

# Regulamin ligi Kartodrom Gostyń 2019

## **1. Organizacja i zapisy.**

Odprawa i losowanie gokartów odbędzie się o godzinie podanej w wydarzeniu na FB. Wpisowe należy uiścić przed. Treningi odbywają się godzinę przed wydarzeniem. Należy być na miejscu minimum 15 minut przed startem ligi lub swojego treningu. Zapisywać się proszę w pliku google (również na ewentualne treningi): LINK będzie podany na FB. Zapisywać się również można w komentarzu pod wydarzeniem na FB (ewentualnie w wiadomości prywatnej, lub telefonicznie). Decyduje kolejność zgłoszeń. W przypadku zapisania się, a nie pojawienia będzie za pierwszym razem ostrzeżenie a następnie kara +1sek dodana do pierwszych kwalifikacji w jakich dany uczestnik weźmie udział (w lidze). Można odmówić obecności najpóźniej 48h przed startem ligi. UWAGA! Samo zaznaczenie opcji "Wezmę udział" nie uprawnia do udziału, ponieważ to może też kliknąć osoba z publiczności, obsługi, itp.

Po zakończeniu Finału A odbędzie się dekoracja na podium (Puchary i szampany). Zapraszamy wszystkich do pozostania do końca eventu, ponieważ odbędzie się również dekoracja Finału B i C oraz będą wręczone medale dla pierwszej trójki z każdego finału. Na końcu odbędzie się również losowanie Vouchera 2x10min dla uczestnika ligi (konieczna jest obecność).

Każdy z zawodników musi posiadać kartę członkowską toru.

## **2. Formuła Ligi.**

Liga 2019 będzie składała się z 7-8 rund (2 najgorsze będą odrzucane). Klasyfikację generalną wygrywa osoba z największą liczbą punktów. Maksymalna liczba uczestników to 24 (wystartować może każdy).

Gokarty będą losowane przez system.

Formuła zawodów jest następująca:

kwalifikacje Q1 - 6 minut + Q2 – 6 minut + Q3 – 6 minut

wyścig finałowy A - **20 okrążeń** lub 22 minuty (w zależności co nastąpi wcześniej). Grupa B i C po **10 okrążeń** lub 11 minut.

Zawodnik, który wygra Finał C awansuje do Finału B, natomiast zwycięzca Finału B – awansuje do A. Przydzielenie do danego finału następuje na podstawie sumy osiągniętych best lapów z Q1, Q2 i Q3. Każdy zawodnik startuje w odpowiednim wyścigu.

## **3. Doważanie.**

Każdy sam pilnuje i kontroluje wagę. Każdy uczestnik musi mieć min. 90kg z dodatkową wagą. Zalecamy ważyć się z odważnikami i mieć bezpieczny zapas. Kary za niedowagę znajdują się w Tabeli Kar.

Dostępne są 4 odważniki po 6 kg oraz 1 po 3kg (razem 27kg). UWAGA WAGA ORIENTACYJNA! Zawodnicy, którzy ważą mniej niż 63kg muszą zorganizować własny i bezpieczny system doważania (chyba, że pozostali zawodnicy wyrażą zgodę na to, że dana osoba będzie ważyła mniej). Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za włożenie i wyciągnięcie odważników. Każdy waży się sam, dobiera odpowiednią liczbę dowagi i to kontroluje. Po każdym biegu będzie szybka i wrywkowa kontrola (przeważnie 3 zawodników) wagi łącznie z ew. dowagą (min. 90kg). Należy pilnować również, żeby nie było za dużo odważników (po poprzednim zawodniku).

## **4. Awarie i gokarty o słabszych osiągnięciach.**

Dział mechaniczny robi wszystko, żeby maszyny były jak najlepiej przygotowane, ale to jest motosport i sprzęt zawsze może się zepsuć lub jego osiągi mogą odstawać od innych.

Organizator nie ma obowiązku podstawić gokarta zastępczego w przypadku awarii, ale jeśli będą na to pozwalające warunki techniczne to jest taka możliwość.

Zawodnikowi **nie przysługuje** prawo zwrotu opłaty wpisowego za Ligę, dojazd, ilość minut jakie nie przejechał, itp. Każdy uczestnik musi się liczyć z tym, że może wylosować gokart o gorszych osiągnięciach, że pojazd może ulec awarii (szczególnie w deszczu), może zostać obrócony przez innego zawodnika, mogą być niesprzyjające warunki lub może być niezadowolony z decyzji sędziów.

Musimy pamiętać, że to tylko zabawa i mistrzostw świata z tego nie zrobimy... Musimy poruszać się w wyznaczonym budżecie. Nie jest możliwe np. wymiana wszystkich opon oraz sprzętów na każdą rundę. Każdy kto się zapisuje musi akceptować różnice sprzętowe oraz możliwe awarie, jakie mogą wystąpić.

#### **Awaria gokarta:**

Jeśli gokart ulegnie awarii w trakcie w trakcie przejazdu to organizator może podstawić gokart zastępczy (jeśli jest taka możliwość). Oczywiście w wyścigu dana osoba nie ma już szans na uzyskanie dobrego miejsca, jednak może pojechać treningowo (Wyścig nie zostanie powtórzony, wyjątek stanowi karambol z udziałem kilku zawodników).

#### **Zastępstwo gokartów w przypadku awarii.**

Zawsze zostaje wytypowany gokart zastępczy oraz taki, który ewentualnie nie jeździ we wszystkich przejazdach (nieparzysta liczba zawodników).

Przykład: Jest 17 zawodników, czyli grupy 8 i 9 osób. Wybrane gokarty to 1,2,3,4,5,6,7,8,9 oraz zapasowy 10 (kolejność jest ustawiona osiągnięciami od najlepszego do najgorszego – istotne są tylko ostatnie dwa, czyli tutaj 9 i 10). Gokart nr 9 jedzie tylko w połowie przejazdów (grupa 9 osobowa). Gokart nr 9 i 10 odstają jeśli chodzi o osiągnięcia od reszty. W przypadku awarii w grupie 8 osobowej zostanie podmieniony gokart nr 9, a w przypadku grupy 9os gokart nr 10 (czyli po prostu najlepszy możliwy i wolny gokart w danej sesji).

#### **Gokart o słabszych osiągnięciach (dotyczy tylko sesji Q + warunki na sucho).**

O przeprowadzenie procedury poprawy czasu może wystąpić jedynie osoba, która jest aktualnie w TOP10 ligi (bez odejmowania rund) lub jeśli jest to początek sezonu, wtedy liczy się TOP10 klasyfikacji generalnej poprzedniego sezonu (z odejmowaniem rund).

Procedura poprawy czasu jest możliwa jeśli gokart ma gorszy czas o **min. 1 sek** na okrążeniu w danym przejeździe w stosunku do średniej z pierwszych 4 czasów danego przejazdu.

Przykład 1 - osoba z TOP 10 ma czas 52,600, natomiast pierwsze 4 os mają 51,500 51,600 51,700 51,800 wtedy średnia to 51,650, czyli  $52,600 - 51,650 = 0,95$  sek (poniżej 1 sek).

Przykład 2 - osoba z TOP 10 ma czas **52,900**, natomiast pierwsze 4 os mają 51,700 51,750 51,800 51,900 wtedy średnia to 51,787, czyli  $52,900 - 51,787 = 1,113$  sek (powyżej 1 sek).

Zakazane jest specjalne zwalnianie, żeby przekroczyć różnicę powyżej 1 sekundy. Jeśli inny zawodnik uzyska lepszy czas w tym samym gokarcie (ten sam kierunek i na sucho) o **0,3 sek** to jego czas będzie brany pod uwagę w porównaniu do średniej z 4 pierwszych (czyli np. jak ktoś inny zrobi 52,600 (niższy o 0,300 – wtedy ten czas jest porównywany ze średnią 51,787 – nie ma sekundy straty).

Procedura poprawy czasu polega na dodatkowej sesji na **3 mierzone okrążenia** (nr gokarta będzie losowany manualnie z gokartów wytypowanych, czyli bez zastępczego oraz bez gokarta w którym uzyskano wolny czas). W dodatkowym biegu może jechać kilku zawodników.

**Uwaga zawodnik z TOP10 sam musi się zgłosić do organizatora od razu po nieudanej sesji, ponieważ sędziowie tego nie obserwują w trakcie zawodów.**

## **5. Punktacja.**

- |                           |         |         |
|---------------------------|---------|---------|
| • PP (Suma Q1 + Q2) 3 pkt | • M2 20 | • M5 13 |
| • BL Finał A 3 pkt        | • M3 18 | • M6 11 |
| • M1 25 pkt               | • M4 15 | • M7 9  |

- M8 7
- M9 6
- M10 5
- M11 4
- M12 3
- M13 2
- M14 1

Ligę wygrywa osoba z największą liczbą punktów (2 rundy będą odjęte).

## **6. Warunki atmosferyczne.**

W przypadku opadów deszczu liga może zostać przeniesiona na inny termin. Jeśli tor będzie delikatnie mokry, liga wystartuje. Trzeba się liczyć z tym, że gokarty nie są do tego w pełni przystosowane i rośnie ryzyko ewentualnych awarii (przerywanie, gaśnięcie), ponieważ woda może się dostać do elektryki, filtra, itp. Każdy uczestnik zapisujący się na ligę musi to zaakceptować. Organizator nie ma wpływu na pogodę, więc każdy uczestnik musi się liczyć z możliwością trudnych warunków. W przypadku deszczu nie będą dodawane dodatkowe sekundy dla zawodników, którzy jechali na suchym. Wyniki Q (jeśli nawet będą loteryjne) zostają jako oficjalne. Kwalifikacje nie będą też punktowane. Start do wyścigu będzie stacjonarny, jednak w przypadku niesprzyjających warunków może być też lotny.

## **7. Kary i sędziowanie.**

Kary opisane są w Tabeli Kar na stronie internetowej.

**Ostrzeżenie** (Flaga biało-czarna) Można dalej kontynuować jazdę.

**DSQ** (Flaga czarna) - dyskwalifikacja w danym biegu. Konieczny zjazd do pit stopu przy najbliższej okazji.

Na torze mamy tylko kilku sędziów, którzy jak każdy mogą się pomylić lub nie zauważyć danej sytuacji. Każdy uczestnik, który się zapisuje musi to zaakceptować. W ramach budżetu opłat za ligę nie jesteśmy w stanie zatrudnić 20 sędziów oraz zainstalować 200 kamer (pewnie i tak byłyby sprzeczne interpretacje danego incydentu). Wyniki podawane są max. 10 minut po zakończeniu Finału A (wiele osób się spieszy i nie mają czasu czekać 2h na dekorację, ponieważ jedna osoba ma ochotę dyskutować na temat kary). Nagrania Video z kamer nie będą analizowane bezpośrednio po wyścigu, ponieważ nie ma na to czasu. Propozycje zmian zasad i regulaminu można wysyłać na email [biuro@kartodrom-gostyn.pl](mailto:biuro@kartodrom-gostyn.pl) już po zakończeniu danej rundy. Niestety w trakcie trwania eventu obsługa nie ma czasu na dyskusje, ale jesteśmy otwarci na propozycje.

**Kary mogą być przyznane po wyścigu do 3 dni po zakończeniu eventu (Puchary zostają tak jak było na dekoracji).**

**8.** W kwalifikacjach nie obowiązuje niebieska flaga - należy zostawić sobie miejsce.

**9.** Podczas zawodów obowiązuje **Regulamin toru Kartodrom Gostyń.**

**10.** Protesty mogą być zgłaszane tylko w formie e-maila na adres [biuro@kartodrom-gostyn.pl](mailto:biuro@kartodrom-gostyn.pl) wraz z kaucją 30 PLN, która zostanie zwrócona w przypadku pozytywnego rozpatrzenia wniosku.

**11.** Na okrążeniu zjazdowym jedziemy powoli i **nikogo nie wyprzedzamy**, ponieważ może to skomplikować ściąganie osób do boksu.

**12.** Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu ligi oraz formuły zawodów (kierunek rewers, dodatkowy pitstop, zmiana nitki).