fRegelwerk für die «Swiss FPV Racing» Qualifying Races 2026

Verein «Swiss FPV Community»

Stand: 21.09.2026

Herzlich willkommen in der aufregenden Welt des FPV Drone Racing. Um sicherzustellen, dass alle Wettkämpfe fair und sicher ablaufen, gibt es ein Regelwerk, das von allen Piloten befolgt werden muss. Die Regeln wurden entwickelt, um die Sicherheit aller Beteiligten zu gewährleisten und die Chancengleichheit zwischen den Piloten zu gewährleisten.

In diesem Regelwerk findest du alle Informationen zum Rennbetrieb, zu den Anforderungen an die Drohnen und den Piloten und vielem mehr. Wir freuen uns, dich bei den Races der «Swiss FPV Community» begrüssen zu dürfen. Viel Spass und Erfolg.

INHALT

A. Definitionen 3
A.1 Disclaimer 3
1. Spezifikationen Drohne, FPV-Brille und Fernsteuerung 4
1.1 LEDs 4
1.2 Gewicht 4
1. 3 Dimension Frames 4
1.4 Propeller 4
1.5 //Batterie (Akku) 4
1.6 Failsafe 4
1.7 VTX / Empfang 4
1.8 Kennzeichnung mit UAS-Betreibernummer 5
2. Check-in-Prozess und Kontrollen 5
2.1 Im Check-in werden folgende Spezifikationen und Voraussetzungen geprüft 5
3. Sportkomitee 6
3.1 Einspruchsregel 6
3.2 Gelbe und Rote Karten 6
4. Allgemeine Flugregeln 7
4.1 Mid-Air vor dem ersten Gate 7
4.2 Absturz vor der Ziellinie 8
4.3 Startplätze 8
4.4 Signaltöne beim Start 8

4.5 Frühstart / Falscher Start 8
4.6 Beendigung des Rennens 8
4.7 Verhalten auf dem Track 9
4.8 Spotten 9
4.8.1 Spotten in den Qualifikationsrunden 9
4.8.2 Spotten in den Mains 9
4.8.3 Strafen, wenn nicht korrekt geflogen wird 9
5. Kommandos Race Director 10
5.1 «Land Land Land»-Kommando 10
5.2 «ReRun ReRun»-Befehl 10
5.3 Wiederholung im Falle von Befehlen des Race Directors 10
6. Rennablauf 11
6.2 Qualifikationsläufe 11
6.3 Mains 11
6.4 Finale 12
6.5 Punktevergabe 12
7. Jahreswertung 13
7.1 Rangierung bei Punktegleichstand in der Jahreswertung 13
8. Kommunikation vor, während und nach dem Race 13
9. Haftungsausschluss, Versicherung und Abtretung Bildrechte 14
9.1 Versicherung 14
9.2 Haftung 14
9.3 Abtretung Bildrechte 14
9.4 Werbe- und Verkaufstätigkeit 15

A. Definitionen

Deutsch	Englisch	Definition
Gruppe	Heat(s)	Gruppe von Piloten, welche zusammen bzw. gegeneinander antreten.
Runde	Round	Einmal Start-/Zielgate
Finalläufe	Mains	Sind nur die KO-Rundenläufe gemeint
Qualifikationsläufe	Qualification	Vorrunden, um die Startaufstellung der Mains festzulegen
Rennleiter	Race Director RD	«Schiedsrichter»
Gewinnergruppe	Winner Bracket	Gruppe aller Gewinner der Mains (also jeweils 1. und 2. Platz)
Verlierergruppe	Lower Bracket	Gruppe aller Verlierer der Mains (also jeweils 3. und 4. Platz)
Qualifikationsrennen	Qualifying Races	Rennserie der «Swiss FPV Community»

A.1 Disclaimer

Um Missverständnisse zu vermeiden, weisen wir darauf hin, dass wir in diesem Regelwerk mit dem Begriff «Piloten», «Race Director» u. a. sowohl männliche als auch weibliche Personen ansprechen. Wir möchten betonen, dass uns die Gleichberechtigung und Inklusion aller Geschlechter am Herzen liegt und wir bestrebt sind, eine geschlechtergerechte Sprache zu verwenden.

1. Spezifikationen Drohne, FPV-Brille und Fernsteuerung

1. LEDs

Es gibt keine allgemeine LED-Pflicht.

2. 1.2 Gewicht

Das Abfluggewicht darf aus Sicherheitsgründen 700 g (inkl. Akku) nicht überschreiten.

1. 3 Dimension Frames

Es sind Frames in der Grösse min. 4 Zoll und max. 6 Zoll erlaubt.

1.4 Propeller

Es sind Propeller max. 6 Inch erlaubt.

1.6 - Failsafe

Im Falle eines Failsafe (Verlust der Funkverbindung zwischen Drohne und Fernsteuerung) müssen die Motoren innerhalb von 3s zum Stillstand kommen.

1.7 VTX / Empfang

Erlaubte Systeme sind Analog und HD Zero. Systeme wie Connex, DJI und Walksnail Avatar sind nicht erlaubt. Alle Bilder werden über das eigene Brillen-Modul empfangen. Es gibt keine Groundstations für Analog oder HD Zero.

Jeder Pilot hat sich vor Rennbeginn mit dem Einstellen seines VTX auf die verschiedenen Rennfrequenzen vertraut gemacht. Er muss damit rechnen, dass er zwischen den einzelnen Heats aufgefordert wird, die Frequenz zu wechseln. Vergisst er, die Rennfrequenzen vor deinem Heat korrekt einzustellen oder hat er eine falsche Frequenz eingestellt, kann der Race Director eine Frist für das Umstellen gewähren, um die Frequenz zu wechseln. Ist die Frist abgelaufen und die Drohne nicht auf die zugewiesene Rennfrequenz eingestellt, wird der Pilot aus dem Heat ausgeschlossen und kann nicht mitfliegen.

1.8 Kennzeichnung mit UAS-Betreibernummer

Jede Drohne muss mit der eigenen UAS-Betreibernummer beschriftet sein. Die letzten drei Ziffern (Privatnummer) dürfen nicht auf der Drohne stehen. P-Touch oder Isoband mit Markierer reicht. Es muss nicht feuerfest sein.

2. Check-in-Prozess und Kontrollen

Beim Check-in wird jede Drohne / Fernsteuerung, welche der Pilot verwenden möchte, anhand der folgenden Spezifikationen überprüft. Das Check-in wird vor Beginn des Rennbetriebs durch die Rennleitung durchgeführt.

Der Pilot muss das Check-in in der vorgegebenen Zeit absolviert haben. Nach Rennbeginn kann nur noch in Ausnahmefällen eingecheckt werden (bestimmt die/der Rennleitung/Race Director).

Ohne positiven Check-in kann der Pilot nicht am Rennen teilnehmen.

Der Rennleiter kann vor jedem Rennen (Heat) Kontrollen anordnen oder selbst durchführen. Wenn eine Drohne/Fernsteuerung oder ein Akku gegen eine der unter Punkt 1 aufgeführten Spezifikationen verstösst, wird der Pilot von diesem Heat ausgeschlossen und bekommt eine Gelbe Karte (siehe Punkt 3.2).

2.1 Im Check-in werden folgende Spezifikationen und Voraussetzungen geprüft

1. Aushändigung des unterzeichneten Haftungsausschlusses. (Link zum Formular «Haftungsausschluss»)
2. Aushändigung der unterzeichneten Abtretung der Bildrechte. (Link zum Formular «Abtretung der Bildrechte»)
3. Nachweis über eine Haftpflichtversicherung für Modellluftfahrzeuge / Drohnen bis max. 25 kg. Die Versicherungskarte oder einen Nachweis mitbringen.
4. Vorlegen der A1/A3-Prüfungen
5. Alle Drohnen müssen mit der UAS-Betreibernummer beschriftet sein.
6. Die Drohne muss analog oder über HDZero das Bild übertragen. Maximale Sendeleistung 25 mW.
7. Der Failsafe muss bei jeder Drohne funktionieren. Die Fernsteuerung darf die Sendeleistung von maximal 100 mW nicht überschreiten (Tracer, Ghost, Express LRS, Crossfire(25mW), usw.).

Bitte beim Check-in alle Dokumente gemäss Checkliste bereithalten und mit allen Drohnen ohne Propeller erscheinen.

3. Allgemeine Flugregeln

In jedem Heat werden 4–6 Piloten gleichzeitig fliegen.

Sobald der Pilot startbereit ist bzw. seinen Pilotensitz eingenommen hat, kann seine Drohne / Fernsteuerung stichprobenartig auf die Einhaltung der Spezifikationen (siehe Punkt 1.0) überprüft werden. Sollten Abweichungen von den Spezifikationen festgestellt werden, darf der Pilot nicht auf eine andere Drohne / Fernsteuerung umsteigen. Er darf den aktuellen Heat nicht mitfliegen.

Der Turtle-Modus ist erlaubt, sofern keine anderen Anweisungen durch den Race Director gegeben werden.

Der Veranstalter weist ausdrücklich darauf hin, dass die Benutzung von ferngesteuerten Fluggeräten unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen berauschenden Mitteln (Drogen) in der Schweiz verboten ist und zur sofortigen Disqualifikation der gesamten Veranstaltung führt.

Wenn ein Pilot in die falsche Richtung fliegt oder absichtlich und vorsätzlich versucht, andere Drohnen zu behindern, wird er wegen Unsportlichkeit von der Veranstaltung disqualifiziert.

3.1 Mid-Air vor dem ersten Gate

Kommt es vor dem ersten Tor zu einem Mid-Air, wird der Heat wiederholt. Ist der Mid-Air nicht klar erkennbar, erfolgt eine Überprüfung am Ende des Heats. **Es wird weitergeflogen, bis der Race Director den Abbruch befiehlt bzw. der Heat beendet ist**. Als Mid-Air gilt ein Zusammenstoss, bei welchem mind. eine Person nicht mehr weiterfliegen kann, oder einen gut erkennbaren Nachteil erhält. Die endgültige Entscheidung über einen Rerun des entsprechenden Heats obliegt dem Race Director.

Die Mid-Air-Regelung gilt erst in den Mains. In den Qualifikationsläufen gibt es keine Mid-Air-Regelung.

4.2 Absturz vor der Ziellinie

Falls eine Drohne in den Mains nicht ins Ziel kommt, wird die Wertung für den Heat wie folgt definiert.

1. Piloten mit mehr Runden werden höher gewertet als Piloten mit weniger Runden (max. 3 Runden).
2. Bei gleicher Anzahl geflogener Runden wird überprüft, wer weiter gekommen ist.
3. Falls nicht genau festgestellt wird, wer weiter geflogen ist, gilt die Qualifikationszeit.

4.3 Startplätze

Die erste Runde der Mains wird auf der Grundlage des Qualifikations-Ergebnisses ermittelt.

4.4 Signaltöne beim Start

Um das Risiko von Früh-/Sprungstarts zu minimieren, werden die Starttöne zufällig gewählt. Das bedeutet, dass die ersten drei Töne im Abstand von genau einer Sekunde ertönen. Der vierte und letzte Piepton, der anzeigt, dass die Piloten starten dürfen, erfolgt zufällig innerhalb einer Zeitspanne von 0,5 bis 5 Sekunden.

4.5 Frühstart / Falscher Start

Wenn ein Pilot zu früh startet, wird das Rennen wiederholt. Das Heat wird pro Person nur einmal neu wiederholt. Startet der gleiche Pilot zwei Mal zu früh, wird er vom Heat disqualifiziert und die bestehenden Piloten fliegen ohne ihn weiter.

Reruns werden nur in den Final-Heats gegeben.

4.6 Beendigung des Rennens

Wenn das Rennen unter Umständen jeglicher Art unterbrochen werden muss, gibt der Race Director das einzig gültige Zeichen.

Die einzige Ausnahme von dieser Regel gilt in Notfällen!

Es wird nach jedem Heat, sofern die Drohne nicht abgestürzt ist, in der markierten Landezone gelandet.

4.7 Verhalten auf dem Track

Von allen Piloten wird erwartet, dass sie sich sportlich korrekt und professionell verhalten.

Jede unfaire oder unsportliche Handlung führt zur sofortigen Disqualifikation der gesamten Veranstaltung. Zum Beispiel, wenn ein Pilot einen anderen Piloten, den Race Director, die Crew oder das Publikum verbal oder physisch angreift.

Der Race Director kann Piloten von der Veranstaltung disqualifizieren, wenn sie gegen einen der oben genannten Punkte verstossen.

4.8 Spotten

Offiziell gespottet wird nur in den Mains, nicht aber in den Qualifikationsrunden. Für jeden Lauf und pro Pilot wird von der Rennleitung das DVR aufgezeichnet und kann bei Bedarf vom Race Director bzw. Sportkomitee eingesehen werden.

4.8.1 Spotten in den Qualifikationsrunden

In den Qualiläufen sind die Piloten in der Pflicht, ihre Kollegen auf Flugfehler hinzuweisen. Wenn jemand einen Fehler macht, meldet er – oder der Kollege – das sofort dem Race Director. Der Race Director wird dann das DVR prüfen, im Zweifelsfall das Sportkomitee konsultieren und wenn nötig den Piloten sanktionieren.

4.8.2 Spotten in den Mains

Es gilt die Regelung, dass erst gespottet und dann geflogen wird. D. h. derjenige Pilot, welcher im nächsten Heat fliegt, spottet den Piloten, welcher aktuell fliegt. Piloten, welche spotten, kommen mit der Drohne (allenfalls mit zwei Drohnen), Brille und Fernsteuerung zum Spotten, damit der Wechsel schnellstmöglich vollzogen werden kann.

Der erste Heat wird von den Piloten des letzten Heats gespottet.

Wenn ein Pilot aus wichtigen Gründen nicht bereit ist zu spotten, dann kann er einen Ersatz bestimmen, welcher für ihn das Spotten übernimmt. Dies sollte jedoch eine Ausnahme sein. Ist jedoch der Ersatz nicht rechtzeitig vor Beginn des Heats beim Spotten, wird der Pilot, der keinen Ersatzmann stellt, von seinem nächsten Heat ausgeschlossen.

4.8.3 Strafen, wenn nicht korrekt geflogen wird

In den Qualifikationsrunden wird nur die fehlbare Runde gestrichen, in den Mains wird der ganze Heat des fehlbaren Piloten gestrichen. Flugfehler müssen umgehend korrigiert werden.

5. Kommandos Race Director

Die Kommandos werden nur vom Race Director gegeben und sind ohne zu zögern zu befolgen. Da es sich um Sicherheitskommandos handelt, kann ein Pilot, welcher die Kommandos nicht befolgt, für die gesamte Veranstaltung disqualifiziert werden. Ein Kommando kann entweder an alle Piloten oder an einen einzelnen Piloten gerichtet sein. Wenn das Kommando an einen einzelnen Piloten gerichtet ist, wird er durch den persönlichen Namen oder Pilotennamen angesprochen.

5.1 «Land Land Land»-Kommando

Der Befehl «Land Land Land» bedeutet, dass ein Pilot sofort, aber sicher landen muss. Einige Beispiele, wann dieses Kommando gegeben wird:

- Eine Batterie ist nicht mehr richtig befestigt und stellt daher ein Sicherheitsproblem dar.
- Eine Drohne / ein Akku fängt Feuer.
- Personen sind auf dem Track.

5.2 «ReRun ReRun»-Befehl

Der Befehl «ReRun ReRun» bedeutet, dass alle Piloten sicher landen sollen. Einige Beispiele, wann dieses Kommando gegeben wird:

- technische Probleme des Trackers oder des Zeitsystems
- Der Track ist vor dem Start des Heats nicht komplett aufgestellt. Sprich eine Fahne oder ein Gate ist zusammengebrochen (Race Director entscheidet, ob es die Streckenführung beeinflusst).
- ein Mid-Air vor dem ersten Gate (dies gilt nur in den Mains und nicht in der Qualifikation)

5.3 Wiederholung im Falle von Befehlen des Race Directors

Wenn ein Befehl gegeben wird, findet eine Wiederholung statt, aber nur für die Piloten, die zum Zeitpunkt des Befehls noch in der Luft waren, und nur für die Piloten, die diesen Befehl nicht ausgelöst haben.

6. Rennablauf

6.2 Qualifikationsläufe

Bei jeder Veranstaltung finden mindestens vier Qualifikationsläufe statt. Wenn es die Zeit erlaubt, werden es mehr sein. Jeder Qualifikationslauf dauert maximal 120 Sekunden plus Überzeit. Nach Ablauf der 120 Sekunden darf der Pilot seine Runde fortsetzen und fertig fliegen. Die Qualifizierung wird aus den drei schnellsten aufeinanderfolgenden Runden gewertet.

6.3 Mains

Die Mains werden nach einem Doppelausscheidungssystem durchgeführt. Das bedeutet, dass Rang 1 und 2 pro Heat in das Winner Bracket aufsteigen, Platz 3 und 4 in das Lower Bracket fallen, in welchem sie noch einmal die Chance erhalten, um den Einzug ins Finale zu fliegen.

Die maximale Teilnehmerzahl in den Mains (in der Regel 32 Piloten) sowie die geflogenen Runden werden vom Race Director bestimmt.

Das folgende Bild zeigt eine grafische Darstellung der Main-Phase mit 32 Piloten. Die Zahlen 1–32 zeigen gleichzeitig die Aufstellung der Qualifikationsplatzierung an.

6.4 Finale

Das Finale wird im «Chase the Ace»-Format geflogen. Das heisst, es werden so viele Finalheats geflogen, bis einer der Finalisten zweimal gewonnen hat. Dies muss nicht hintereinander erfolgen. Der Pilot, welcher zwei Finalheats für sich entscheiden kann, ist somit Sieger (1. Platz).

Die weiteren Plätze werden anhand der geflogenen Punkte im Finale vergeben. Die Punkte werden pro Finalheat wie folgt vergeben:

1. Platz ⇒ 4 Punkte

2. Platz ⇒ 3 Punkte

3. Platz ⇒ 2 Punkte

4. Platz ⇒ 1 Punkte

Die vergebenen Punkte im «Chase the Ace» werden nur zur Festlegung des 1.–4. Platzes verwendet und nicht zur Punktevergabe (Punkt 6.5) gezählt. Bei Punktgleichheit wir das Qualifikationsresultat zur ermittlung des höher platzierten Piloten verwendet.

6.5 Punktevergabe

Je nach geflogenem Schlussrang werden Punkte für die Ränge 1 bis 32 vergeben. Die Punkte fliessen in die Jahreswertung (Punkt 7.0) ein.

Rang	Punkte
1.	32
2.	31
3.	30
4.	29
5.	28
6.	27
7.	26
8.	25
9.	24
10.	23
11.	22

Rang	Punkte
12.	21
13.	20
14.	19
15.	18
16.	17
17.	16
18.	15
19.	14
20	13
21.	12
22.	11

Rang	Punkte
23.	10
24.	9
25.	8
26.	7
27.	6
28.	5
29.	4
30.	3
31.	2
32.	1

7. Jahreswertung

Der Verein «Swiss FPV Community» organisiert drei - vier (3-4) Qualifying Races für die Schweizer Meisterschaft.

Die Punkte (siehe Punkt 6.5) der einzelnen Races fliessen in die Jahreswertung ein. Ein (1) Race von den 3-4 Races gilt als Streichresultat. In der Regel das schlechteste Ergebnis oder ein Rennen, welches nicht geflogen wurde. Der aktuelle Stand der Jahreswertung bzw. Rangierung ist unter »» https://swissfpvracing.ch/results/ einsehbar.

7.1 Rangierung bei Punktegleichstand in der Jahreswertung

Bei Punktegleichstand nach allen Races werden die Races mit den besten Qualifying-Ergebnissen mit folgender Formel berechnet:

$$Anzahl\ Teilnehmer\ des\ jeweiligen\ Rennens\ /\ Qualifikationsrang$$

Dies wird mit allen Qualifikationsrängen der wertbaren Races gemacht und im Anschluss zusammengezählt. Wer schlussendlich eine höhere Zahl hat, bekommt den besseren Rang.

8. Kommunikation vor, während und nach dem Race

Wichtige Ansagen und Informationen werden am Renntag neben den persönlichen Ansagen und Befehlen des Race Directors auch via WhatsApp-Gruppe geteilt. WhatsApp-Chat «Swiss FPV Racing NEWS»

https://chat.whatsapp.com/KqKzgpQvdqPIisH1DzJJ57 oder QR-Code scannen an der Location.

Ausserhalb des Renntages steht die Gruppe für den allgemeinen Austausch innerhalb der Community offen.

9. Haftungsausschluss, Versicherung und Abtretung Bildrechte

9.1 Versicherung

Die Teilnehmer an den Races der «Swiss FPV Community» müssen, soweit im Speziellen nicht anders ausgeführt, im Besitz eines gültigen Versicherungsnachweises sein. Piloten, die keine Versicherung vorweisen können, dürfen nicht mitfliegen. Dies gilt gleichermassen für ausländische Piloten ohne Versicherungsnachweis. Die Versicherung muss vor Rennbeginn im Check-in vorgewiesen werden.

9.2 Haftung

Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Races der «Swiss FPV Community» teil. Sie tragen die alleinige zivil- und privatrechtliche Verantwortung für alle von ihnen oder durch von ihnen geflogenen Drohnen verursachten Schäden. Bei Sachschäden an der Drohne und dem erforderlichen Zubehör verzichten Teilnehmer auf alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung erlittenen Unfälle oder Schäden an der Drohne auf jedes Recht des Vorgehens oder Rückgriffs gegen:

- Mitglieder und ehrenamtliche Mitarbeiter
- den Ausrichter, dessen Beauftragte, Sportwarte, Helfer
- die Teilnehmer und deren Helfer sowie gegen eigene Helfer
- Behörden und irgendwelche andere Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen

Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, den Weisungen des Race Directors und dessen Stellvertreters Folge zu leisten.

Der Haftungsausschluss muss vor Rennbeginn im Check-in unterschrieben angegeben werden. Ohne unterschriebenen Haftungsausschluss darf nicht geflogen werden. (Link zum Formular «Haftungsausschluss»)

9.3 Abtretung Bildrechte

Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass sein Name, Bilder, Videos, Aufnahmen von seinem FPV-Material, sein Alter und seine Nationalität auf Teilnehmerlisten, in Ranglisten, am Veranstaltungsort, im Internet, in der Presse und anderen Medien veröffentlicht werden können, wenn dies im Zusammenhang mit den Races und Aktivitäten der «Swiss FPV Community» steht. Die Organisatoren, Austragungsorte und Sponsoren dürfen die generierten Inhalte frei verwenden.

Die Abtretung der Bildrechte muss vor Rennbeginn im Check-in unterschrieben angegeben werden. Ohne unterschriebenen Abtretung darf nicht geflogen werden. (Link zum Formular «Abtretung Bildrechte»)

9.4 Werbe- und Verkaufstätigkeit

Es ist dem Teilnehmer untersagt, ohne Absprache mit der Rennleitung Werbebanner, Werbebroschüren, Roll-ups, Fahnen, Verkaufsstände oder andere Aktivitäten mit dem Zweck der gewerblichen Anwerbung von Kunden aufzuhängen, zu verteilen oder anderweitig zu kommunizieren.

Das Werbeverbot bezieht sich nicht auf das Trikot der Piloten oder Mannschaftszelte.