

Regulamin Turnieju Kartingowego „III Grand Prix w Gokartach o Puchar Burmistrza Miasta Czeladź” na torze Autodrom Sosnowiec.

Postanowienia ogólne.

1. Organizatorem turnieju jest MOSiR Czeladź .
2. Turniej rozgrywany jest na hali dwupoziomowego toru kartingowego AUTODROM w Sosnowcu przy ul. Stawowej 4.
3. Uczestnictwo w Turnieju jest dobrowolne.
4. Głównym sędzią eliminacji jest wyznaczony pracownik AUTODROM Sosnowiec.
5. Organizatorzy zapewniają niezbędny do rywalizacji sprzęt.

Uczestnicy

1. Uczestnikiem Turnieju może zostać osoba pełnoletnia lub niepełnoletnia pod warunkiem uzyskania zgody od prawnego opiekuna.
2. Warunkiem przystąpienia do turnieju jest wskazanie uczestnika przez partnera MOSiR Czeladź
3. Zgłoszenia do rywalizacji indywidualnej i drużynowej należy dokonać wyłącznie do pracownika MOSiR Czeladź.
4. Każdy zawodnik zobowiązany jest do podania i uzupełniania swoich danych w profilu kierowcy każdorazowo na prośbę Organizatora. Zawodnik startujący w Turnieju automatycznie wyraża zgodę na prawo do publikowania przez Organizatora jego danych osobowych, wypowiedzi, zdjęć i filmów z zawodów w mediach.
5. W przypadku definitywnej rezygnacji lub całkowitego wykluczenia zawodnikowi przepadają wszystkie punkty zdobyte w czasie Turnieju.
6. Każda osoba przystępująca do jazdy zobowiązana jest zapoznać się z regulaminem obiektu i zaakceptować jego postanowienia.

Zapisy

Opłata za udział w zawodach – 10 zł, płatne w Miejskim Ośrodku Sportu i Rekreacji w Czeladzi przy ul. Sportowej 2, od pn. do pt. w godzinach od 8:00 do 15:00.

Liczba miejsc ograniczona – 50 miejsc

Terminarz

W ramach zawodów odbędzie się jedno spotkanie turniejowe w dniu 24.03.2018 o godzinie 11:00 (odprawa)

Przebieg

Kwalifikacje GP:

Do wyścigu GP przystępuje 50 zaproszonych zawodników.

Podzieleni na 5 grup 10 osobowych losowo startują w dwóch 12 minutowych biegach kwalifikacyjnych Q1 i Q2. W biegu kwalifikacyjnym należy uzyskać jak najlepszy czas jednego okrążenia, który zostaje odnotowany i stanowi podstawę do zakwalifikowania do wyścigów GP oraz klasyfikacji drużynowej. Każdy zawodnik ma odnotowany lepszy z dwóch czasów i z takim zostaje sklasyfikowany. Do wyścigu finałowego awansuje 8 zawodników z najkrótszym czasem jednego okrążenia uzyskanym w kwalifikacjach w kategorii kobiet oraz 8 zawodników w kategorii mężczyzn. Obsługa toru przydziela zawodnikom do danej maszyny w sposób losowy. Zawodnik nie ma możliwości wyboru maszyny.

W klasyfikacji drużynowej czasy najlepszych okrążeń są sumowane i stanowią podstawę do sklasyfikowania dwuosobowej drużyny na odpowiednim miejscu w rywalizacji.

Równoległe z rywalizacją na torze przeprowadzona zostanie rywalizacja na symulatorze gokartowym. Zawodnicy przystąpią do próby czasowej i odnotują czas okrążenia w określonych warunkach na torze i ustawieniach jednakowych dla wszystkich zawodników.

Rywalizację na symulatorze wygrywa zawodnik, który uzyska najkrótszy czas okrążenia podczas próby, która obejmuje przejazd 3 okrążeń.

Finały GP:

Do każdej finałowej rozgrywki, w dwóch kategoriach, przystępuje 8 najlepszych zawodników wyłonionych w trakcie wyścigów Q1 oraz Q2. Do wyścigu finałowego przystępują zawodnicy zakwalifikowani w kategorii kobiet i mężczyzn, z pozycji wywalczonych w kwalifikacjach. Wyścig finałowy trwa 10 min i wygrywa go ten zawodnik, który po ustalonym czasie, z największą liczbą pokonanych okrążeń pierwszy przekroczy linię mety.

Czasy uzyskane podczas wyścigów Q1 oraz Q2 przestają mieć znaczenie dla rozgrywki finałowej.

Przed każdym wyścigiem następuje losowanie gokartów.

**AWARIA LUB SŁABSZE DYSPOZYCJE GOKARTA, NAWET
UNIEMOŻLIWIAJĄCE DOJAZD DO METY SĄ INTEGRALNĄ CZĘŚCIĄ
LOSOWOŚCI ZAWODÓW I NIE PODLEGAJĄ ŻADNYM PROTESTOM.**

W przypadku wystąpienia awarii w karcie przed rozpoczęciem wyścigu (pokazaniem czarno-białej flagi do startu), zawodnik może mieć wymieniony kart na inny, jeśli rezerwowany jest

dostępny. W trakcie trwania wyścigu odpada z danego przejazdu i zostaje usunięty z toru. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany ilościowej osób w poszczególnych wyścigach.

Zasady, wykroczenia i kary

1. W Turnieju używane są poszczególne kolory flag o znaczeniu:

- flaga czarno-biała (szachownica) sygnalizuje start i koniec wyścigu.

- flaga niebieska sygnalizuje nakaz przepuszczenia: zbliżającego się szybszego zawodnika w przypadku blokowania go na torze i oznacza konieczność zjazdu do krawędzi toru dla zawodnika blokującego oraz nakaz wyprzedzenia dla zawodnika blokowanego jadącego bezpośrednio za nim.

- flaga żółta wspierana dodatkowo ostrzegawczymi światłami na torze oznacza niebezpieczeństwo na torze.

Pokazywana podczas wyścigu nakazuje zawodnikom znaczne obniżenie prędkości, całkowity zakaz wyprzedzania i zachowanie ostrożności do czasu usunięcia przeszkody i zgaszenia świateł ostrzegawczych.

Za złamanie tego przepisu grożą kary przewidziane w regulaminie.

- flaga czerwona sygnalizuje natychmiastowe przerwanie wyścigu i kategoriyczny zakaz wyprzedzania oraz nakaz zatrzymania z zachowaniem szczególnej ostrożności. Nie wolno opuszczać gokartów do czasu, gdy obsługa poprosi o to zawodników.

2. Każdy zawodnik jest zobowiązany do przestrzegania wszelkich zasad określonych niniejszym regulaminem pod rygorem nałożenia przez Sędziego jednej z kar przewidzianej w niniejszym regulaminie, o ile nie ustalono z góry kary nakładanej za złamanie wskazanego punktu regulaminu.

3. W momencie jakiegokolwiek kolizji, bądź awarii gokarta, zawodnik zobowiązany jest podnieść rękę do góry w celu przywołania obsługi toru, cały czas pozostając w gokarcie, z wyjątkiem sytuacji, kiedy zawodnik zostanie o to poproszony przez obsługę toru.

4. Wyprzedzanie: sposób rywalizacji zawodników pozostaje dowolny z zachowaniem wszystkich wymienionych przepisów objętych niniejszym regulaminem oraz regulaminem Toru Kartingowego Autodrom.

Następujące rzeczy są niedozwolone i karane podczas manewru wyprzedzania:

ewidentne wypchnięcie z toru jazdy zawodnika poprzedzającego, zepchnięcie zawodnika na bandę ze skutkiem poważnej utraty prędkości, bądź doprowadzenia do kolizji oraz spowodowanie kolizji podczas wykonania nieprzepisowej próby ataku. W przypadku celowego doprowadzenia do jednej ze wspomnianych sytuacji kierowca zostanie zatrzymany i dostanie ostrzeżenie, a w przypadku rażącego naruszenia zasad, bądź powtórzenia się zaistniałej sytuacji naruszenia regulaminu, nastąpi dyskwalifikacja zawodnika.

5. Awarie: w przypadku wystąpienia awarii w karcie przed rozpoczęciem wyścigu (pokazaniem czarno białej flagi do startu), zawodnik może mieć wymieniony kart na inny, jeśli rezerwowany jest dostępny.

W trakcie trwania wyścigu odpada z danego wyścigu i nie ma możliwości powtórzenia go. W przypadku awarii zawodnik przerywa wyścig ale czasy, jakie uzyskał do momentu jej powstania, są brane pod uwagę podczas dalszych rozgrywek.

6. Następujące pozostałe rzeczy są niedozwolone w trakcie zawodów:

- jazda całą szerokością toru w celu zablokowania szybszego zawodnika.
- celowe uderzenie i spychanie innego zawodnika z toru.
- gwałtowne hamowanie bez uzasadnienia, w celu utrudnienia rywalizacji innym zawodnikom.
- zdejmowanie kasku i innych elementów ubrania podczas trwania wyścigu do momentu jego zakończenia lub opuszczenia toru zgodnie z instrukcją obsługi toru.
- wysiadanie z gokarta na torze podczas trwania wyścigu bez zezwolenia sędziego lub obsługi toru.
- wszelkie inne nie wymienione tu zachowania niebezpieczne lub mające na celu utrudnienie w rywalizacji innym zawodnikom, lub niezgodne z regulaminem Toru Kartingowego Autodrom.

7. Kary stosowane w przypadku łamania któregokolwiek z punktów regulaminu

- upomnienie
- dyskwalifikacja w danym z wyścigów
- wykluczenie zawodnika na kolejny wyścig
- całkowite wykluczenie zawodnika z GP

Nagrody

O zajęciu miejsca w zawodach decyduje wyłącznie bieg finałowy.