

配付された以下の材料で紙の飛行体を3機完成させ、作成した飛行体の飛行性能や設計思想などのプレゼンテーションと、設定したポイントまで飛ばす(滑空させる)試技の合計点で順位を競う。

〔材料〕 297×60 mm の短冊状に切ったコピー用紙10枚, クリップ2種類(重さの違うもの)×5個, セロハンテープ, スティックのり

**【設計・試作(60分)】**

- ① 与えられた材料以外は使用できない。
- ② 飛行体の形や大きさは自由。
- ③ セロハンテープで紙を貼る, 折る, 一部を切り取ることは可とする。

**【プレゼンテーション(3分)】**

目標までの飛行経路・飛行計画を想定し, 以下のようなポイントについて事前にまとめシートに記入し, その内容にもとづいてプレゼンテーションを行う。

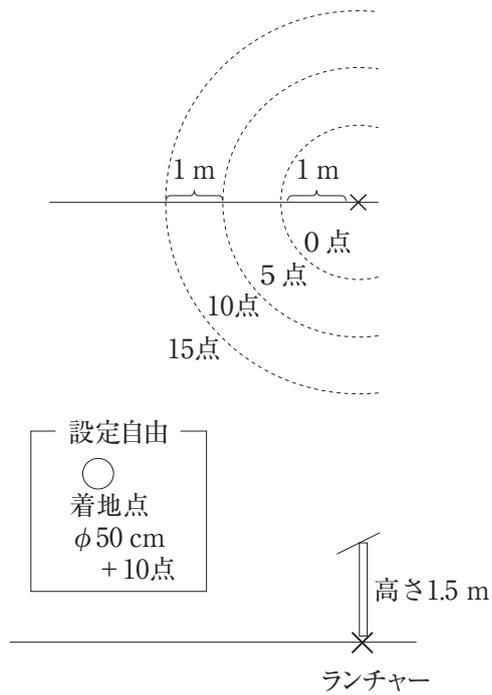
- ① 設計: 高得点を得るための戦略と, それを実現するための設計思想。
- ② 試作: 設計を試作を通じてどのような形で具現化したか, 工作上的工夫など。
- ③ 飛行計画: どのような飛行計画を立てたか。

**【試技(10分) 予備(10分)】**

決められたランチャーから1チーム3名が3つの飛行体を用いてそれぞれ1回ずつ, 計3回飛行体を飛ばし, 所定の位置に着地させることで得点を競う。また, 競技の公正さを保つため, 次のような手順で飛ばすこととする。

- ① ランチャーを任意の角度で固定する(ランチャーの角度は上下方向のみが調整できる)。
- ② ランチャーの上端に飛行体を手でのせ, 静止させる。
- ③ 審査員が静止を確認して試技開始の合図をしたら, 飛行体を固定した手を離す。ランチャーを飛行体が滑り降りて, 空中に発射される。

## 試技の方法



ランチャーを中心にした競技フィールドの1 m間隔の同心円が着地帯となる。ランチャーから発射された飛行体が着地した着地帯の点数が与えられる。飛行体の一部がかかっている着地帯の、より高得点な方を点数とする。

また、設定自由な半径50 cmの着地点も設定する。着地点を競技フィールドの任意の場所に置き、この着地点を目標とした飛行計画を立てることができる。

設定した着地点に飛行体の一部がかかっている場合、着地帯の点数に、10点が加点される。