



Regulamin

III Memoriał Ayrtona Senny

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Zawody

III Memoriał Ayrtona Senny będzie rozegrany na Torze Kart1 w Siedlcach. Zawody mają na celu wyłonić najlepszego zawodnika. Zawody odbędą się na gokartach marki Sodikart GT2 z silnikami GX270ccm (9KM) oraz 250ccm z 6-cio biegową skrzynią biegów (33KM).*

W przypadku awarii gokartów, Organizator ma prawo dokończyć zawody na gokartach zastępczych (9KM – 270ccm).

Podczas opadów deszczu zawody będą kontynuowane, lecz ze względów bezpieczeństwa wszystkie rundy zostaną rozegrane na Gokartach o mocy 9KM (270ccm).

*** Zawodnicy będą rywalizować z silnikami 250ccm (tzw. biegówkami) od III rundy, (8 najlepszych zawodników).**

2. Uczestnictwo

Warunkiem uczestnictwa jest ukończenie 18-tego roku życia oraz wzrost powyżej 145cm.

Po wypełnieniu listy zgłoszeń zostanie do każdego uczestnika wysłany mail z nr konta, na które należy opłacić wpisowe.

W ciągu 3 dni od otrzymania e-maila z nr konta należy uiścić zapłatę za udział w zawodach.

W przypadku nieopłacenia wpisowego w wyżej wymienionym terminie zgłoszenie zostaje anulowane.

W razie rezygnacji z udziału w zawodach po opłaceniu wpisowego, jego miejsce zajmuje pierwsza osoba z listy rezerwowej.

3. Koszty

Kosz udziału w zawodach wynosi 150zł.

Ilość miejsc: 24 miejsca

II. SESJA KWALIFIKACJA – ONE LAP

Każdy z zawodników podczas kwalifikacji wykona jedno okrążenie pomiarowe.

Dla każdego zawodnika będzie przygotowany ten sam gokart.

Wymagana waga zawodnika wraz z doważeniem – 90kg.

Na podstawie zajętych pozycji w kwalifikacjach zawodnicy przystąpią do rywalizacji w Systemie Knock-Out.

III. SYSTEM ROZGRYWANIA ZAWODÓW: KNOCK-OUT

1. Zasady rozegrania systemu Knock-out

Zawody zostaną rozegrane w systemie pucharowym (Knock-Out) - przegrany odpada.

Każda Runda podczas zawodów dla każdego zawodnika będzie składać się z dwóch wyścigów.

(P1 vs P24, P2 vs P23 itd.).

I runda: 24 zawodników

II runda: 16 (12 + 4 Lucky Looser)

III runda: 8

IV runda: 4



Regulamin

III Memoriał Ayrtona Senny

Zawodnik, który będzie miał większą przewagę na mecie nad rywalem w wyścigu (tzw. gap) przechodzi do następnej rundy.

2. Lucky Looser

Po I rundzie 12 z 24 zawodników przechodzi bezpośrednio do następnej rundy.

Czterech Lucky Looser'ów będzie wyłonionych na podstawie sumy czasów, z dwóch wyścigów w parze (I Runda)

Zawodnicy, którzy awansują do II Rundy jako Lucky Looser będą zajmować miejsca 13-16, czyli zawodnik z miejsca 16 będzie rywalizował z zawodnikiem, który zwycięży w I rundzie w parze (P1 vs P24).

IV. REGULAMIN SPORTOWY

1. Start do wyścigu

Czas trwania wyścigu: 5 okrążeń, bądź w przypadku złych warunków pogodowych maksymalny czas wynosi 5 minut.

Do każdego wyścigu zostaną podstawione 2 gokarty wyposażone w system doważania.

Zawodnicy wyjeżdżają z pit stopu i ustawiają się na polach startowych. Start jest zatrzymany.

Osoba, która popełni falstart dostaje karę 10 sekund, która zostanie doliczona do końcowego wyniku wyścigu.

Zawodnik, który zajął wyższe miejsce w kwalifikacjach startuje w pierwszym wyścigu z pierwszego Pola Startowego (gokart nr 1), zaś zawodnik z gorszym wynikiem startuje z drugiego Pola Startowego (gokart nr 2). Po odbyciu pierwszego wyścigu danej pary, następuje zamiana pól startowych oraz gokartów i następuje start do drugiego wyścigu.

2. Start

2.1 Sygnalizacja startu

Sygnał startu może być podany za pomocą świateł lub flagi.

3. Zasady podczas wyścigu

Podczas wyścigu, kart znajdujący się na torze może korzystać z całej szerokości jezdni tego toru. Jeśli zawodnik jest doganiany przez innego zawodnika, którego prędkość jest czasowo bądź stale większa niż wyprzedzanego, zawodnikowi zabrania się na jazdy zygzakiem lub zmianę trajektorii, aby uniemożliwić uzasadniony manewr wyprzedzania podjęty przez zawodnika wyprzedzającego.

3.1 Podczas zawodów zawodnicy mogą wykorzystywać wyłącznie szerokość nitki toru. Dopuszcza się najeżdżanie oponami na białą linię lecz przekraczanie jest zabronione.

4. Przerwanie wyścigu lub kwalifikacji

Jeśli nastąpi konieczność przerwania wyścigu lub kwalifikacji z powodu zakłóceń na torze, z powodu wypadku, niekorzystnych warunków atmosferycznych lub innych przyczyn, które mogą zagrażać bezpieczeństwu zawodników, Starter pokaże czerwoną flagę na linii startu. Jednocześnie będą pokazane czerwone flagi na stanowiskach Sędziów Wirażowych, w które zostali wyposażeni.



Regulamin

III Memoriał Ayrtona Senny

Decyzja o zatrzymaniu wyścigu lub treningu może być podjęta wyłącznie przez Startera.

5. Koniec wyścigu

Wyścig kończy się z chwilą przejechania przednimi kołami linii mety przez pierwszego zawodnika, który musi ukończyć wymaganą liczbę okrążeń i zostanie mu pokazana chorągiewka mety. Z chwilą ukończenia wyścigu przez zwycięzcę, następnym zawodnikom zostaje pokazana chorągiewka mety bez względu na liczbę przejechanych okrążeń. Po zakończeniu wyścigu wszyscy zawodnicy powinni wolnym tempem zjechać do alei serwisowej, wyprzedzanie po minięciu mety jest zabronione.

6. Procedura ważenia

Po sesji kwalifikacyjnej i wyścigu każdy zawodnik opuszczający Park Maszyn będzie ważony. Minimalna waga zawodnika wraz z kaskiem oraz ciężarkami wynosi 90kg. Organizator dostarczy ciężarki dla każdego z gokartów. Dozwolone jest używanie własnych ciężarków pod warunkiem mocowania ich do ciała zawodnika. Ciężarki dostępne od organizatora muszą być mocowane w skrzynkach. Zawodnik, którego podczas ważenia będzie ważył poniżej 90kg zostanie zdyskwalifikowany z danego wyścigu.

Minimalna waga zawodnika może być zmieniona po zamknięciu listy zgłoszeń.

7. Wyniki końcowe

Po zakończeniu wszystkich wyścigów, organizator sporządza listę, która stanowi wyniki zawodów.

8. Postanowienia końcowe

Organizator, ma prawo do nieprzyjęcia zgłoszenia bez podania przyczyny.