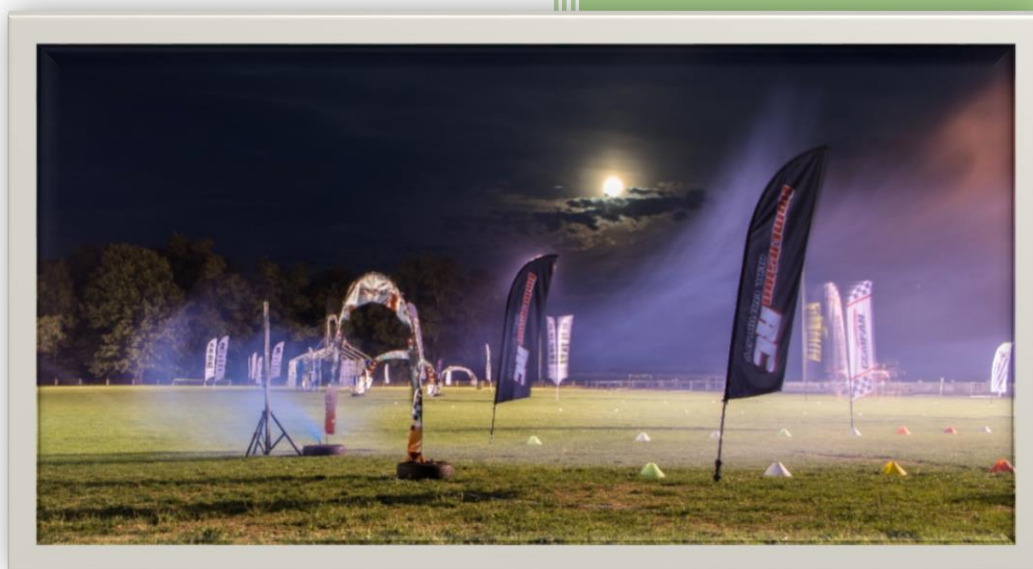


# Regelwerk "German Rotor League"



## Regelwerk zur "German Rotor League" – Saison 2016

Auf den nachfolgenden Seiten beschreiben wir das Regelwerk für die FPV-Rennen der Saison 2016. Das Regelwerk wurde durch Zusammenarbeit erfahrener Piloten und Veranstalter ausgearbeitet und basiert auf den Erfahrungen der vergangenen Events. Es basiert auf Regelwerken für Slotcar-Rennen, wurde in großen Teilen überarbeitet, umformuliert und für den Einsatz im FPV-Racing modifiziert.

Dieses Regelwerk hat die Version 0.1 vom 07. Februar 2016. Änderungen sind vorbehalten

# 1 Inhaltsverzeichnis

1	Grundlagen einer Veranstaltung .....	4
1.1	Versicherung.....	4
1.2	Nennung .....	4
1.3	Startgeld .....	4
2	Allgemeine Spezifikation der FPV-Modelle .....	4
2.1	Allgemeines .....	4
2.1.1	FPV.....	4
2.1.2	Limitierung.....	5
2.2	Multicopter.....	5
2.3	Fixed Wing .....	5
3	Spezifikationen der Strecke .....	5
3.1	Bereiche.....	5
3.1.1	Rennstrecke.....	5
3.1.2	Pilotenbereich .....	5
3.1.3	Vorbereitung .....	5
3.1.4	Flugbereich .....	5
3.2	Sicherheit.....	6
3.2.1	Räumliche Trennung.....	6
3.2.2	Betreten der Strecke .....	6
3.3	Hindernisse .....	6
3.3.1	Wendepunkte.....	6
3.3.2	Tore/Gates.....	6
3.3.3	Tunnel.....	6
3.3.4	Anflugswege .....	6
4	Verhaltensregeln .....	7
4.1	Testflüge .....	7
4.2	FPV.....	7
4.3	Unsportliches Verhalten.....	7
4.4	Spotten .....	8
5	Rennablauf .....	8
5.1	Pilotenbriefing.....	8
5.2	Technische Abnahme .....	8
5.3	Vorrunde.....	8
5.3.1	Gruppeneinteilung .....	8
5.3.2	Start .....	9

5.3.3	Runden- und Zeitmessung.....	9
5.3.4	Platzierung.....	9
5.3.5	Wertung Vorläufe/Qualifikation.....	9
5.4	Finale .....	10
5.4.1	Gruppeneinteilung .....	10
5.4.2	Start .....	10
5.4.3	Runden- und Zeitmessung.....	10
5.4.4	Platzierung.....	10
5.4.5	Wertung.....	10
5.5	Strafen .....	11
5.5.1	Punktstrafen .....	11
5.5.2	Disqualifikation.....	11

# 1 Grundlagen einer Veranstaltung

## 1.1 Versicherung

Die Teilnehmer eines Wettbewerbs nehmen auf eigene Gefahr an dem Wettbewerb teil. Sie tragen die alleinige zivil- und privatrechtliche Verantwortung für alle von ihnen oder durch die von ihnen eingesetzten Modelle verursachten Schäden. Die Teilnehmer verzichten durch Abgabe der Nennung für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung erlittenen Unfälle oder Schäden am Modell auf jedes Recht des Vorgehens oder Rückgriff gegen:

- den Ausrichter, dessen Beauftragte und Helfer
- der Teilnehmer und deren Helfer sowie eigenen Helfer
- Behörden und irgendwelche andere Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen.

Diese Vereinbarung wird mit Abgabe der Nennung an den Ausrichter allen Beteiligten gegenüber wirksam.

Daher ist eine ausreichende Private Haftpflicht Versicherung abzuschließen und Veranstalter können diesen ausreichenden Versicherungsschutz verlangen.

## 1.2 Nennung

Die Teilnehmer melden sich im Vorfeld mittels einer durch den Veranstalter bereitgestellten Plattform an. Der Veranstalter wählt, sofern die Anmeldezahlen die verfügbaren Startplätze übersteigen, eine Methode die Startplätze auf faire Weise den Anmeldungen zuzuordnen. Die Anmeldung ist nicht gleichbedeutend mit einer erfolgreichen Nennung. Die Nennung ist erst abgeschlossen wenn der Teilnehmer allen Forderungen des Veranstalters nachgekommen ist. Darunter können fallen:

- Zahlung des Startgeldes
- Übermittlung der geforderten persönlichen Daten
- Nachweis des Versicherungsschutzes
- Bestätigung der Teilnahmebedingungen

Diese Forderungen sind den Teilnehmern durch den Veranstalter während der Anmeldung bekannt zu machen.

## 1.3 Startgeld

Das Startgeld darf dafür verwendet werden Unkosten die dem Veranstalter entstehen zu decken. Es wird empfohlen das Startgeld für Jugendliche (0-16 Jahre) auf 15€ und für Erwachsene auf 25€ zu begrenzen. Sollten die Kosten damit nicht gedeckt werden können steht es dem Veranstalter frei Sponsoren zu werben.

# 2 Allgemeine Spezifikation der FPV-Modelle

## 2.1 Allgemeines

### 2.1.1 FPV

Es sind nur legale FPV Sender, die in Deutschland käuflich zu erwerben sind erlaubt. Die gesetzlichen Bestimmungen müssen erfüllt werden. Die Videosender dürfen zu keiner Zeit auf „nicht“ legalen Frequenzen betrieben oder eingestellt werden. Der Veranstalter hat im Pilotenbriefing mitzuteilen, welche Frequenzen während des Rennens genutzt werden dürfen. Dem Veranstalter steht es frei vor Beginn der Veranstaltung den Sender jedes Piloten überprüfen und markieren. Dem Veranstalter steht es zudem frei, die Nutzung bestimmter FPV-Sender zu verbieten, um Störungen durch

minderwertige Produkte zu verhindern. Diese Beschränkung ist den Piloten spätestens bei der Anmeldung mitzuteilen.

### 2.1.2 Limitierung

Die Flugmodelle müssen dem technischen Reglement entsprechen. Die Rennleitung „kann“ eine maximale Anzahl von Modellen bestimmen, muss dies aber bereits in der Ausschreibung bekannt geben und für eine eindeutige Markierung auf der Grundplatte des Modells vor Rennbeginn sorgen. Dann dürfen nur diese Modelle nur von dem jeweiligen zugehörige n Piloten eingesetzt werden. Reparaturen sind erlaubt. Aber nur durch Austausch eines baugleichen Ersatzteil. Eine Grundsätzliche Änderung an der Konstruktion darf während des Rennens nicht mehr vorgenommen werden.

## 2.2 Multicopter

## 2.3 Fixed Wing

# 3 Spezifikationen der Strecke

## 3.1 Bereiche

Um ein Rennen auszutragen müssen folgende Bereiche vom Veranstalter vorbereitet und bereitgestellt werden:

### 3.1.1 Rennstrecke

Der Bereich für die Rennstrecke sollte die Größe eines Fußballfeldes nicht unterschreiten. 70m\*110m ohne Auslaufzonen. Sollten die örtlichen Bedingungen es zulassen, ist eine Auslaufzone um das gesamte Feld, aber wenigstens hinter scharfen Wendepunkten ratsam.

### 3.1.2 Pilotenbereich

Je nach Anzahl der Piloten ist ein ausreichend großer Bereich vorzuhalten, in dem Piloten und Teams Platz haben um Werkzeug und Materialien auszubreiten. Den Piloten/Teams ist Zugang zu einer Stromversorgung zu ermöglichen, um elektrische Werkzeuge benutzen zu können. Der Pilotenbereich ist vom Zuschauerbereich abzugrenzen und mit einer Zutrittskontrolle zu versehen, um Unbefugten den Zugang zu versagen.

### 3.1.3 Vorbereitung

Zwischen Pilotenbereich und Flugbereich ist ein Bereich zur Vor- und Nachbereitung einzurichten. In diesem Bereich werden die Copter flugbereit gemacht, FPV-Sender und Lap-Timer-Transponder ausgegeben und im Copter verbaut. FPV-Sender und Lap-Timer-Transponder die vom Veranstalter bereitgestellt werden verlassen diesen Bereich nur Richtung Strecke. Eine Mitnahme an die eigenen Plätze ist untersagt. FPV-Sender werden in diesem Bereich nur nach Freigabe eingeschaltet. Die Freigabe erfolgt durch eine Aufsichtsperson, sobald alle Copter des vorhergegangenen Laufs von der Strecke entfernt wurden und bevor der nächste Lauf startet. Während Copter in der Luft sind ist es untersagt ein FPV-System in Betrieb zu nehmen.

### 3.1.4 Flugbereich

In diesem Bereich halten sich nur die Spotter und Piloten auf, die aktiv an der nächsten Runde teilnehmen. Die Spotter sitzen in der Reihe hinter den Piloten. Die Piloten nehmen während Wertungsläufen die ihnen zugeteilten Plätze ein. Während Probe- und testläufen besteht freie Platzwahl. Ein Spotter ist in diesen Läufen nicht notwendig.

## 3.2 Sicherheit

### 3.2.1 Räumliche Trennung

Um Verletzungen von Zuschauern, Piloten oder deren Angehörigen zu vermeiden gilt es, die Rennstrecke räumlich von den anderen Bereichen abzugrenzen. Feinmaschige Bauzäune oder stabile Netze sind zu bevorzugen.

### 3.2.2 Betreten der Strecke

Die Strecke wird nur betreten wenn sich keine Copter in der Luft befinden. Der Veranstalter kann bei wiederholten Verstößen Strafpunkten oder den Ausschluss vom Wettkampf aussprechen.

## 3.3 Hindernisse

Die Gestaltung der Hindernisse und Wendepunkte ist prinzipiell dem Veranstalter überlassen. Folgende Grundlagen müssen sie jedoch erfüllen.

### 3.3.1 Wendepunkte

Wendepunkte sind mit Fahnden, Stangen oder durch natürliche/bauliche Hindernisse, wie Bäume, Laternen o.ä. kennzeichenbar. Sie müssen klar und deutlich als solche erkennbar sein. Dies ist bei extra platzierten Markierungen wie Beachflags ggf. dadurch gegeben, dass sie in der Umgebung unnatürlich erscheinen. Natürliche oder örtlich vorgegebene Hindernisse wie Bäume, Pfähle oder andere Bebauung ist deutlich als Wendepunkt zu markieren. Absperrband oder das Anbringen von „Poolnudeln“ wäre hier gängige Praxis.

### 3.3.2 Tore/Gates

Tore/Gates sind ähnlich zu gestalten wie Wendepunkte. Extra platzierte Hindernisse die optisch herausstehen bedürfen keiner Markierung. Natürliche Tore/Gates, wie Lücken in Bäumen/Sträuchern oder örtlich vorgegebene Hindernisse wie Brücken, Unterführungen sind deutlich als Teil der Strecke zu markieren. Tore/Gates sollten ein liches Maß von min. 2 Metern Breite und 1,5 Metern in der Höhe aufweisen.

### 3.3.3 Tunnel

Tunnel sind im Prinzip wie Tore/Gates zu betrachten. Allerdings muss darauf geachtet werden, dass ihre Bauweise das FPV-Signal nicht zu sehr beeinträchtigt.

### 3.3.4 Anflugswege

Um die Orientierung zu erleichtern und den Streckenverlauf eindeutig zu kennzeichnen kann der Veranstalter die Streckenführung auf dem Boden mit farblich kontrastreichen Gegenständen markieren. An- und Abflugsrichtung sind so auszurichten, dass sie in Richtung dem, dem Streckenverlauf entsprechend, nächsten Hindernis weisen. Ob die Markierung einreihig, mittig der „Ideallinie“ verläuft oder eine Art Fahrbahn beidseitig markiert ist dem Veranstalter überlassen. Sollten die örtlichen Gegebenheiten den Streckenverlauf eindeutig kennzeichnen, z.B. Kartbahn, ist eine zusätzliche Kennzeichnung nicht notwendig.

## 4 FPV-Ausrüstung

### 4.1 Anzeigegerät

Anzeigegeräte wie Monitore oder Brillen können beliebig verwendet werden. Lediglich muss sichergestellt werden, dass sie schnell und unkompliziert in der Flugzone auf- und abgebaut werden können (Bsp. Monitor auf Stativ). Es ist vor Rennbeginn mit dem Veranstalter zu klären welche Anschlussart benötigt wird.

## 4.2 Sender

Der Veranstalter legt im Vorfeld fest, welche Frequenzen und Leistungsstufen die Sender haben dürfen. Es ist auf Einheitlichkeit zu achten, damit stärkere Sender einzelne Piloten nicht bevorteilen. Es liegt im Ermessen und den Möglichkeiten des Veranstalters, ob er den Teilnehmern einheitliche Sender zur Verfügung stellt.

## 4.3 Empfänger

Der Veranstalter legt im Vorfeld fest welche Frequenzen verwendet werden. Es ist auf einheitliche Empfänger und Antennen zu achten, um keinen Piloten durch technische Gegebenheiten zu bevorzugen. Die Empfänger müssen das Videosignal über mindestens zwei Anschlüsse ausgeben, um bei Wertungsläufen den Anschluss der Spotter-Brille zu ermöglichen. Es liegt im Ermessen und den Möglichkeiten des Veranstalters, ob er den Teilnehmern einheitliche Empfänger zur Verfügung stellt.

## 4.4 Antennen

Um Störungen in benachbarten Kanälen zu minimieren werden im Wechsel inks- und rechtsdrehend polarisierte Antennen verwendet. Es liegt im Ermessen und den Möglichkeiten des Veranstalters, ob er den Teilnehmern einheitliche Antennen zur Verfügung stellt.

# 5 Verhaltensregeln

## 5.1 Testflüge

- Testflüge werden nur innerhalb der dafür vorgesehenen Zeitfenster geduldet.
- Es ist nicht erlaubt in unmittelbarer Nähe der Strecke, Testflüge während gewerteter Rennen durchzuführen.
- Testflüge werden in 10 Minutenabständen gestartet und unterliegen im Ablauf den gleichen Regeln wie Wertungsläufe.
- Während Testflügen wird die Strecke nur betreten wenn keine Copter in der Luft sind.
- Auch zu Testzwecken werden die FPV-Systeme nur in der Vorbereitungszone aktiviert.

## 5.2 FPV

- FPV-Systeme werden nur in dem Vorbereitungsbereich aktiviert.
- FPV-Systeme werden nur aktiviert, wenn kein Copter in der Luft ist.
- FPV-Systeme die vom Veranstalter bereitgestellt werden verlassen den Vorbereitungsbereich nur in Richtung Strecke. Eine Mitnahme an den eigenen Platz ist untersagt.
- Werden FPV-Systeme der Piloten genutzt werden die Antennen erst in der Vorbereitungszone montiert und vor Verlassen Richtung Aufenthaltsbereiche wieder demontiert
- FPV-Systeme die außerhalb des Vorbereitungs-, Flugbereichs oder der Strecke montiert sind können vom Veranstalter bestraft werden. Die Art und Höhe der Strafe ist abhängig von der Schwere der aufgetretenen oder zu erwartenden Probleme.

## 5.3 Unsportliches Verhalten

Generell ist es untersagt, andere Piloten mutwillig daran zu hindern, ihre bestmögliche Leistung abzuliefern. Darunter fallen:

- Manipulation des Equipments
- Behinderung des Piloten während des Fluges
- Flugmanöver, die erwarten lassen, dass andere Piloten dadurch behindert oder zum Absturz gedrängt werden könnten (z.B. unbegründetes Bremsen, Fliegen entgegen der Streckenführung)



- Mutwillige Beschädigung der Strecke
- Beleidigungen oder körperliche Auseinandersetzungen

Ob eine Strafe gezogen wird und in welcher Höhe sie ausfällt obliegt dem Veranstalter.

## 5.4 Spotten

- Spotter können aus dem Kreise der Zuschauer (sofern mit dem Regelwerk vertraut), den Begleitpersonen der Piloten oder auch den Piloten selbst benannt werden. Sollten Piloten auch als Spotter fungieren so verbleiben sie nach ihrem eigenen Flug in der Pilotenzone und Spotten für den Piloten, der ihnen auf ihrem Platz nachfolgt.
- Spotter sind dazu angehalten unabhängig und im Sinne des Regelwerks zu urteilen
- Spotter dürfen NICHT Piloten oder Helfer des gleichen Teams sein. Auch Zuschauer, die dem Team/Piloten nahe stehen sind als Spotter nicht zugelassen
- Spotter haben sich freiwillig und rechtzeitig einzufinden. Im Sinne des gegenseitigen Respekts sollten alle Piloten im Rahmen ihrer Möglichkeit ein paar Rennen pro Event spotten.

## 6 Rennablauf

### 6.1 Pilotenbriefing

Der Veranstalter hat ein Briefing abzuhalten um alle Piloten gemeinsam über den Ablauf der Veranstaltung zu informieren. Dort werden u.a. Einzelheiten und Besonderheiten zu technischen Begebenheiten (z. Bsp. FPV-Frequenzen, Zeitmesssystem), rechtlichen Gegebenheiten (z. Bsp. FPV-Frequenzen, Flugverbotszonen, Versicherungsschutz) und dem Ablauf des Events besprochen. Ein Fernbleiben des Pilotenbriefing führt zum Rennausschluss. Dem Veranstalter ist es aber freigestellt, das Briefing im persönlichen Gespräch nachzuholen.

### 6.2 Technische Abnahme

Der Veranstalter behält sich vor, die FPV-Modelle der Piloten einer technischen Abnahme zu unterziehen. Dabei werden die Modelle auf Einhaltung des Regelwerks und der gesetzlichen Bestimmungen überprüft. Der Veranstalter hat die Möglichkeit überprüfte Komponenten zu kennzeichnen (Prüfsiegel die beim Entfernen beschädigt werden sind empfohlen, dauerhafte Markierung sind nur mit Zustimmung des Piloten erlaubt). Austausch überprüfter Komponenten sind dem Veranstalter anzumelden um Manipulationen zu verhindern. Bei Verstößen behält sich der Veranstalter vor, Strafen zu verhängen oder Piloten dem Rennen zu verweisen.

### 6.3 Vorrunde

#### 6.3.1 Gruppeneinteilung

Der Rennleiter führt die Gruppeneinteilung für die Vorläufe durch. Es darf dabei nicht zu Frequenzproblemen kommen. Nach Möglichkeit sollen die Piloten eines Teams in verschiedene Gruppen eingeteilt werden. Die maximale Anzahl an Piloten pro Gruppe ergibt sich aus:

- Örtliche Gegebenheiten
- Verfügbarkeit der Zeitmesseinrichtung
- Nutzbarkeit der FPV-Frequenzen
- Anzahl der teilnehmenden Piloten

Die Gruppen sollten aus nicht weniger als vier Piloten bestehen.

### 6.3.2 Start

Gestartet wird vereinzelt. Dazu werden die Piloten vom Rennleiter im Abstand von wenigen Sekunden aufgerufen. Es ist darauf zu achten, dass alle Piloten innerhalb kurzer Zeit zum Start aufgerufen werden.

### 6.3.3 Runden- und Zeitmessung

Für jeden Pilot beginnt seine Laufdauer mit dem erstmaligen Durchfliegen des Zeitmessungs-Tor. Der Pilot hat 3 Minuten Zeit möglichst viele Runden zu absolvieren. Mit Ablauf der Zeitfrist ertönt ein Kommando (z.Bsp. „Pilot 1 – fertig!“). Der Pilot muss seine aktuelle Runde noch beenden um die Überzeit zu ermitteln bevor er landet. Die Überzeit wird berechnet, indem von gesamten Flugdauer (vom ersten Durchfliegen der Zeitmessung bis zum Beenden der Runde nach dem Kommando „Pilot X – fertig!“) die Laufdauer von 3 Minuten abgezogen wird.

### 6.3.4 Platzierung

Gewertet wird nach vollständig geflogenen Runden und Überzeit

Beispiel:

- 1.Platz: 10 Runden Überzeit 10sec
- 2.Platz: 10 Runden Überzeit 15sec
- 3.Platz: 9 Runden Überzeit 5sec
4. Platz: 9 Runden Überzeit 20sec

Runden, die ein Modell nicht aus eigener Kraft zurücklegt, werden nicht gezählt. Kein Modell darf über die Ziellinie getragen werden. Für die Finalläufe startberechtigt sind nur Piloten, die mindestens eine Runde vollendet haben.

### 6.3.5 Wertung Vorläufe/Qualifikation

Gewertet wird der beste Vorlauf (Nach Runden und Zeit). Werden mehr als 3 Vorläufe geflogen, so werden nur die zwei besten Vorläufe gewertet. Die Vorläufe werden nach einem Punktesystem bewertet. Für jeden Vorlaufdurchgang gibt es eine eigene Rangliste.

Bei Punktgleichheit entscheidet der gestrichene Vorlauf, sollte es immer noch Punktgleich ergeben, entscheidet das beste Vorlaufergebnis.

Nach folgendem Schema werden die Punkte vergeben:

Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	120	17	104	33	88	49	72	65	56
2	119	18	103	34	87	50	71	66	55
3	118	19	102	35	86	51	70	67	54
4	117	20	101	36	85	52	69	68	53
5	116	21	100	37	84	53	68	69	52
6	115	22	99	38	83	54	67	70	51
7	114	23	98	39	82	55	66	71	50
8	113	24	97	40	81	56	65	72	49
9	112	25	96	41	80	57	64	73	48
10	111	26	95	42	79	58	63	74	47
11	110	27	94	43	78	59	62	75	46
12	109	28	93	44	77	60	61	76	45
13	108	29	92	45	76	61	60	77	44
14	107	30	91	46	75	62	59	78	43
15	106	31	90	47	74	63	58	79	42

16	105	32	89	48	73	64	57	...	...
----	-----	----	----	----	----	----	----	-----	-----

## 6.4 Finale

### 6.4.1 Gruppeneinteilung

Die Finalläufe werden unterteilt in A-Finale, B-Finale, C-Finale, .... Bis alle Piloten einem Finale zugeordnet wurden. Die Größe der Finalgruppen ist analog zu den Vorrunden festgelegt. Die Piloten werden aufsteigend ihrer Ergebnisse aus den gewerteten Vorrundenläufen in die Final-Gruppen eingeteilt.

Exemplarisch die Gruppeneinteilung:

Platzierung Vorlauf	Gruppe
1-8	A-Finale
9-16	B-Finale
17-24	C-Finale
25-32	D-Finale
33-40	E-Finale
...	...

### 6.4.2 Start

Im Finale erfolgen die Starts als Massenstart.

### 6.4.3 Runden- und Zeitmessung

Die Zeitmessung beginnt mit dem Startsignal gleichzeitig für alle Piloten des Laufs. Die Erfassung der erfolgreich geflogenen Runden und Überzeit erfolgt analog zur Vorrunde

### 6.4.4 Platzierung

Auch die Platzierung erfolgt analog zu den Vorgängen in der Vorrunde

### 6.4.5 Wertung

Das A-Finale wird 3x geflogen. Die Rennleitung entscheidet je nach Teilnehmerzahl ob die restlichen Finale ebenfalls mehrfach geflogen werden. Bei drei Läufen werden die besten zwei, bei zwei oder einem Lauf nur der jeweils beste Lauf gewertet.

Nach folgendem Schema werden die Punkte vergeben:

Platz	Punkte
1	10
2	9
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3

### 6.4.6 Tagessieger

Tagessieger ist der Pilot, der im A-Finale die meisten Punkte in den gewerteten Läufen auf sich vereinigen kann. Bei Punktegleichheit entscheidet der beste nichtgewertete Finallauf.

## 6.5 Strafen

### 6.5.1 Punktstrafen

Strafen bei verpassten hindurchfliegen eines Gates oder auslassen einer Wendemarke sollen sich, bei einem Vorlauf auf die anschließende Platzierung nach der Vorlaufrunde auswirken. Bei einem Finale direkt auf den Finallauf in dem das Vergehen begangen worden ist.

Vorlauf:

- Bei einem ausgelassenen Gate – werden dem Piloten 5 Punkte abgezogen in der Rangliste des Vorlaufdurchgangs.
- Bei zwei ausgelassenen Gates – werden dem Piloten 15 Punkte abgezogen in der Rangliste des Vorlaufdurchgangs.
- Bei drei oder mehr ausgelassenen Gates wird der Vorlauf als nicht geflogen gewertet.

Finale:

- Bei einem ausgelassenen Gate – verliert der Pilot eine Platzierung
- Bei zwei ausgelassenen Gates – verliert der Pilot zwei Platzierungen.
- Bei drei oder mehr ausgelassenen Gates wird das Finale als nicht geflogen gewertet.

### 6.5.2 Disqualifikation

Piloten können vom Rennen Disqualifiziert werden wenn sie:

- Manipulation des Equipments
- Behinderung des Piloten während des Fluges
- Flugmanöver, die erwarten lassen, dass andere Piloten dadurch behindert oder zum Absturz gedrängt werden könnten (z.B. unbegründetes Bremsen, Fliegen entgegen der Streckenführung)
- Mutwillige Beschädigung der Strecke
- Beleidigungen oder körperliche Auseinandersetzungen