

自作機レース仕様

1 適用範囲

本規定は、練習、予選および本戦トーナメントに適用する。

2 練習・予選の飛行時間と終了条件

- ①練習および予選の飛行可能時間は、**90秒+1周**とする。
- ②ただし、競技時間の上限は**120秒**とし、**120.0秒**到達時点で当該ヒートを強制終了する。
- ③90秒経過時点で飛行中の機体は、次の計測ゲート通過をもって飛行終了とする。
- ④90秒経過後であっても、120秒に到達した場合は以後の計測を無効とし、着陸を促す。

3 飛行終了後の運用

- ①各選手は飛行終了後、着陸エリアに着陸すること。
- ②機体回収は、同一ヒートの全選手の飛行終了後に行うこと。
- ③HDZERO VTX使用者は、着陸後にスティックコマンドでVTXをオフにすることが望ましい。

4 予選方式

- ①予選は**BEST LAP方式**とする。
- ②予選の実施回数は日曜日の**2回**とする。
- ③各ヒート内で記録したLAP TIMEのうち、最速の1周タイムを当該選手の記録とする。
- ④同タイムの場合は、**セカンドベストLAP**が速い選手を上位とする。

5 本戦トーナメント方式

- ①本戦は同時飛行レースとし、上位2名が次ラウンドへ進出する。3位・4位は敗退とする。
- ②Tier1およびTier2は**3周**レースとする。
- ③Tier3は**2周**レースとする。
- ④2回戦目は3人ヒートで実施し、上位2名が進出する。
- ⑤BEST8決定後は、順位決定戦まで実施する。
- ⑥本戦順位は、規定周回の最終ゲート通過順で決定する。
- ⑦なお、Tier3周回数は練習日の状況により当日変更する場合がある。変更時は公式アナウンスをもって適用する。

6 スタート・フライング判定

- ①意図しないスタート(例: スタート台からの落下等)が発生した場合、再スタートは**1レースにつき1回**まで認める。
- ②スタートシグナル前にスタートした疑いがある場合でも、当該ヒートは一旦続行する。
- ③ヒート終了後にフライング判定を行い、フライングと認定された選手は**DNF**とする。

本戦ヒート表テンプレート(予選順位で再シード)

Tier1/Tier2/Tier3 共通: 各ラウンドはTier3→Tier2→Tier1の順で実施

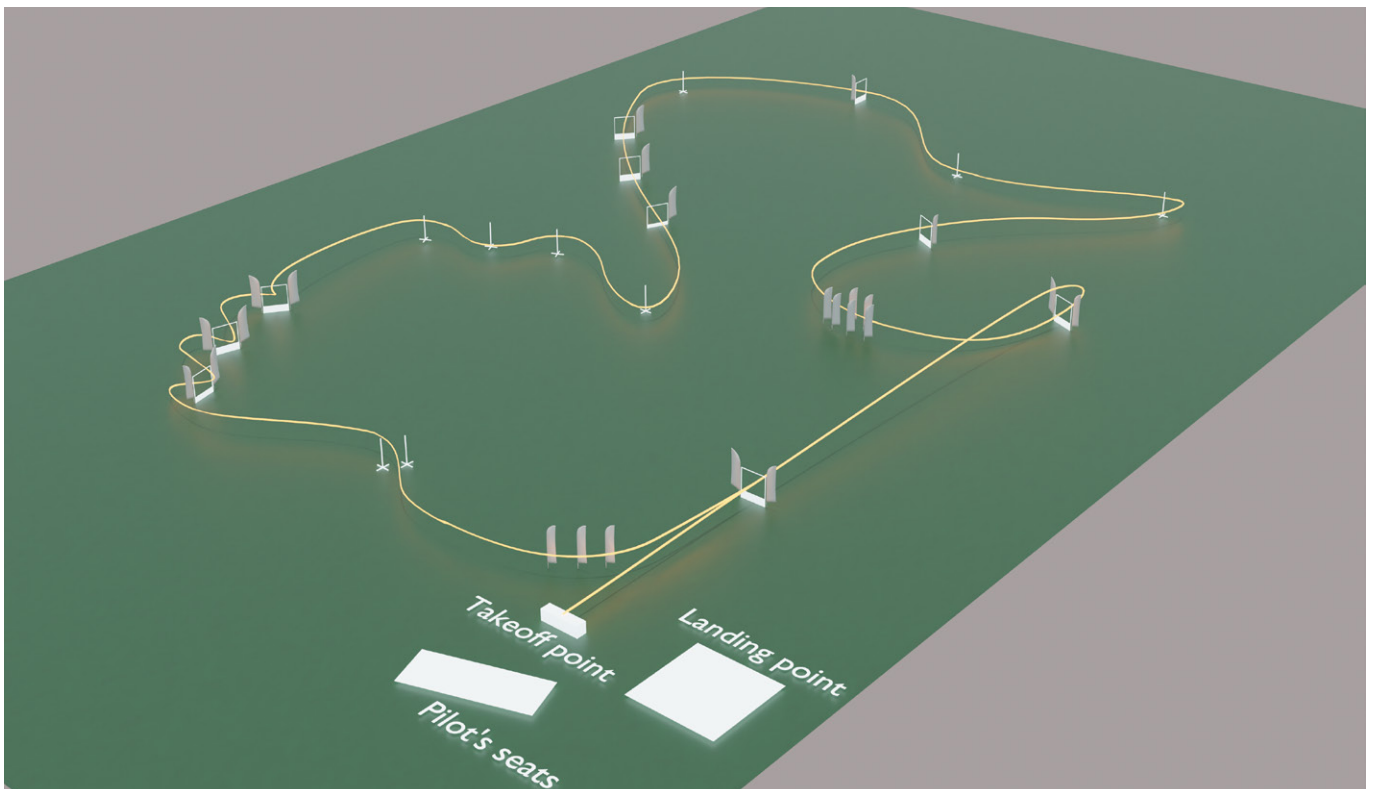
Tier1 (1-24位) / Tier2 (25-48位)

- Round1: 6ヒート(4人×6、順位順 1-4, 5-8, ...)
- Round2: 4ヒート(3人×4、Round1通過者を順位順で再シード)
- Round3: 2ヒート(4人×2、Round2通過者を順位順で再シード)
- 決勝: 4人
- 5-8位決定戦: Round3敗退4名

Tier3 (49-66位, 18名)

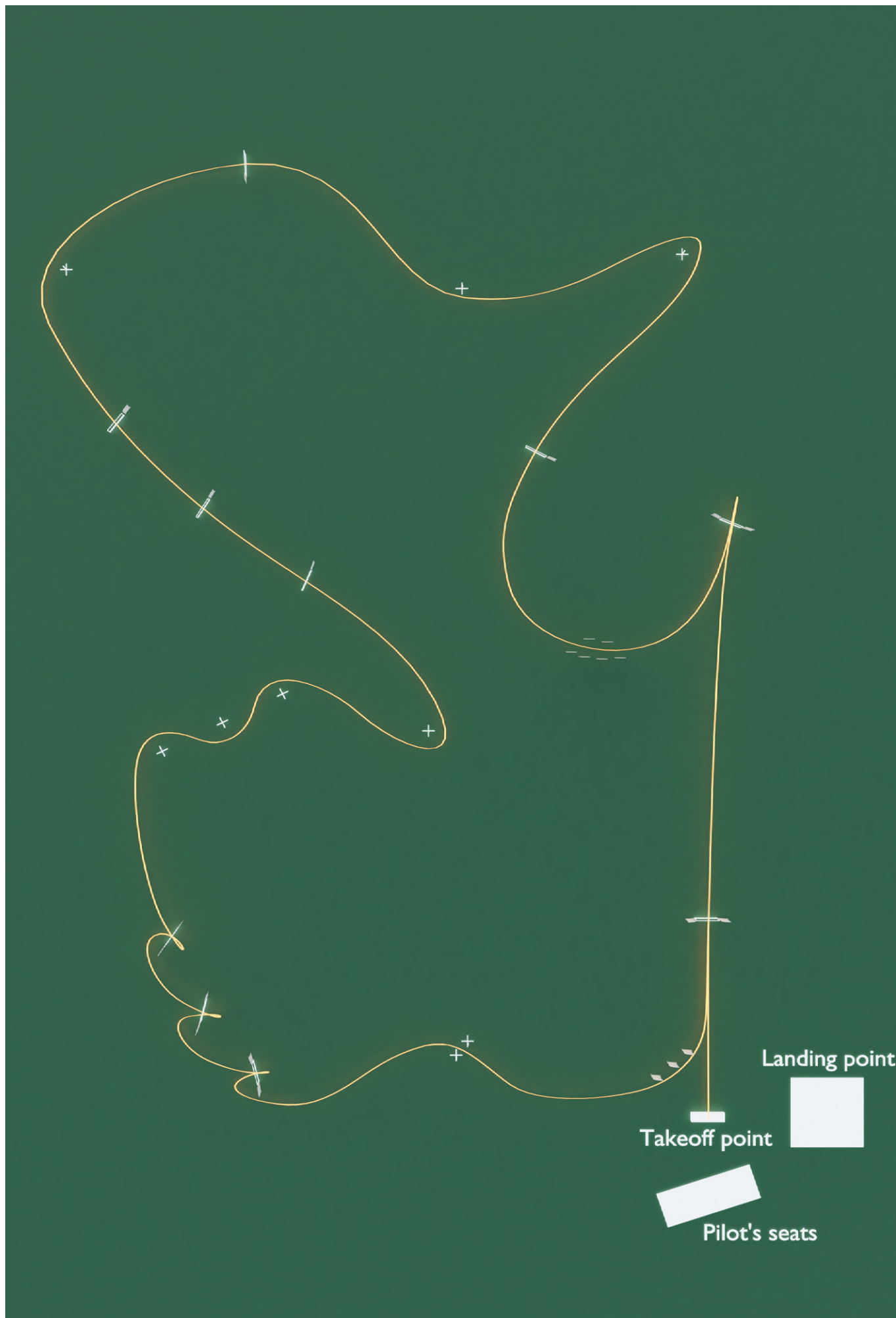
- Round1: 6ヒート(3人×6、順位順 1-3, 4-6, ...)
- Round2: 4ヒート(3人×4、Round1通過者を順位順で再シード)
- Round3: 2ヒート(4人×2、Round2通過者を順位順で再シード)
- 決勝: 4人
- 5-8位決定戦: Round3敗退4名

コース概要



※レース当日、一部コース変更の場合があります。ご了承ください。

<斜俯瞰図>



※レース当日、一部コース変更の場合があります。ご了承ください。

<俯瞰図>