

全日本学生室内飛行ロボットコンテスト

# ビギナー部門 ルールブック

---

発行日 2026/5/18  
Version 1.1

# 目次

<b>第1章 はじめに</b>	2
1.1 安全確保と法令順守	2
1.2 出場までの流れ	2
1.3 チーム構成	2
1.4 機体審査	3
<b>第2章 機体</b>	4
2.1 機体の種類	4
2.1.1 飛行船タイプ	4
2.1.2 その他（飛行機タイプ、マルチコプタータイプ、ハイブリッド機タイプ）	4
2.2 機体の設計と構成要素	4
2.2.1 設計・製作の基本要件	4
2.2.2 プロペラ	4
2.2.3 動力源	4
2.2.4 バッテリー	4
2.2.5 操縦装置（プロポ）	4
2.2.6 救援物資投下装置	5
2.2.7 発光機能	5
2.2.8 補助具	5
2.2.9 プロペラガード	5
2.3 重量	5
2.3.1 空虚重量	5
2.3.2 全備重量	5
2.4 安全性の確保	5
<b>第3章 飛行競技エリア</b>	6
3.1 飛行競技エリアの名称と飛行可能領域	6
3.2 立ち入り可能範囲	6
3.3 飛行競技エリアの設備	8
3.4 参加者による設置物	8
<b>第4章 競技の進行</b>	9
4.1 事前準備	9
4.2 競技準備	9
4.3 競技開始	9
4.4 離陸	9
4.5 飛行競技	9
4.5.1 操縦	9
4.5.2 ハンズオフ飛行	9
4.5.3 機体回収	10
4.5.4 修理と再飛行	10
<b>第5章 判定とペナルティ</b>	11
5.1 点数の確定	11
5.2 飛行中止	11
5.3 警告	11
5.4 失格	11
<b>第6章 飛行競技ルール</b>	12
6.1 競技内容の概要	12
6.2 参加機体	12
6.3 ミッションの種類	12
6.4 ミッションの申告	12
6.5 ミッションへの再挑戦	12
6.6 救援物資	13
6.7 メインミッション	13

6.8 軽量構造	13
6.9 救援物資運搬	13
6.10 宙返り	14
6.11 手放し飛行	14
6.12 水平旋回	15
6.13 帰還	15
6.14 飛行時間・時間点	15
6.15 点数	16
6.16 順位決定	16

# 第1章 はじめに

## 1.1 安全確保と法令順守

参加者は大会主催者と協力し、参加者、観客、運営スタッフ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。

- 参加者は設計者として、自らが製作した機体の安全性について責任を負うこと
- 自身や周りの人の安全に留意し、機体設計と製作、飛行をおこなうこと
- 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）を着用すること
  - 大会当日だけでなく普段の練習のときからゴーグルの着用を推奨する
- 法令を順守すること

参加機体は、下記の対策を行うこと。

- 緊急時に動力を確実にかつ速やかに停止できること
- 混信や通信不良に備え、フェイルセーフ機能として、送信機-受信機間の接続が切れた場合に受信側でスロットルパワーをオフにする機能を有し、その機能を使用すること
- ハンズオフ飛行中に、瞬時に操縦者による遠隔操縦に切り替えられること
- 機体の進行方向側に突起物がある場合は、ガードやカバー等の安全保護を施すこと
- 飛行船タイプ等の場合、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、高所から回収できなくなることをないようにすること
- 機体の安全性について、機体審査にて以下を確認する
  - 事前審査（書類審査・動画審査）で安全対策が設計に組み込まれていること
  - 当日審査で安全対策が実装されていること
- 安全性が確保されていないと判断した場合、審査不合格とし出場を許可しない

参加者および所属団体、顧問のみなさまへ

- 違法な飛行や機器の使用はしない、させないようにしてください。
- 100g以上の機体を屋外で飛行させる際は原則、航空法の対象となります。機体登録とともに、空域や飛行の方法に合った手続きと運用をしてください。
- 電波法について、技適マークが付いてないプロポ等の無線機を使用すると電波法違反になる場合があります。FPV機器等は無線局の免許も必要になることがあります。法令に適合していない機器は使用できません。
- 特に操縦者は、ドローンやラジコン航空機の飛行に対応した、対人および対物保険に必ず加入し、適用条件を満たすよう各種手続きをしてください。

## 1.2 出場までの流れ

1. 大会ホームページで公表されるエントリー規定に従い、エントリーする
2. 機体の設計製作に並行して、各事前審査に対応し合格する

3. 大会日程に合わせて来場し、当日の機体審査に合格した上で、競技に出場する

事前審査にかかわる例年の流れは以下の通りです。本大会での流れは大会事務局からの連絡に従って対応してください。

- エントリー締切日を目安に、メールにて大会大会事務局より大会Slackへの加入案内の連絡があります。
- 事前審査は大会Slackにて行われます。
- 大会Slackに加入せず、審査期限を過ぎた場合は審査を不合格とします。

## 1.3 チーム構成

- 飛行競技に参加できるチームメンバーは5名以内とする
  - 操縦者が1名
  - 補助者が4名以内
- エントリー後の変更は大会事務局に連絡すること
- 競技中にチームメンバー以外からの指示や声掛けは禁止する

## 1.4 機体審査

機体の安全性やオリジナリティ、理解度の観点から、事前及び大会当日に機体審査を行う。特に操縦の技量未熟、競技に適さない機体や実装、安全性の確保やフェアプレー精神を尊重していないと判断した場合には出場を許可しない。

詳細はエントリー後の案内を参照すること。

例年は以下の内容で実施しています。

1. 書類審査
  - a. 大会事務局に指定された審査用紙に各自で必要事項を記入し、大会事務局のレビューを受ける
2. 動画審査
  - a. 離陸から、左右旋回を含む1分以上の飛行ののち、着陸静止までを撮影した動画
  - b. 動画内で発光機能の確認ができるようにすること
  - c. その他、別途指示された内容の動画
3. 各段階での大会Slack上でのヒアリング
4. 当日の機体審査

## 第2章 機体

### 2.1 機体の種類

#### 2.1.1 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。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する。

- 水平面に機体を投影した際に最大となる2点間の距離が1.7mを超えないこと
- 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、高所から回収できなくなることをないようにすること
- ヘリウムガスは参加チームが用意すること
- 可燃性ガスや高温ガスは使用できない

#### 2.1.2 その他（飛行機タイプ、マルチコプタータイプ、ハイブリッド機タイプ）

飛行船タイプに該当しない機体は区別されない

### 2.2 機体の設計と構成要素

#### 2.2.1 設計・製作の基本要件

各チームでオリジナルの機体を企画し設計製作すること。一般に市販されている飛行機・マルチコプターやその他の完成機、キット機による出場は許可しない。

#### 2.2.2 プロペラ

一般的なプロペラ、回転翼、ダクトファンの総称とする。プロペラに明確な破損がある場合には交換・修理を行い、破損のない状態で使用すること。

<付記>

- 本大会では、ヘリコプターや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
- 自作または改造したプロペラを使う際は、審査を通して安全性の確認を行う。書類審査までに事務局に相談すること。

#### 2.2.3 動力源

動力源は電動モーターとする。

#### 2.2.4 バッテリー

バッテリーとして二次電池を使用する場合、以下のものに限る

- LiPo バッテリー：最大2セル（最大電圧8.4V以下）

- LiHV（ハイボルテージ LiPo）バッテリー：最大2セル（最大電圧8.7V以下）
- LiFe バッテリー：最大2セル（最大電圧7.2V以下）

### 2.2.5 操縦装置（プロポ）

- 電波法に適合した市販のラジコン送受信機を使用すること
- 飛行競技中は受信機からの信号を機体上で常に利用できる状態にすること
- 送受信部の改造は禁止する
- 2.4GHz帯周波数を使用した送受信機で、技適マークがあること
- フェイルセーフ機能として操縦信号の接続が切れた場合に、受信機側でスロットルパワーをオフにする機能を有し、その機能を使用すること

<付記>

特に海外製の送受信機を使用する際には、技適の取得状況に注意すること

### 2.2.6 救援物資投下装置

メインミッションにおいて、救援物資を投下する機構を備えること

### 2.2.7 発光機能

- ハンズオフ飛行中およびそれ以外の飛行中であることを、機体に取り付けたLEDなどの発光体で示すこと
- 発光色は以下の通りとする
  - ハンズオフ飛行以外：赤色点灯
  - ハンズオフ飛行：青色もしくは緑色で2Hz程度の点滅
- 審判から視認できない場合は赤色点灯であると判定する
- 競技に支障のない範囲で他の発光機能を備えてもよい
- ハンズオフ飛行中に操縦者の介入があったときは赤色点灯に遷移すること

### 2.2.8 補助具

機体に搭載してもよい補助具は以下の5種類とする。本項で定める補助具の重量はすべて空虚重量に含む。

- 救援物資搭載補助具：救援物資(小)を機体に取り付けるための補助具

### 2.2.9 プロペラガード

- プロペラ回転面の全周を覆うプロペラガードを備えること
- 機体構造物はプロペラガードを兼ねることができる
- 取り外し可能なプロペラガードは空虚重量および全備重量から除くことができる。ただし、迅速な取付けと取外しが可能であり、主としてプロペラガードを目的とした構造である場合に限る。

## 2.3 重量

### 2.3.1 空虚重量

競技中における離陸しうる機体構成のうち、「2.2.9 補助具」で定義された補助具を含まない重量を空虚重量とする。

### 2.3.2 全備重量

競技中における離陸しうる機体構成のうち、「2.2.9 補助具」で定義された補助具をすべて含み、さらに飛行中に運搬しうる救援物資（小）の最大個数を含む重量を全備重量とする。競技で使用する全ての補助具を機体審査に持参すること。

## 2.4 安全性の確保

「1.1 安全確保と法令順守」を確認し、安全性の確保に努めること。

## 第3章 飛行競技エリア

本章では、飛行競技エリアの構成、設備や立ち入りなどに関するルールを定める。

### 3.1 飛行競技エリアの名称と飛行可能領域

- 飛行競技エリアは以下のエリアで構成される
  - 離着陸エリア①
  - 離着陸エリア②
  - ミッションエリア
  - 物資投下エリア
  - マージナルエリア
- 「離着陸エリア①」と「離着陸エリア②」を合わせて「離着陸エリア」と呼称する
- 離着陸エリア内に「手投げエリア」が設置される
- 機体が飛行可能な空域は、飛行競技エリアの上空に限る

### 3.2 立ち入り可能範囲

- 操縦者は離着陸エリア①のみ立ち入り可能とする
- 補助者の立ち入り可能エリアは離着陸エリアとマージナルエリアとする
- 機体が静止している状態においては、補助者は飛行競技エリア全体に立ち入り可能とする。ただし、機体が保持していないすべての救援物資に触れてはならない。

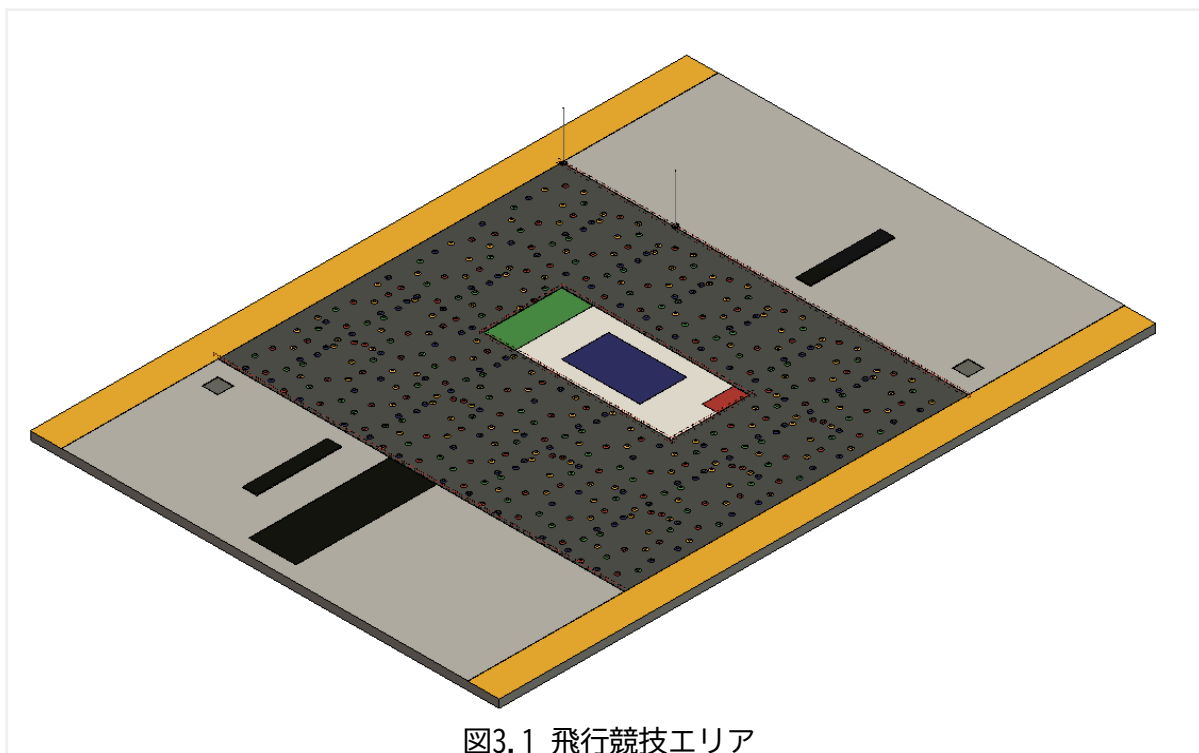


図3.1 飛行競技エリア

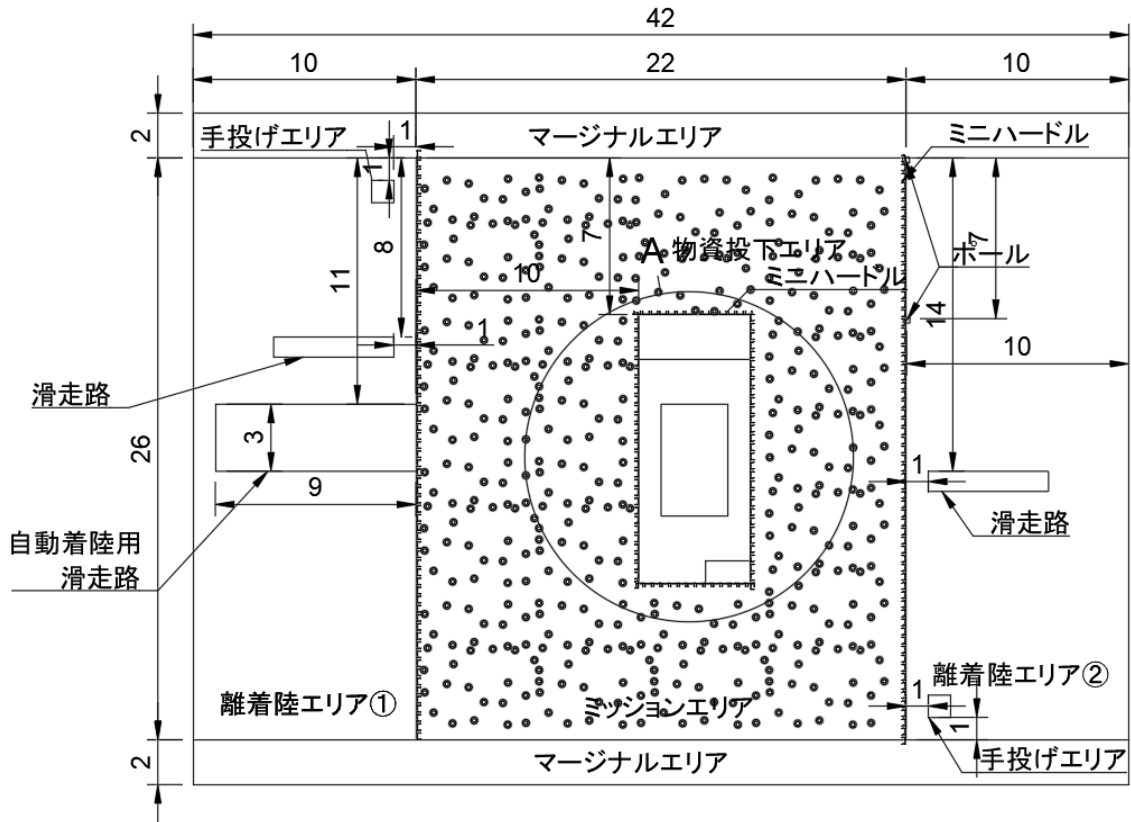


図3.2 飛行競技エリア レイアウト図

### 物資投下エリア

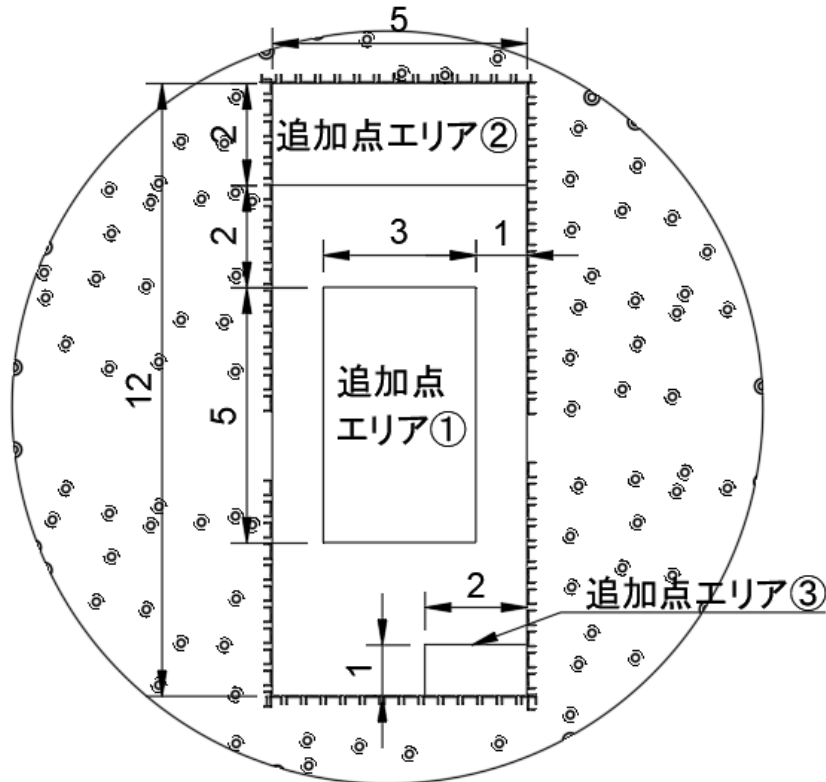
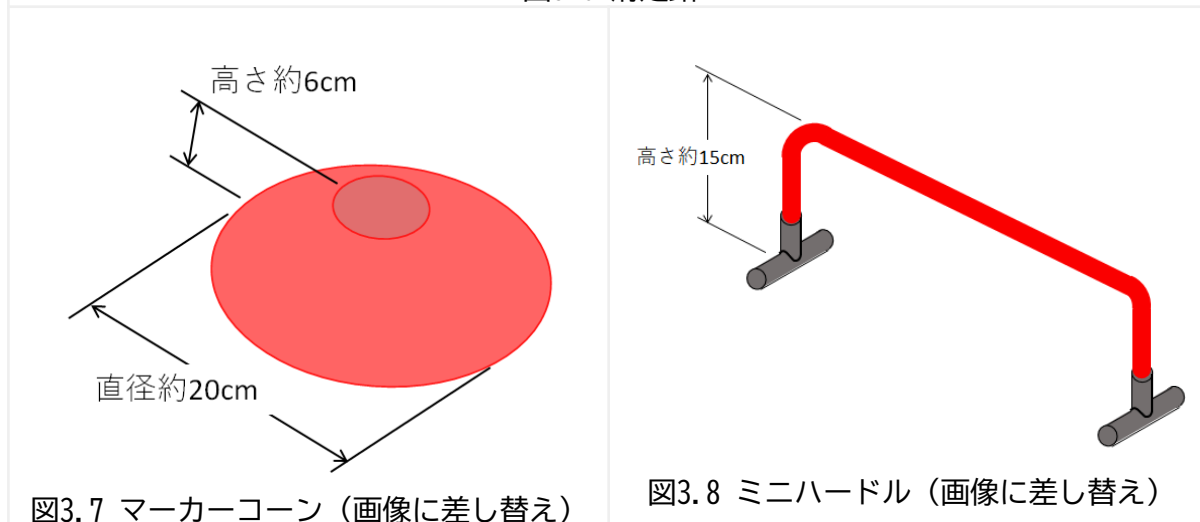
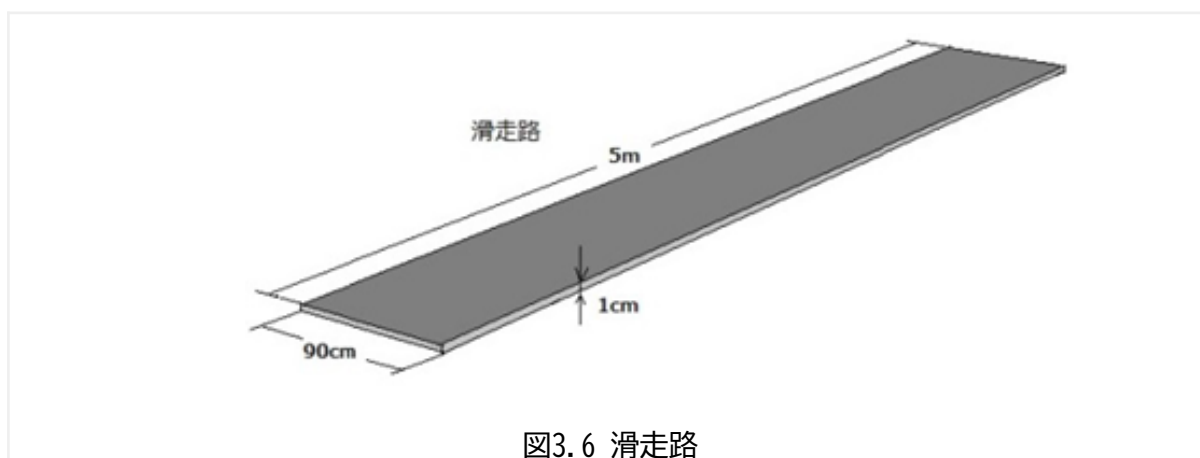


図3.3 物資投下エリア レイアウト図

### 3.3 飛行競技エリアの設備

- 滑走路
  - 寸法は約5.4m×0.9m、高さ約20mmとする
  - 滑走路を踏むことは禁止する
- マーカーコーン： ミッションエリアに約1m毎に設置される
- ミニハードル： ミッションエリアと離着陸エリアの境界および、物資投下エリアの外周に設置される
- 会場の都合で飛行競技エリアやライン等の寸法や配置が多少変更になる場合があるが、現況を優先する
- その他、競技の運営に必要なものが設置されることがある



### 3.4 参加者による設置物

- 機体の誘導・自己位置推定を補助する自走しない器具（マーカー）を設置することができる
- マーカーは誘導・自己位置推定の機能に対して合理的なものでなければならない
- チームメンバーが保持した状態でマーカーを使用することはできない

- 競技進行に支障のない範囲で、マーカーをポールを含めてどこに何個設置してもよい。飛行競技エリア外に設置する場合は書類審査の段階で大会事務局に相談すること。

## 第4章 競技の進行

### 4.1 事前準備

- 案内に従って競技前の機体審査を受け合格すること
- 飛行順が急に変更となる場合があるので、競技前の審査後は、すぐに競技を開始できるように準備をして待機すること
- 待機中に機体の電源を入れていてもよい
- 前チームが飛行競技エリアを出たあとに入れ替わりで「4.2 競技準備」に定める準備を開始する

### 4.2 競技準備

- 前チームが飛行競技エリアを出た後に審判の合図で競技準備を開始する
- 競技準備は1分以内に完了すること
  - 競技準備が完了せず、競技準備の時間を延長する場合には延長時間(秒)で以下の得点ペナルティが課される
  - 競技準備ペナルティ =  $-50 \times \text{延長時間}$
  - 延長時間は60秒まで認められる
- 機体の動作を確認し、競技準備が完了したら審判に伝えること

### 4.3 競技開始

審判の合図で飛行競技を開始する。

### 4.4 離陸

- 本ルールブックにおける「離陸」という語句の定義はこの項に従う。
- 離陸は、自力滑走による離陸、カタパルト等の離陸補助具を用いた離陸、あるいは手投げ発進のいずれでもよい
  - 離陸補助具を使用する場合は滑走路上に設置すること
  - 離陸補助具は機体の重量に含まれない
- 手投げ発進は手投げエリアで行うこと
- 審判が危険と判断した場合は、手投げ発進を認めない
- 機体が転倒するなどして離陸を完了できない場合は、機体回収をおこない、再度機体を離陸させる

### 4.5 飛行競技

飛行競技ではメインミッションおよび事前に申告したサブミッションに挑戦できる

#### 4.5.1 操縦

- 操縦者の遠隔操縦にて操縦する
- 飛行中、操縦者は離着陸エリア①内を自由に移動してよい
- 補助者は立ち入り認められたエリアから操縦者に指示を送ることができる

#### 4.5.2 ハンズオフ飛行

- 機体が操縦者の遠隔操縦を受けず、自律飛行を行っている状態
- 所定の発光機能によりハンズオフ飛行であることが識別できること
- 操縦者の義務
  - 送信機のスティックから指を離し、操縦をしないこと
  - 特に指定のある場合を除き、送信機からは手を離さないこと

#### 4.5.3 機体回収

- 「機体回収」という語句の定義は全ての項に従う
- 機体回収では、補助者は飛行競技エリアで静止した機体を回収できる
- 機体回収はプロペラが停止し、機体が静止した状態で行う
- 機体回収を行うとき、補助者は飛行競技エリア全域に立ち入ることができる
- 投下済みの救援物資を移動させた場合は審判によって元の位置に戻される
- 回収した機体は離着陸エリアの滑走路もしくは手投げエリアから離陸してよい

#### 4.5.4 修理と再飛行

- 飛行競技中の修理は認めない
- 飛行競技中のバッテリー交換は禁止する
- 搭載されているバッテリーの切断、再投入は安全に留意すること

## 第5章 判定とペナルティ

本章では、競技の得点確定、およびルール違反に対する措置について定める。

### 5.1 点数の確定

- 点数は飛行競技直後のアナウンスにて確定される
- 既定の追加点を除き、その後の点数の修正はおこなわない
- 動画その他の媒体を用いた事後判定は行わない
- 飛行競技中の審判および得点集計のミスなどが明らかな場合、当該チームに対し再飛行の提案を行うことがある。再飛行を行った場合には、再飛行時の点数が採用される。

### 5.2 飛行中止

以下の場合、飛行競技は直ちに中止され、未帰還扱いとする。中止までに完了したミッションの得点は加算される。

- 最大飛行時間内に帰還することができない場合
- 機体に重大な損傷を受け、飛行競技の続行が困難と判断された場合

### 5.3 警告

以下の場合、警告を与える。警告を3回受けたチームは直ちに飛行を中止する。

- 飛行競技エリア外を飛行すること等、参加者や設備などに危険を及ぼす可能性がある飛行と審判が判断した場合
- 滑走路内を踏む、操縦者もしくは補助者がミッションエリアに侵入する等、競技者が指示されたエリアから出た場合
- 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
- 審判と接触もしくは審判を妨害する行為。このとき当該ミッションを失敗と判断する場合がある
- チームメンバー以外が設営作業や競技時間中に協力した場合
- 進行状況に応じて指示された練習飛行、ピット作業や競技前後の作業に関する時間制限や内容の制限に従わない場合

### 5.4 失格

以下の場合、飛行競技中に関わらず(練習飛行、ピット作業等)直ちに失格とし、今後の大会への参加を停止することがある

- 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
- 審判の警告や指示に従わない場合
- 大会の名誉および品位を著しく損なうような行為のある場合

## 第6章 飛行競技ルール

### 6.1 競技内容の概要

- 参加機体は、離着陸エリア①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、離着陸エリア①に帰還する。
- 最大飛行時間内に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、ハイブリッド機タイプ、飛行船タイプ、マルチコプタータイプの参加を許可する。
- 参加チーム数が多い場合には予選を行う。予選は競技時間を限定する。
- ビギナー部門は決勝のみ実施される。
- ビギナー部門においてはメインミッションのギブアップを許可する。「メインミッション中断」のコールを行うことでメインミッションを終了し、その後サブミッションに挑戦できる。
- 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。手投げ発進の場合は離着陸エリア①の手投げエリアにてスタンバイした状態で開始する。

### 6.2 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。
- 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こと。
  - 飛行機タイプ・ハイブリッドタイプ：空虚重量が250g以下であること
  - 飛行船タイプ：最大長が1.7m以下であること。空虚重量の制限は原則無し、明らかに過大な場合は不可とする。
  - マルチコプタータイプ：空虚重量が250g以下であること。
- ハンズオフ飛行および発光機能に関する項に定める発光機能を備えること。

### 6.3 ミッションの種類

- ミッションは「メインミッション」と「サブミッション」に大別される。
- メインミッションは競技開始時に開始され、終了しなければ他のミッションには挑戦できない。メインミッションの開始コールの必要はない。
- サブミッションは、「救援物資運搬」「軽量構造」を除いて、各サブミッションに挑戦中に他のミッションに挑戦できない。すなわち成功条件または失敗条件を満たした場合にのみ、次のミッションに挑戦できる。
- サブミッションは「軽量構造」「救援物資運搬」「手放し飛行」「宙返り」「水平旋回」とする。

## 6.4 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をミッション記入用紙に記入すること。
- 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よい。

## 6.5 ミッションへの再挑戦

- コールした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を許可する。

## 6.6 救援物資

- 救援物資は、日清食品の「チキンラーメンmini」とする。



● 図 チキンラーメンmini

- 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よいが、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。

## 6.7 メインミッション

### 成功条件

- 物資投下エリアに救援物資を1つ投下すること。

### 失敗条件

- 持ち込んだ救援物資を物資投下エリア外にすべて投下すること。
- 「メインミッション中断」のコールがされること。（予選のみ）

### 付記

- 救援物資は競技開始前に機体に2つまで搭載できる。
- 競技開始後の救援物資の機体への搭載は認めない。

## 6.8 軽量構造

### 成功条件

- 機体審査において200g以下の空虚重量が計測されたうえで、メインミッションと帰還を達成すること。

### 失敗条件

- メインミッションもしくは帰還に失敗すること。

### 点数

- 「軽量構造点」 = 300点

### 付記

- 本ミッションのコールの必要はない。

## 6.9 救援物資運搬

### 成功条件

- 物資投下エリアに1つ以上救援物資を投下すること

### 失敗条件

- 持ち込んだ救援物資を物資投下エリア外にすべて投下すること

### 点数

- 追加点は以下のように定義する。
  - 物資投下エリア：100点×個数
  - 追加点エリア①：150点×個数
  - 追加点エリア②：200点×個数
  - 追加点エリア③：400点×個数
- 追加点エリア②、③全てにそれぞれ1個の投下が成功した場合、個別の追加点に加えて「物資運搬追加点」300点を加算する。

### ミッションのプロセス

- 1) 競技開始前に機体に救援物資を2個まで搭載する。
- 2) 競技開始とともに、離着陸エリア①の滑走路から離陸した後、競技エリアに救援物資を投下する。

### 付記

- 本ミッションの開始コールの必要はない。
- 本ミッションにおける点数は、競技終了時の救援物資の投下状況によって決定される。

## 6.10 宙返り

### 成功条件

- 軌道面が地面に対して十分に垂直な宙返りを行うこと

### 失敗条件

- 次のミッションがコールされること

### 点数

- 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し、宙返り回数に応じて加点される。
- 「宙返り点」 = 宙返り回数 × 100

### 付記

- 連続しての宙返り（各宙返りの間に1秒以上の水平飛行が行われない）は認めない。
- 宙返り回数の上限は3回とする。

## 6.11 手放し飛行

### 成功条件

- ハンズオフ飛行による飛行を3秒間継続すること。

### 失敗条件

- 次のミッションがコールされること

### 点数

- 「ハンズオフ飛行点」 = 200点
- ハンズオフ飛行を行っている際、動力による推進無しの状態を維持できた場合、加点する。
- 「ハンズオフ飛行追加点」 = 100点

### 付記

- 飛行船タイプも本ミッションには挑戦できる。

## 6.12 水平旋回

### 成功条件

- ハンズオフ飛行による旋回半径が概ね1.5m以上の水平旋回飛行を行うこと

## 失敗条件

- 次のミッションがコールされること

## 点数

- 「水平旋回点」 = 水平旋回回数 × 200 + 水平旋回追加点
- 高度変化の十分小さい自動操縦による1周の旋回の回数を水平旋回回数とする。最大水平旋回回数は2回とする。
- 水平旋回追加点は連続して2回旋回できた場合に加点される。
- 水平旋回追加点 = 200

## 付記

- 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。

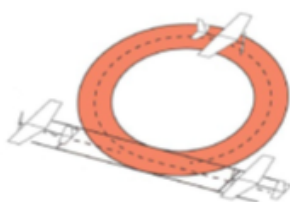


図 水平旋回

## 6.13 帰還

- ミッションを完了した機体は「帰還」を行うことができ、「帰還」によって飛行競技終了となる。
- 帰還する際には「帰還」のコールをすること。
- ミッションエリアから離着陸エリア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。
- 離着陸エリア①の滑走路面以外に接触せず、着陸静止できた場合は「着陸点」として300点が与えられる。
- 機体の着陸判定については、「全搭載物のうち、接地している物の場所」を基準とする。
- 最大総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。

## 6.14 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 - 総飛行時間) × 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。

- ビギナー部門の「標準飛行時間」は2分、最大総飛行時間は2分30秒とする。

## 6.15 点数

- 点数は、離陸点、各ミッションで定められた点、着陸点、および時間点の合計とする。
- 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。手投げ発進の場合、離陸点は加点されない。
- 離着陸エリア①の滑走路面以外に接触せず、着陸静止できた場合は着陸点として300点が与えられる。

## 6.16 順位決定

- まず、メインミッションおよび帰還の成否により以下の区分に分ける。
  - 優先1：メインミッションに成功し、帰還に成功したチーム
  - 優先2：メインミッションに失敗し、帰還に成功したチーム
  - 優先3：メインミッションに成功し、帰還に失敗したチーム
  - 優先4：メインミッションに失敗し、帰還に失敗したチーム
- 優先度が高い順、同じ優先度内で高得点順に順位を決定する。