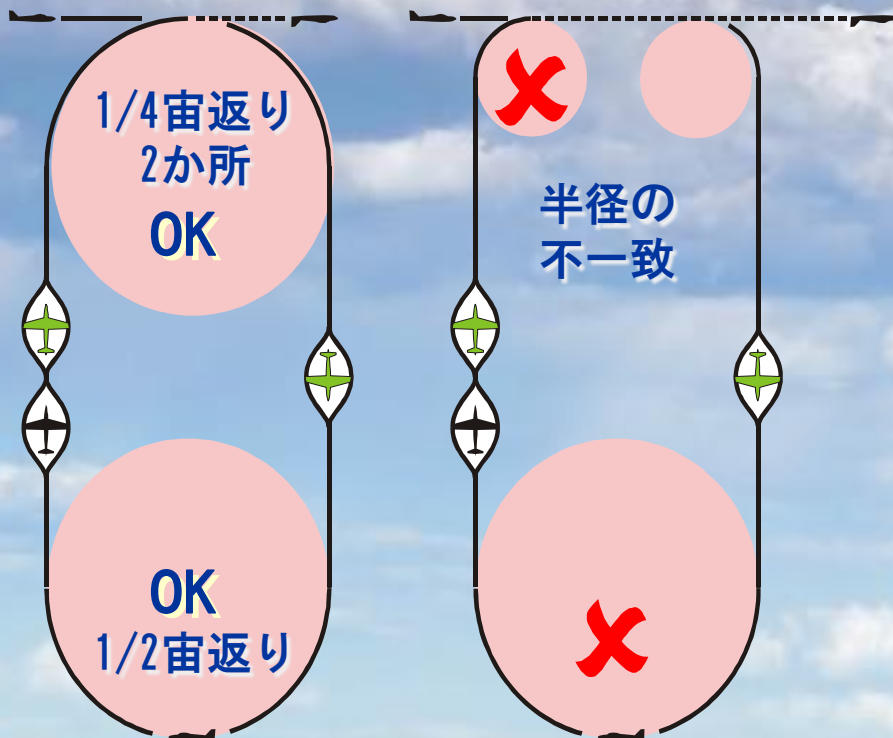
コメット





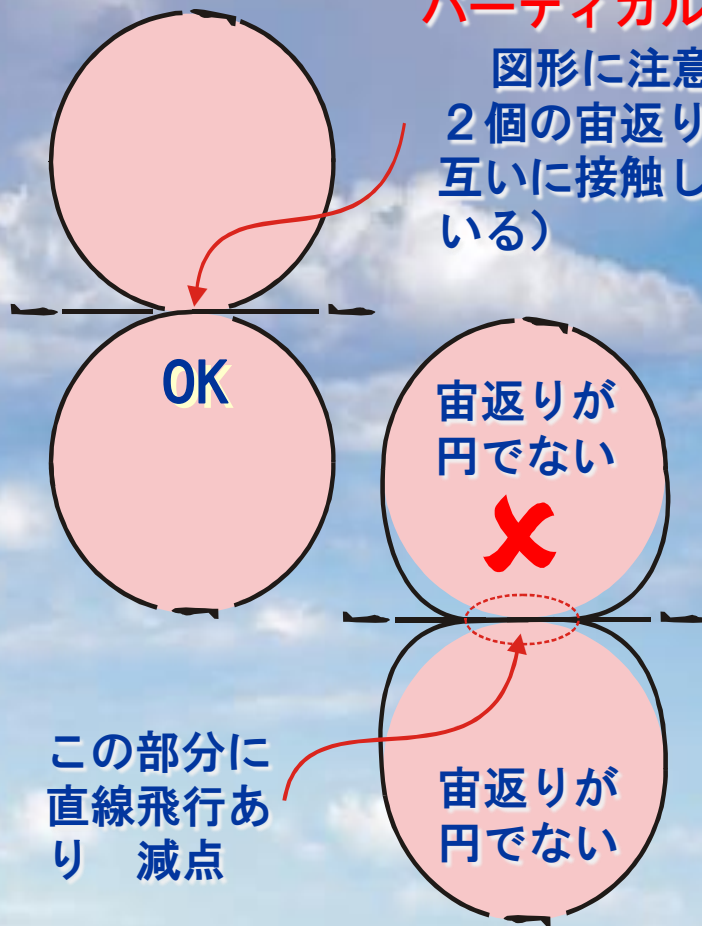
ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・ サークルのコンビネーション

ハンプティー・バンプ



バーティカル 8

図形に注意
2個の宙返りは
互いに接触して
いる)



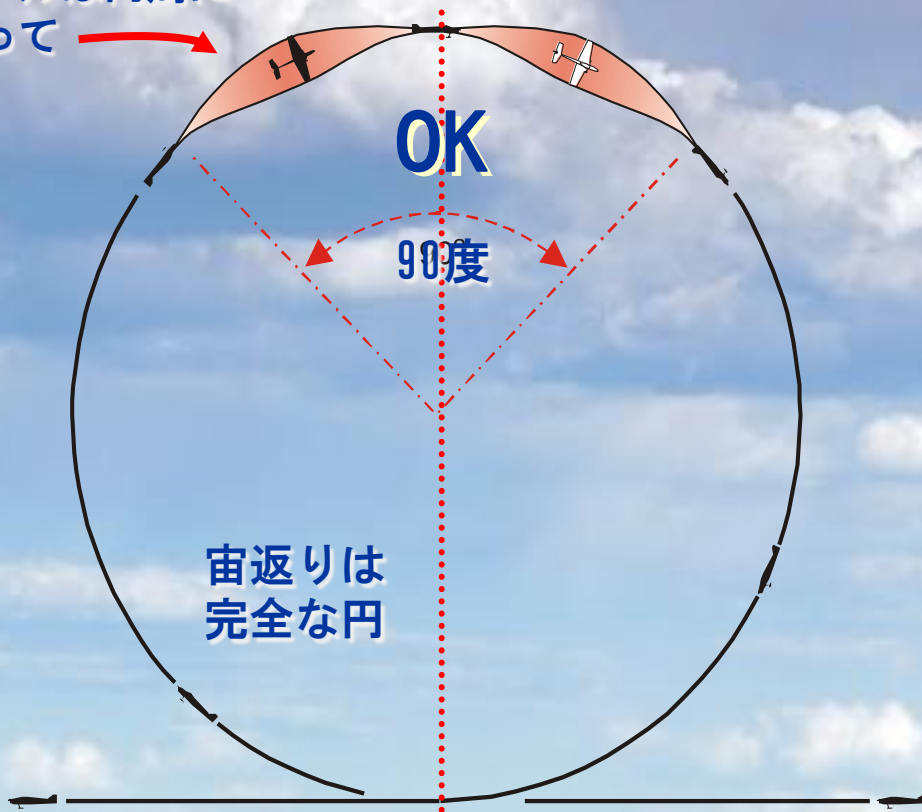


ライン/宙返り/ロール/ホリゾンタル・ サークルのコンビネーション

ロールまたはパート・
ロールは円周に
沿って →

宙返りに円周に沿ったロール
が組み込まれている

早い回転でのロールは減
点する。この例では円周
を構成しないので4点ま
たはそれ以上の減点



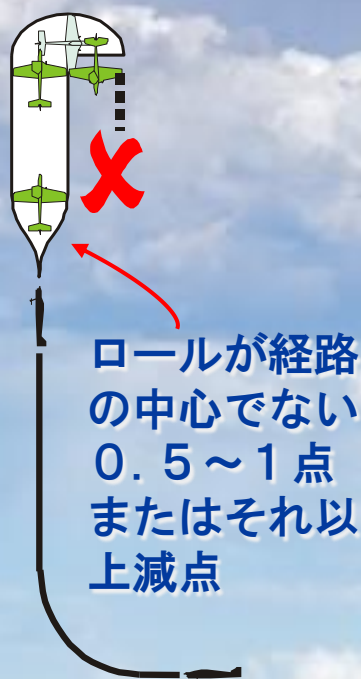
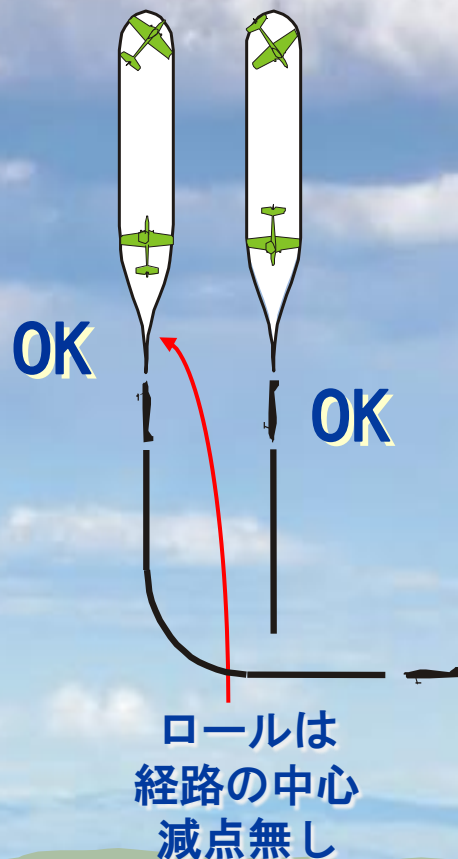


ストール・ターン

転回軸の半径が
1/2 翼長以内
1点減点

転回軸の半径が
1 翼長以内
2 ~ 3 点減点

転回軸の半径が
1.5 翼長以内
4 ~ 5 点減点



機体がターンする前に一旦停止する。停止がない場合減点



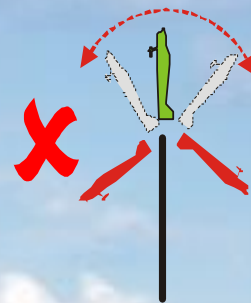
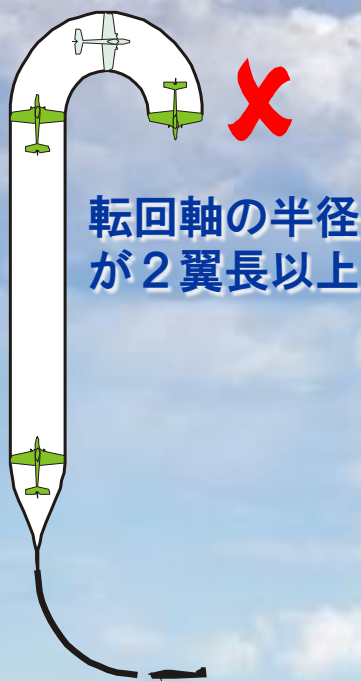
ストール・ターン

ストール・ターン開始前にスライド飛行、または停止しなかった

ウイング・オーバー
0点

トルク方向に回転した場合、15度/1点ルールで減点

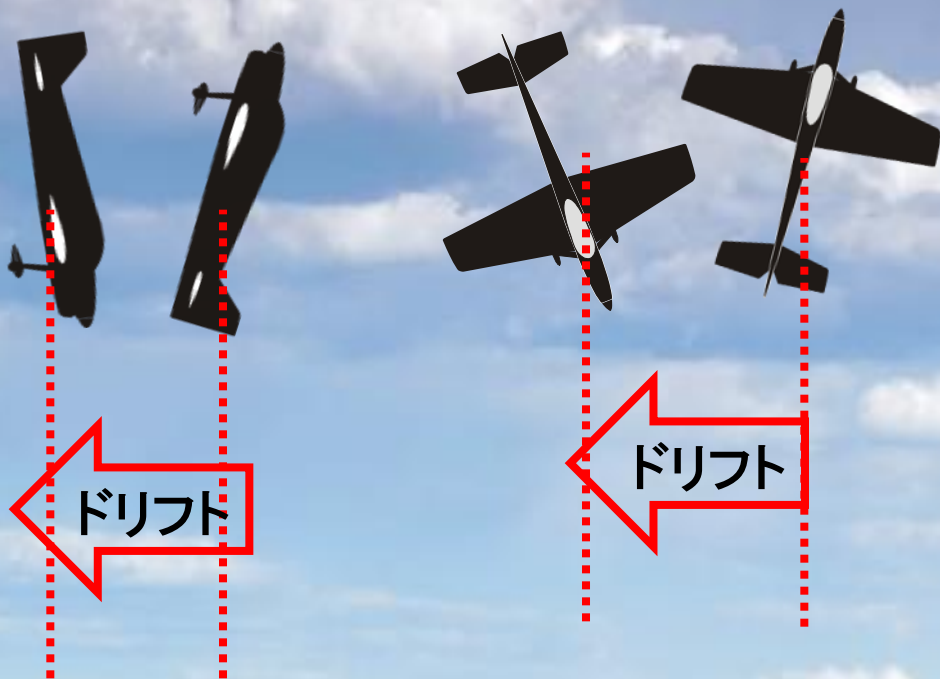
前転または後転した場合
0点



模型が失速状態中に偏流により流されても減点を行わない。
しかし偏流のため演技区域より逸脱することは許されない。



ストールターン時の 風への対処

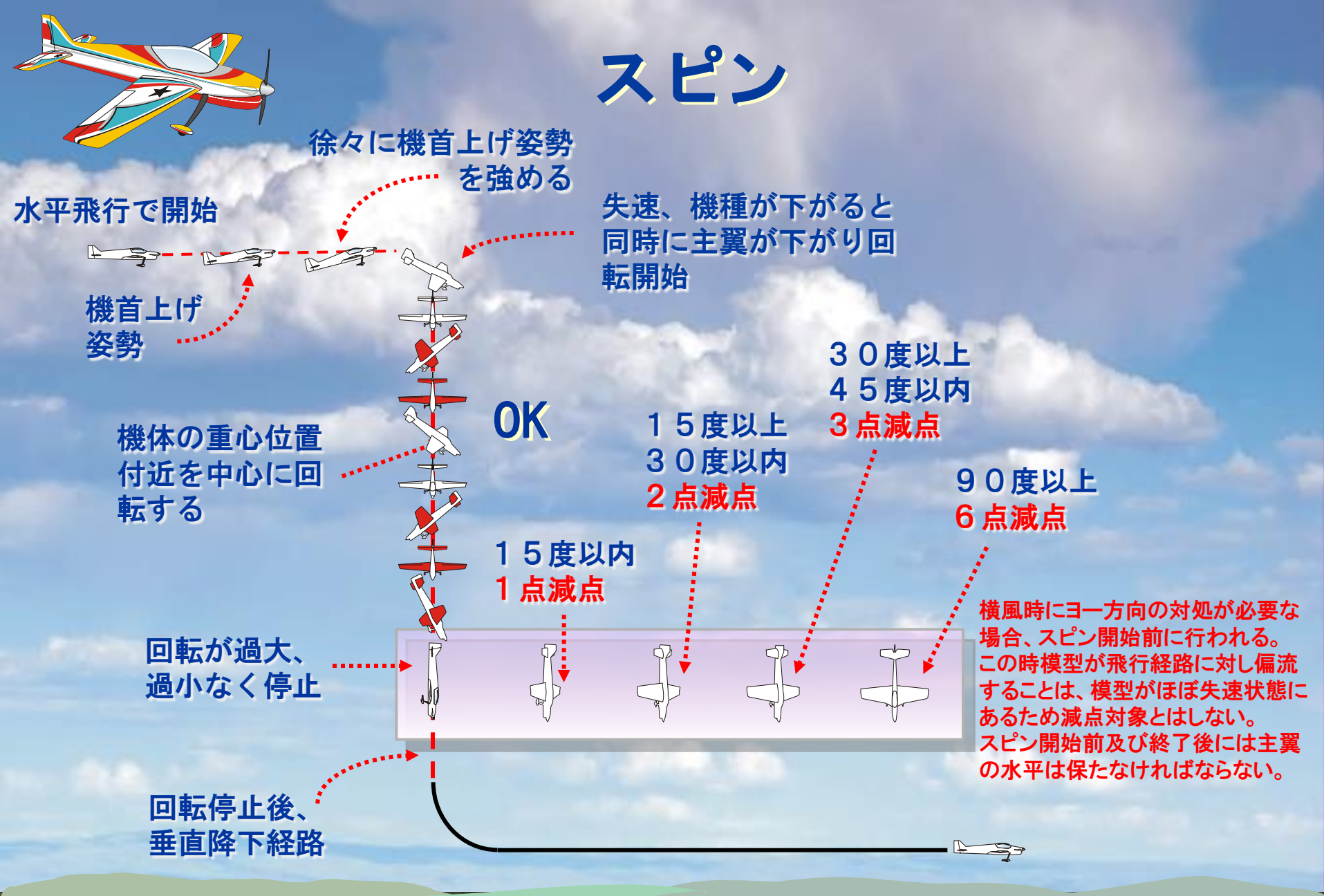


模型が失速状態中に偏流により
流されても減点を行わない。



風方向

スピン



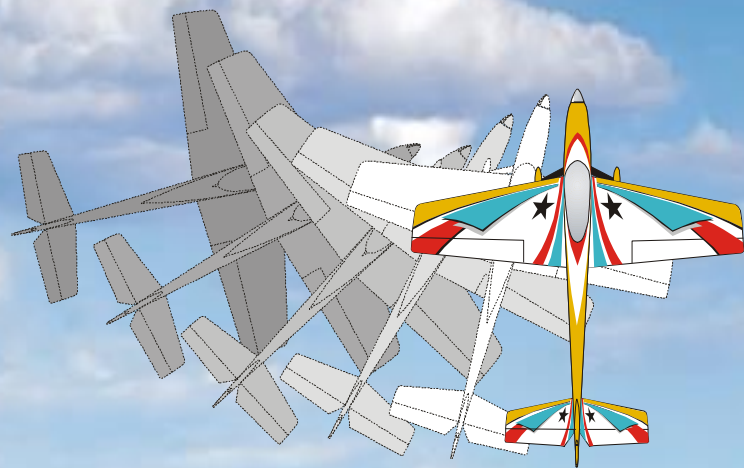
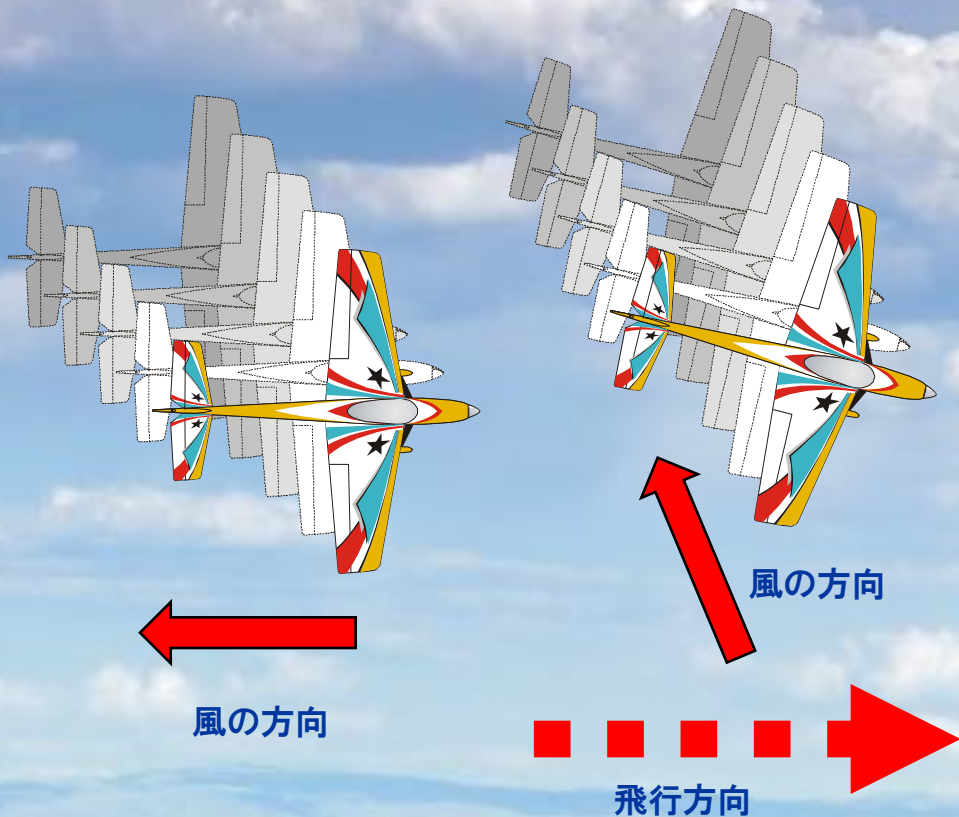


スピン: ドリフト(偏流)

失速状態に近い風でドリフトしても減点しない。

風の補償に対する減点はない。
失速状態に近い状態でドリフトしても減点にはならない。

失速前に大きくよ一方向に回された場合、15度/1点ルールを用い0.5点刻みで減点する。



スピン

主翼が上がる
(スナップ・エントリー)

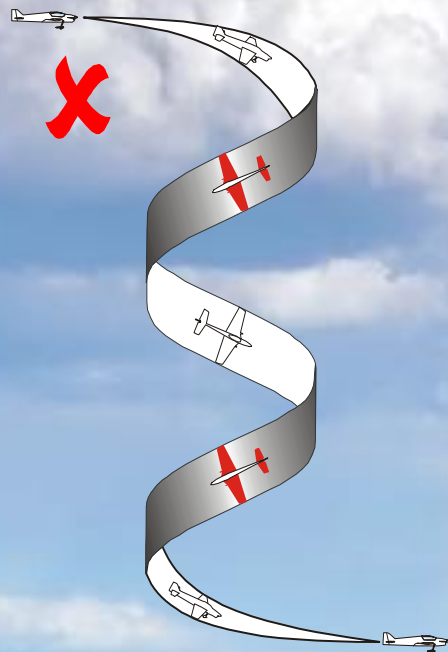
0点



スピンの無理やりダ
ウン・エレベーター
等を使用して開始
4～5点減点



軌跡が上昇した場合、
15度/1点ルールで
減点



スパイラル・ダイブ
0点





一定の飛行速度

模型は、演技全体で一定の飛行速度を維持する必要がある：例えば、上昇部分と降下部分のように。

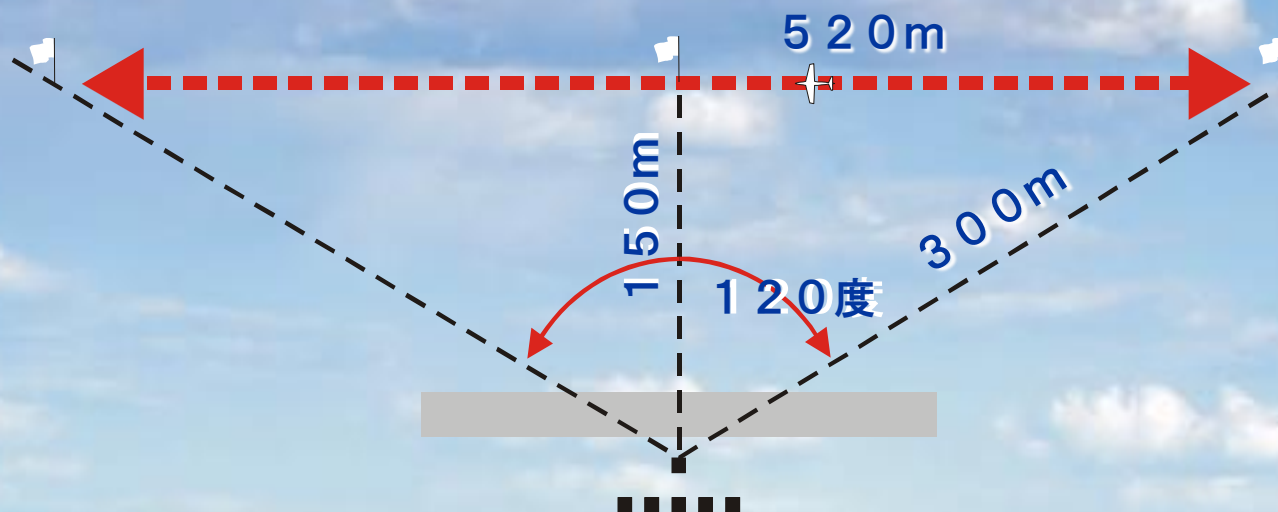
有意差がある場合は、最大1点を減点する。



演技の奥行き/位置

飛行演技は基本的に前方150mのラインに沿って演ずる

例外として、クロス・ボックス演技、3D演技、失速状態の演技、また150mを超えて演技する必要がある水平・サークルにはこのルールは適用されない。



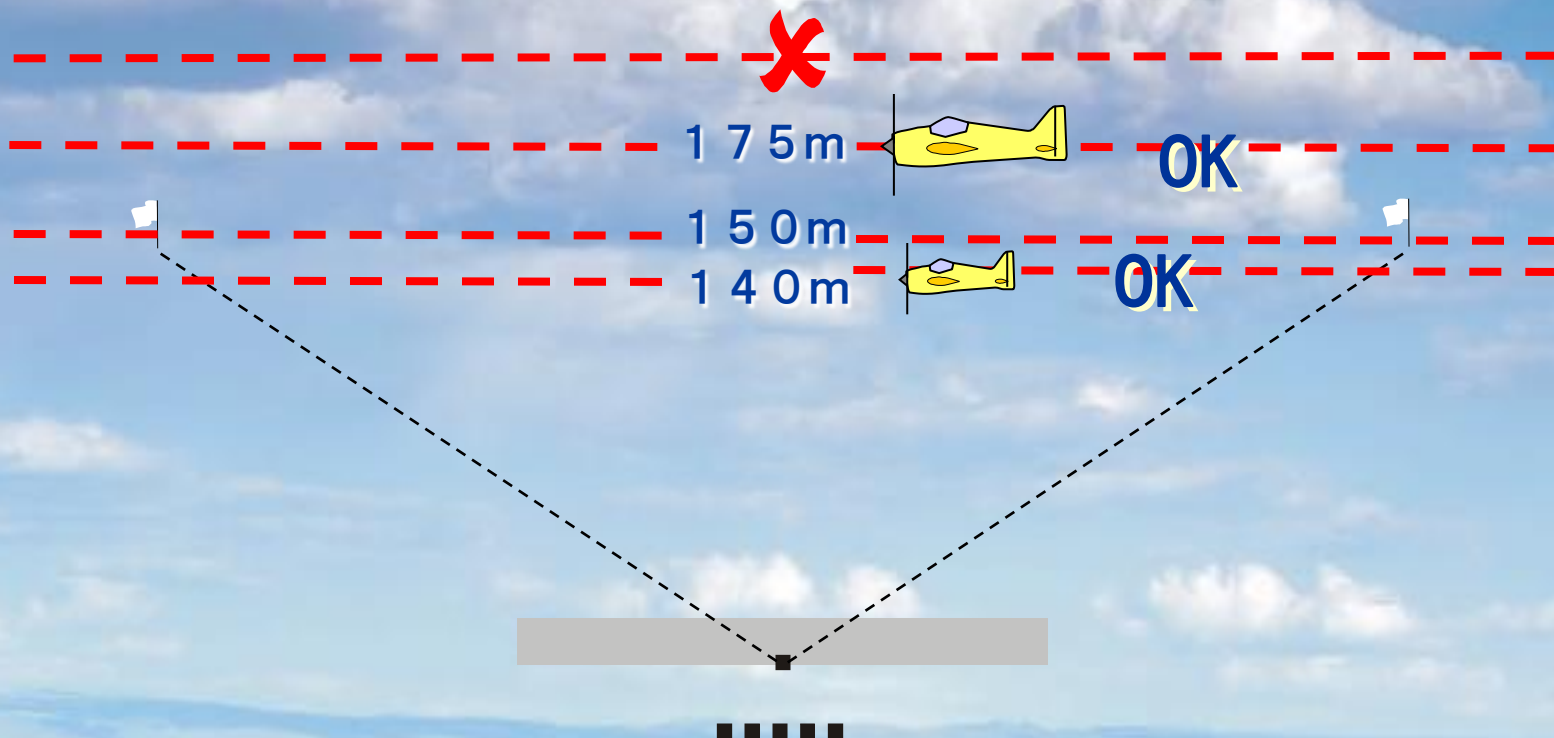


演技の奥行き/位置

1 5 0mライン以遠での演技

1 7 5m以遠 減点する

審査に良好な“視認性”が必要なため



演技の奥行き/位置

厳しい減点

200m以上では
2点から3点の減点

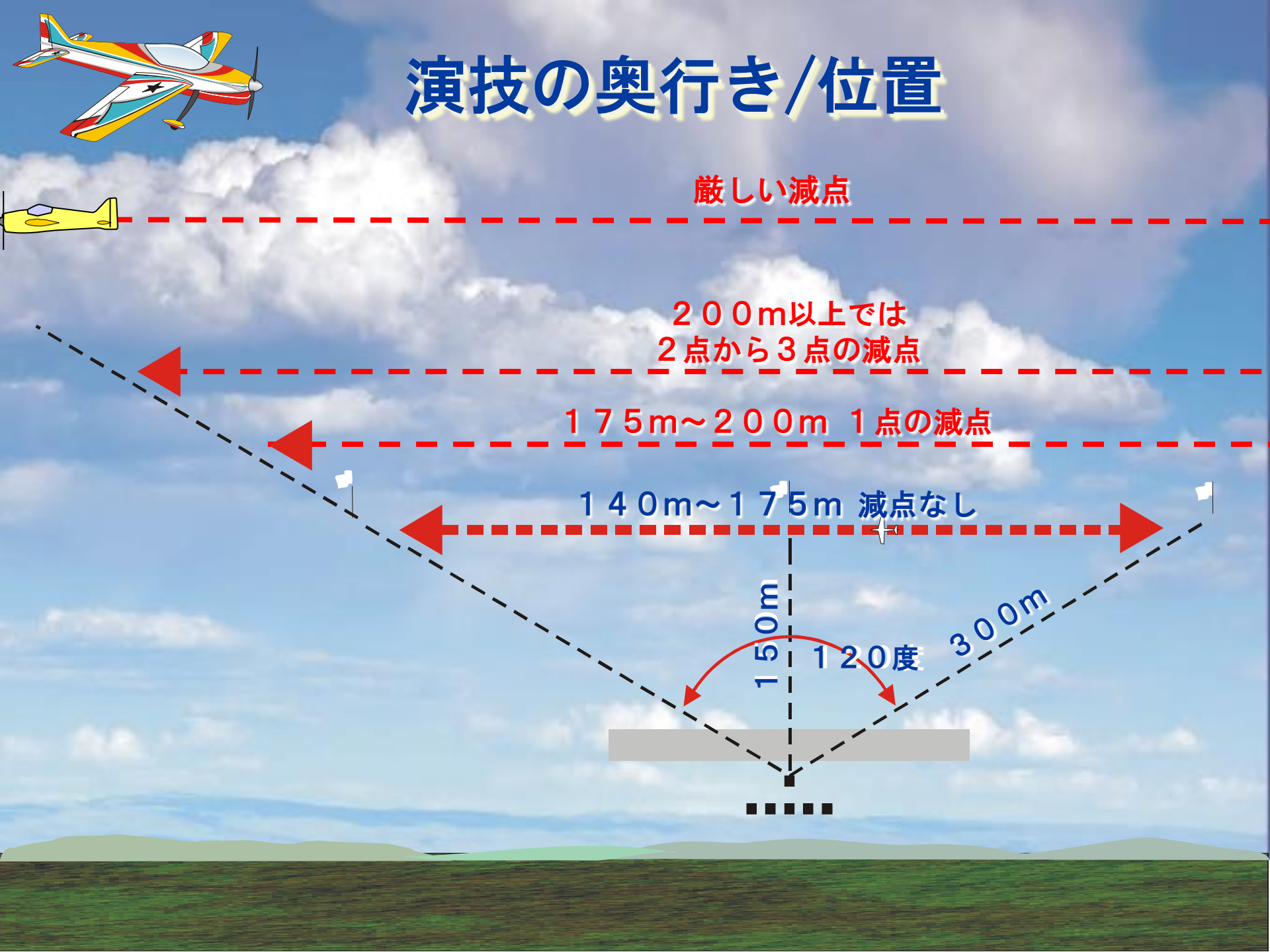
175m~200m 1点の減点

140m~175m 減点なし

150m

120度

300m

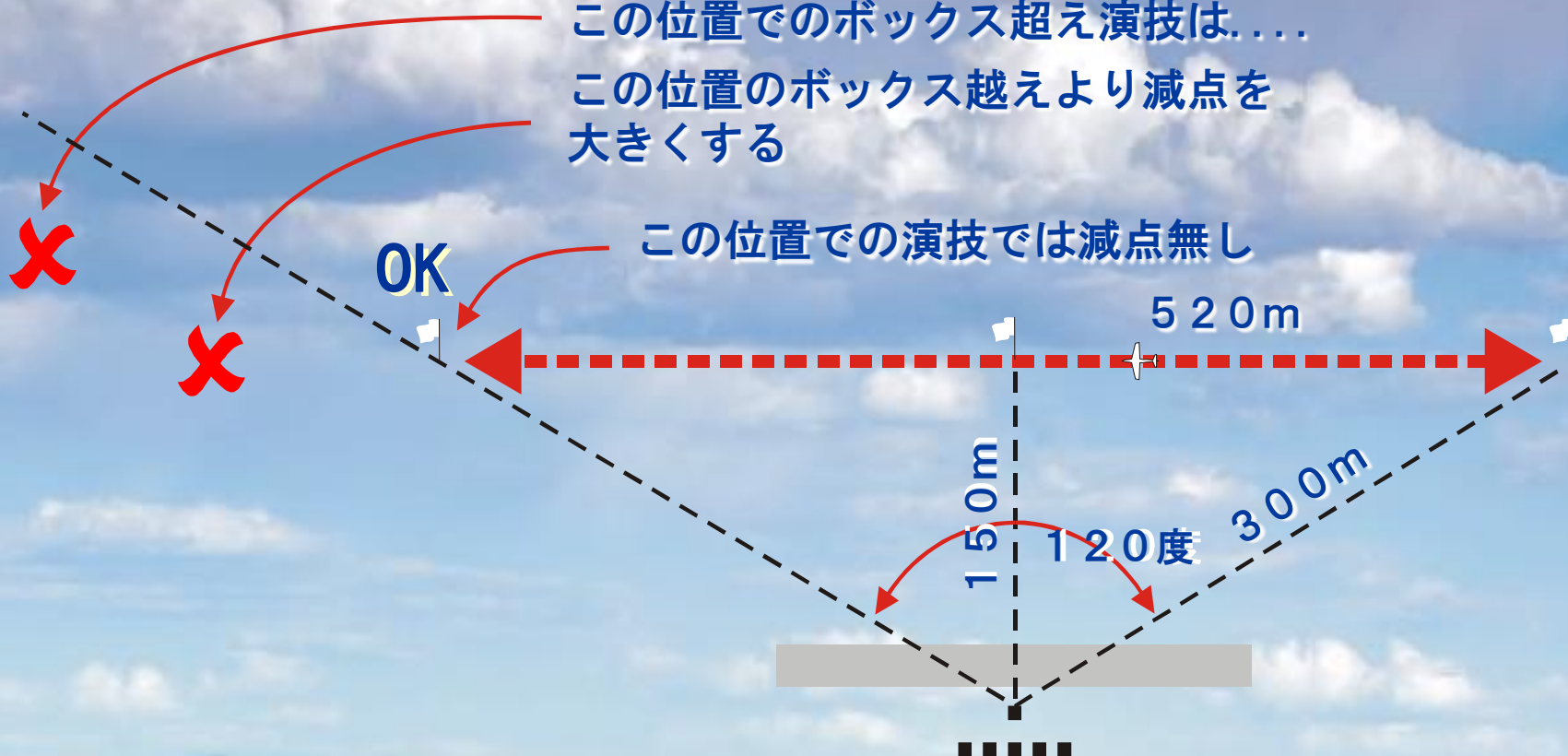




演技の奥行き/位置

この位置でのボックス超え演技は....
この位置のボックス越えより減点を
大きくする

この位置での演技では減点無し





垂直方向のフレーム (高度)

90度

60度

30度

0度

260m

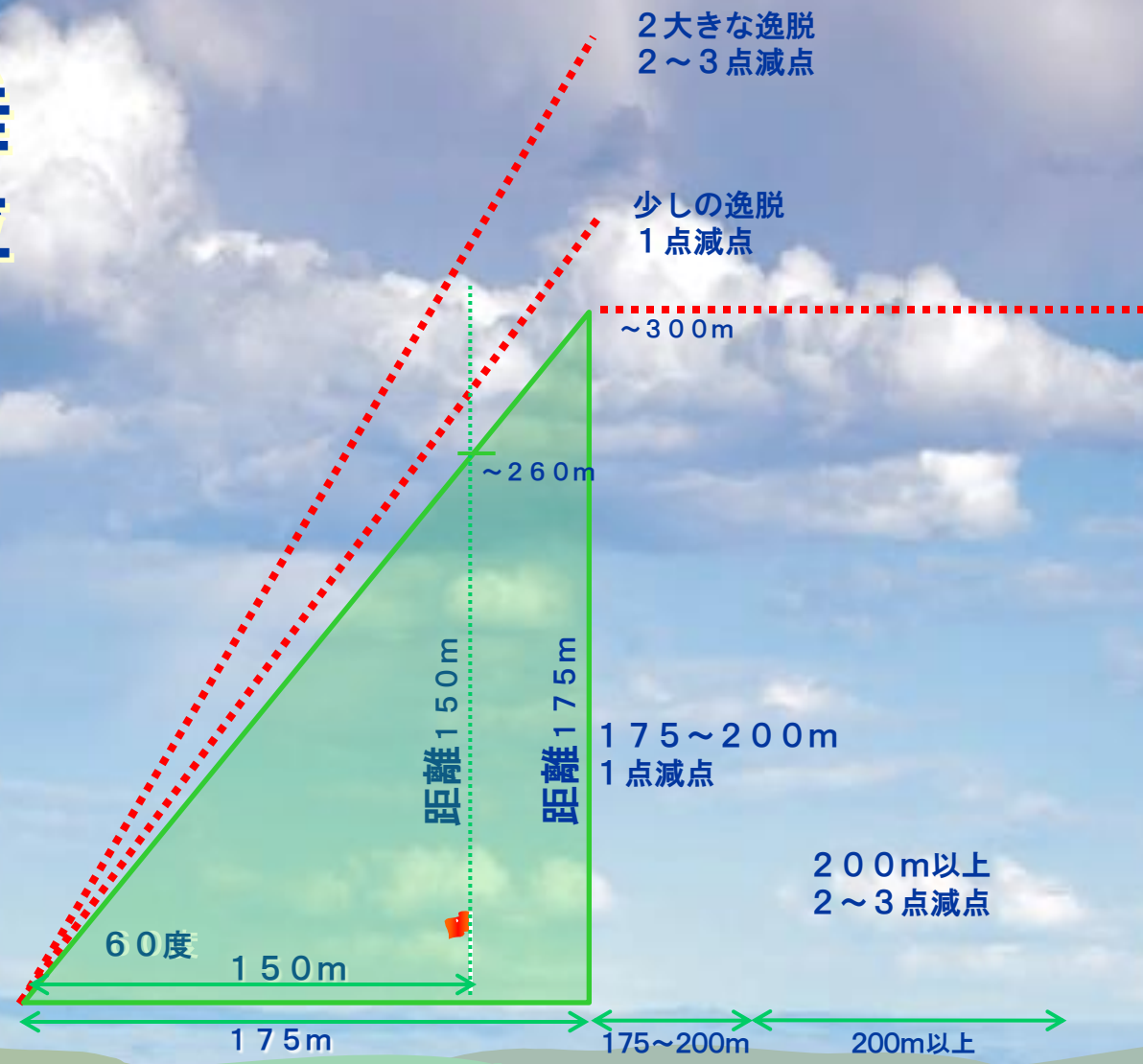
60度

150m

60度を超えた場合は15度/1点ルールを適用する。



縦方向と垂直方向の位置決め





演技 センター

中央演技の位置ずれ...
減点範囲 0.5～4点

この例では
3～4点の減点



中央演技は、センター・フラッグで示された、センター・ラインを中心に演技しなければならない。

飛行演技が中央位置を外れた場所で演技された場合には、ずれの度合いに応じて減点しなければならない。
その減点の範囲は、0.5～4点とする。

中央演技のセンターは、演技の左右範囲幅の中間点である。
例外は演技の説明に記載される。





演技の大きさ

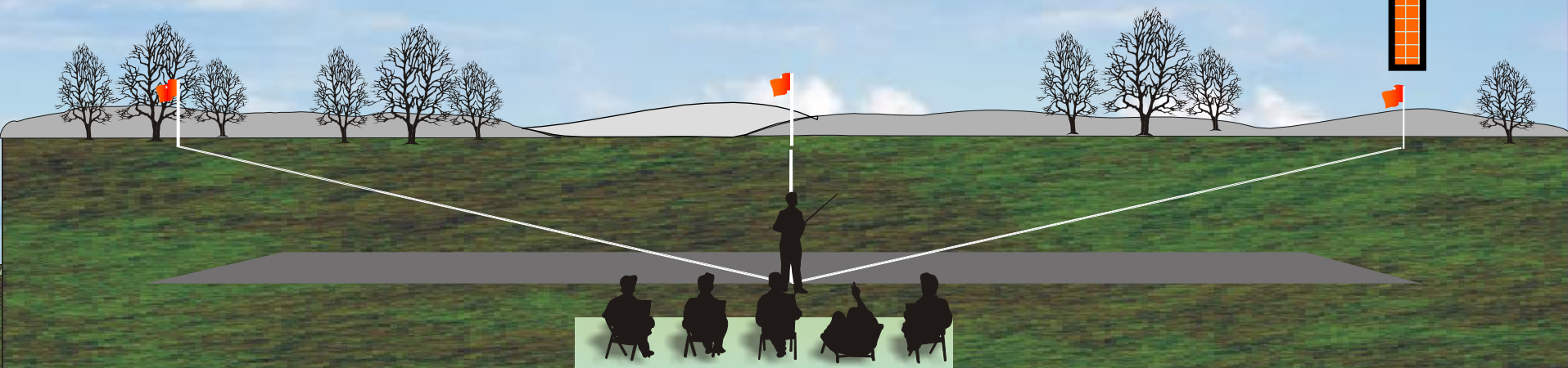
演技の大きさは、演技の大きさと飛行演技区域に対する関係の調和、およびスケジュール全体の他演技の大きさとの関係で採点される。

大きさが不適切な場合、最大1点を減点する。



演技空域から逸脱した場合 の減点基準

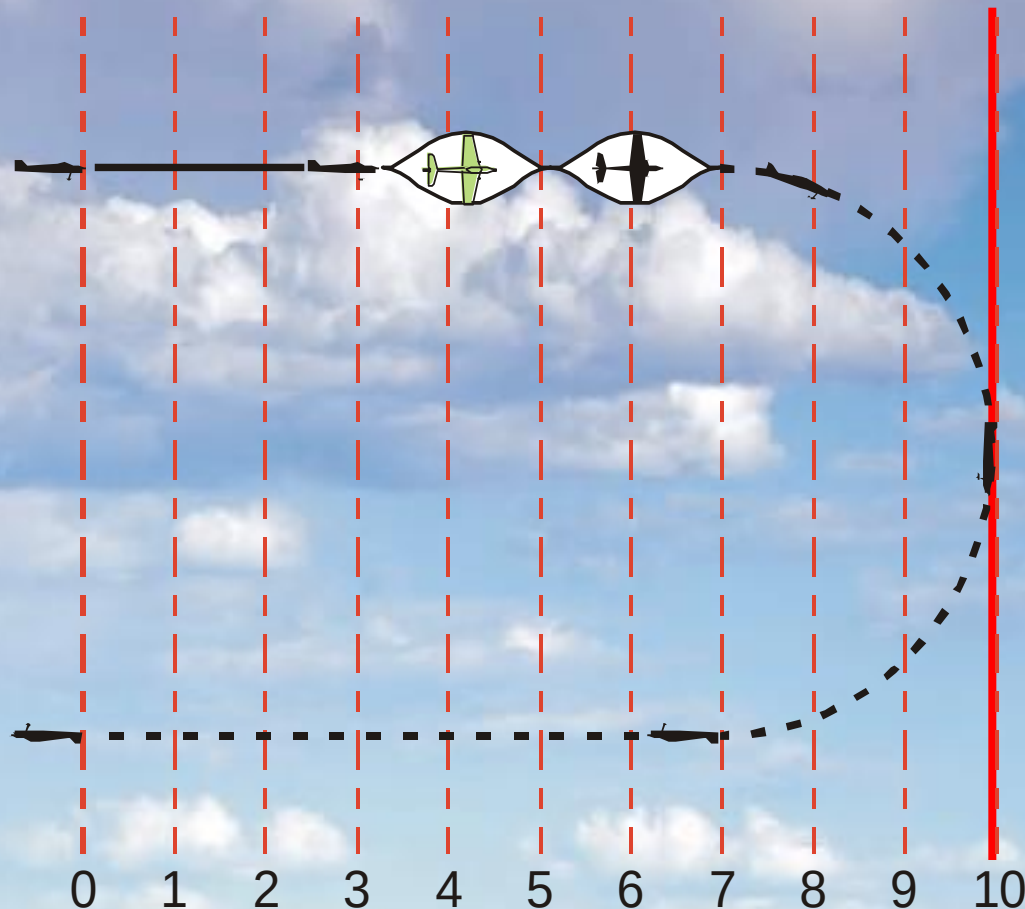
左右60度フラッグは単にフレーム
を示す表示であり、これを超えたか
らといってルールで示された以上に
減点しないこと





演技空域から逸脱した場合 の減点基準

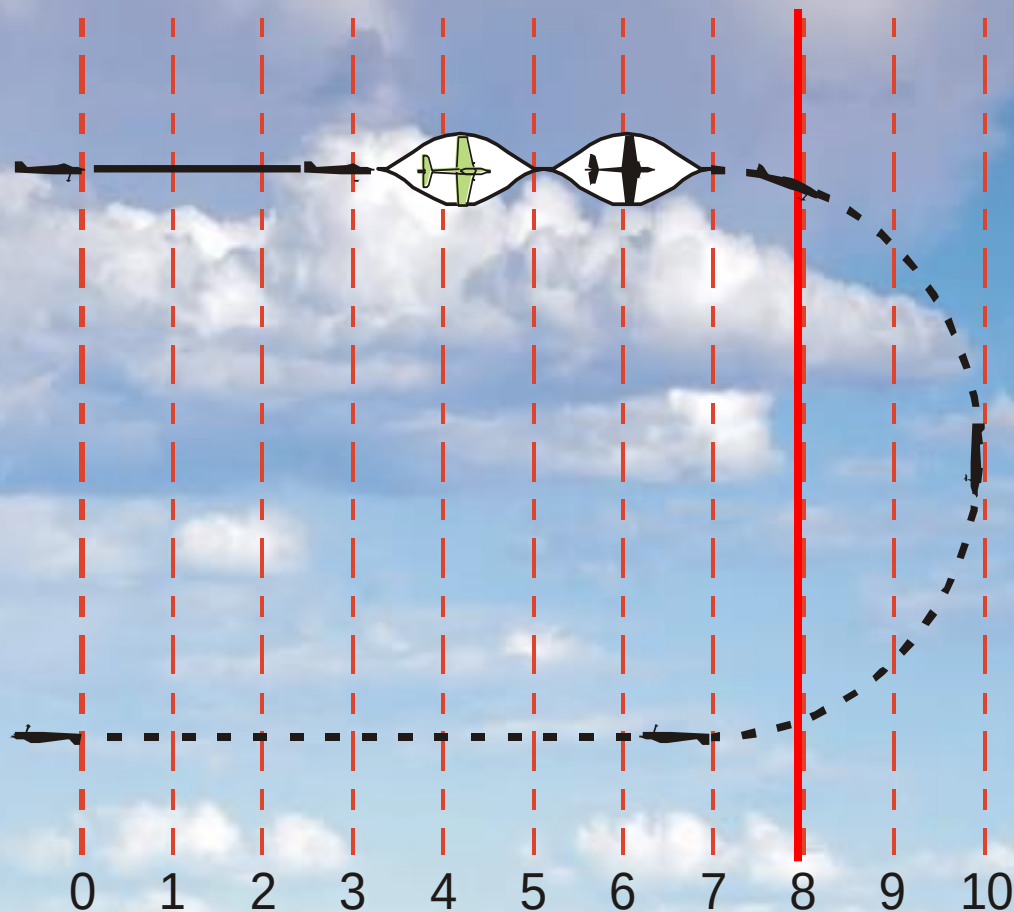
演技全体がフレーム
内に収まっている
減点無し





演技空域から逸脱した場合 の減点基準

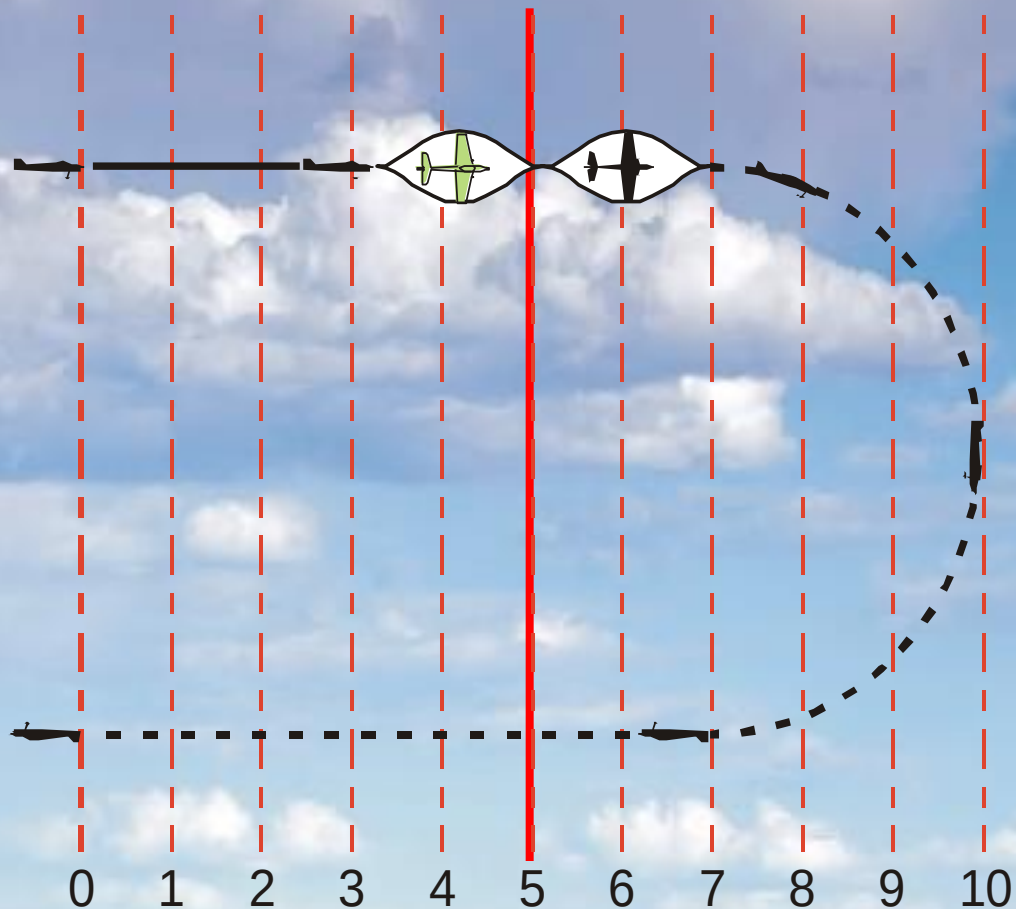
演技の20%が
フレームより逸脱
2点減点





演技空域から逸脱した場合 の減点基準

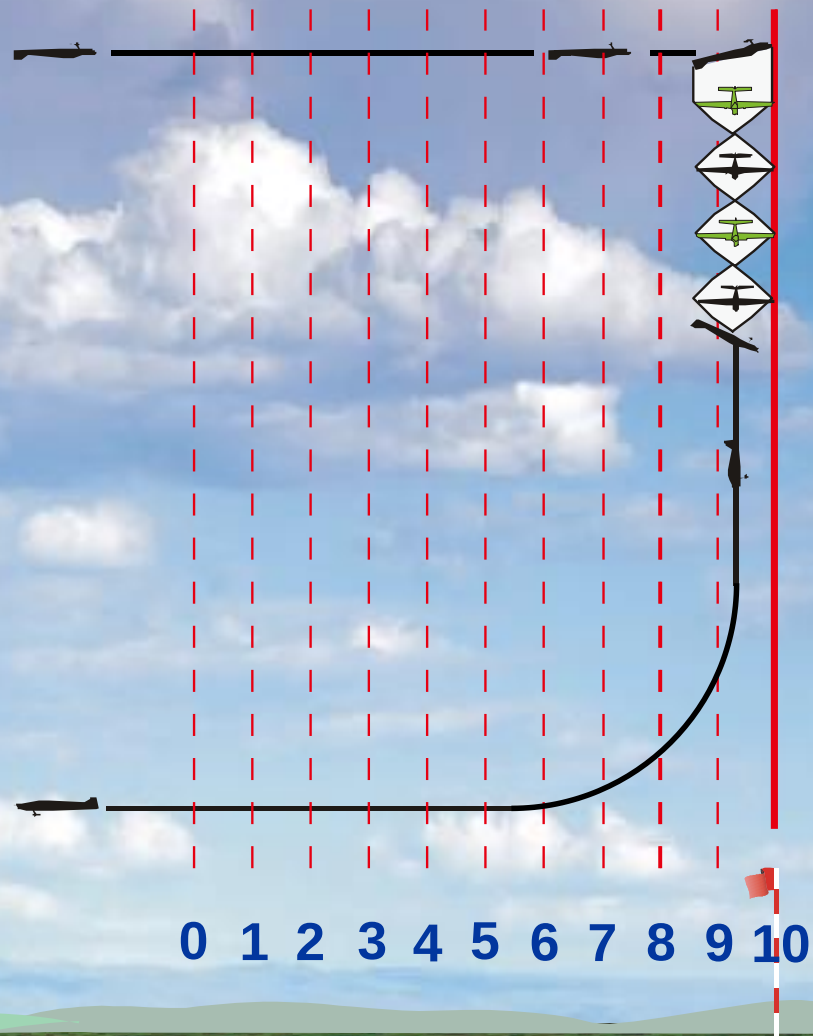
演技の50%が
フレームより逸脱
5点減点





演技空域から逸脱した場合 の減点基準

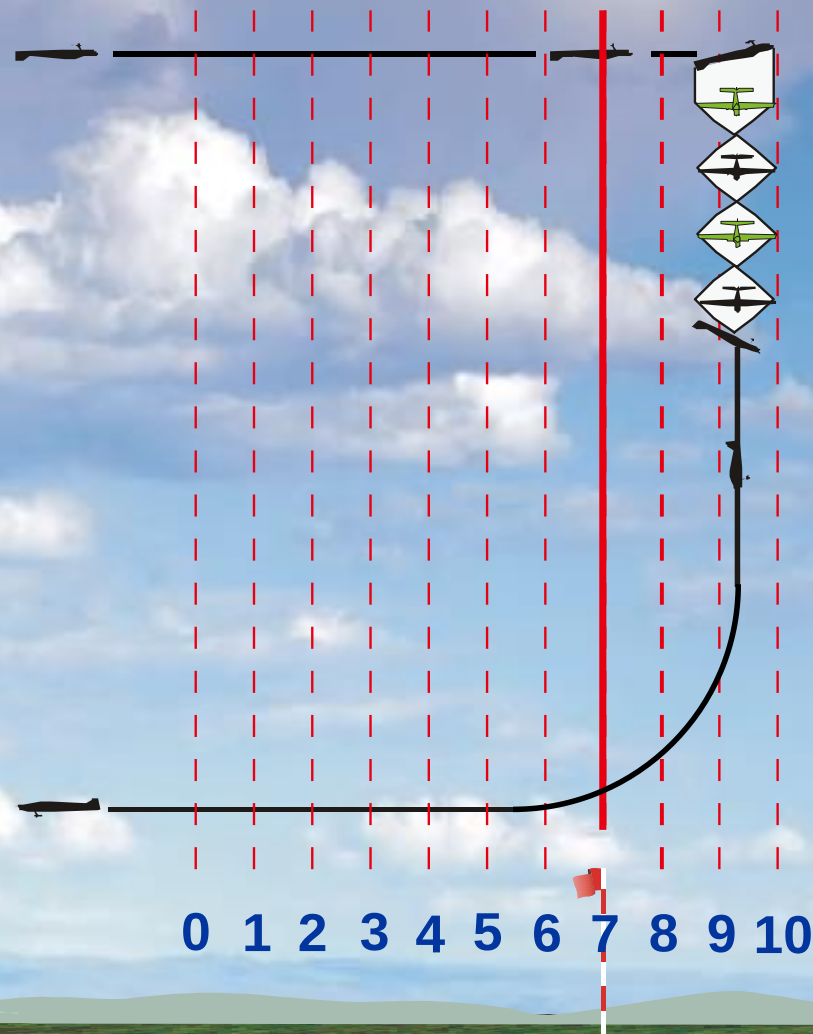
演技全体がフレーム
内に収まっている
減点無し





演技空域から逸脱した場合 の減点基準

演技の30%が
フレームより逸脱
3点減点





ジャッジの心構え

- 飛行される演技スケジュールを熟知する！！
 - ー 飛行できるジャッジはスケジュールを飛行するとさらに良い
 - ー オプション演技を把握し、不意の演技で戸惑わない用意
- アレスティ・シンボルを熟知し、確認のためのアレスティ図を用意する
- 審査中は必要な休憩をとる
- 審査に必要な用具を用意する
 - ー 日差しに対する用意
 - ー 雨に対する用意
 - ー 風に対する用意
- 出来れば、自分の(良い)椅子を用意する



採点の範囲は 10 点から 0 点!

8.5、7.5、6.5 または 6.5、6、5.5 または 6、5、4
などに偏らない

採点は減点方式を使用する



全ての選手
全てのフライトは

パーフェクト・スコアの
10点からスタート



一貫した基準をもって
正確な
偏見のない
審査



審査員間でフライトに ついて 話し合わない





演技を見逃したとき
“N/O”を記入
(ノット・オブザーブ)

選手にも、自分にも公平(正直)
に審査する

再確認

誰が飛ばしているかは忘れる

(友達、ライバル、同郷、他地域選手など)

どのような機材で飛ばしているかは忘れる

(2サイクル、4サイクル、電動、ジェット、ゴム動力等)

空中に描かれる演技の航跡だけを見る！

(正確度、円滑性優美性、位置、大きさ)

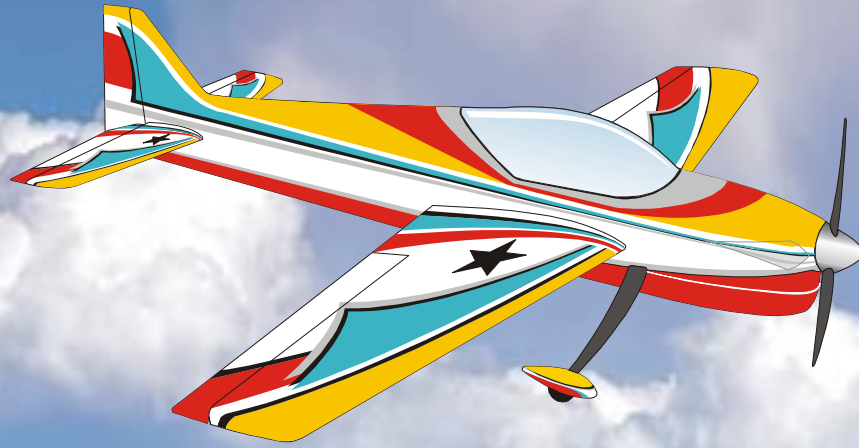
競技会とは

選手はできるだけ高得点を取るため飛行するが、誤りを起こした時に、持ち合わせたテクニックによりどれだけ誤りを隠しジャッジの目をごまかす事に努力し飛行する

ジャッジの仕事は、その誤り、ごまかしを見つけ出し的確に演技を評価することである。

選手は審査員を、審査員は選手を 互いに尊重する

- ・ 選手、審査員共に人間である…
 - ・ 選手、審査員共に人間であり誤りを犯すこともある
 - ・ 中には多くの誤りを犯す人もいる
 - ・ 誤りを犯さない人を私は知らない…
-
- ・ 審査員も人間であり、誤りを犯す事もあり、完全ではないことを理解しておかなければならない



選手、審査員共に大会を大いに
楽しんでください!

このプレゼンテーションを開始してくれた
Bob Skinnerに特に感謝します。