

ONE LEAGUE LE MANS

LIGA KARTINGOWA

REGULAMIN WYDARZENIA

Podczas Ligi Kartingowej One League Le Mans wszystkich uczestników wydarzenia obowiązują: regulamin toru dostępny na miejscu i na stronie internetowej lemans.pl oraz poniższy regulamin wewnętrzny.

1. Zapisy na każdą rundę ligi trwają do dnia poprzedzającego zawody i odbywają się poprzez formularz kontaktowy na stronie internetowej toru lemans.pl/zawody/liga-kartingowa. W celu potwierdzenia zgłoszenia wymagane jest opłacenie zadatku w wysokości 50% kwoty za zawody - nie dotyczy uczestników, którzy wykupili jednorazowo udział w całej serii Grand Prix.

Udział w wydarzeniu jest płatny i wynosi 169 zł za każdą jedną rundę zawodów. Koszt jednorazowego zakupu udziału we wszystkich sześciu rundach wynosi 845 zł, zamiast 1014 zł.

2. Przed zawodami odbywają się trzy oficjalne sesje treningowe, które są płatne, a koszt wynosi 40 zł za 10 minut.
3. W zależności od ilości chętnych na daną rundę, organizator przewiduje możliwość podziału na grupy.
4. Formuła Ligi zawiera trzy sesje kwalifikacyjne, w których każdy uczestnik przejedzie po 6 okrążeń pomiarowych oraz rundę finałową trwającą 8 okrążeń.
5. Gokarty przydzielane będą uczestnikom losowo za pośrednictwem systemu SMS.
6. Sesje kwalifikacyjne zawodnicy rozpoczynają od wyjazdu z parkingu w kilkusekundowych odstępach. O kolejności startu w finale zadecyduje suma dwóch najlepszych czasów z trzech sesji kwalifikacyjnych. Wynik z najwolniejszą rundą zostanie odrzucony.
7. W zależności od ilości osób biorących udział w danej rundzie, organizator przewiduje możliwość podziału rundy finałowej na grupy.
8. Zawodnik który zajmie w drugim biegu finałowym pierwsze miejsce ma prawo startu w biegu pierwszym ostatniej pozycji "lucky loser".
9. Runda finałowa poprzedzona jest okrążeniem formującym. Polega ono na przejeździe jednego okrążenia za gokartem, którym porusza się instruktor Team'u Le Mans. Uczestnicy jadą spokojnym tempem, jeden za drugim. Podczas okrążenia formującego zabronione jest wyprzedzenie. Po przejeździe okrążenia formującego, finaliści zajmują pozycje startowe zatrzymując gokart w wyznaczonych polach, z których odbędzie się start wyścigu.

10. Na ekranie znajdującym się nad torem wyświetlona zostanie przed uczestnikami procedura startowa. Rozpocznie się odliczanie. Gdy światła czerwone zmienią kolor na zielony oznacza to start wyścigu.
11. Rundę zawodów zwycięża uczestnik, który jako pierwszy przejedzie 8 okrążeń finałowych. Kolejne miejsca na podium zajmują uczestnicy pokonujący metę za zwycięzcą.
12. Po zakończonej rundzie zawodów oficjalna punktacja opublikowana zostanie w mediach społecznościowych toru.

13. Punktacja w Lidze

I m - 80 punktów	XI m - 19 punktów	XXI m - 9 punktów
II m - 70 punktów	XII m - 18 punktów	XXII m - 8 punktów
III m - 65 punktów	XIII m - 17 punktów	XXIII m - 7 punktów
IV m - 55 punktów	XIV m - 16 punktów	XXIV m - 6 punktów
V m - 45 punktów	XV m - 15 punktów	XXV m - 5 punktów
VI m - 40 punktów	XVI m - 14 punktów	XXVI m - 4 punkty
VII m - 35 punktów	XVII m - 13 punktów	XXVII m - 3 punkty
VIII m - 30 punktów	XVIII m - 12 punktów	XXVIII m - 2 punkty
IX m - 25 punktów	XIX m - 11 punktów	XXIX m - 1 punkt
X m - 20 punktów	XX m - 10 punktów	XXX m - 0 punktów

14. Osoba, która w danej rundzie uzyska podczas kwalifikacji najlepszy czas okrążenia otrzyma Bonus wynoszący dodatkowe 10 punktów.

15. Terminarz zawodów:

I Runda – 13 kwietnia 2023, godz. 20:00	IV Runda – 25 maja 2023, godz. 20:00
II Runda – 27 kwietnia 2023, godz. 20:00	V Runda – 8 czerwca 2023, godz. 20:00
III Runda – 11 maja 2023, godz. 20:00	VI Runda – 22 czerwca 2023, godz. 20:00

16. W trakcie trwania zawodów obowiązuje następujący system kar czasowych:

16.1. W przypadku mniejszych przewinień, tj.:

16.1.1. Uderzanie (celowo lub nie) w tylny zderzak gokarta jadącego przed nami;

16.1.2. Nieprzepisowe blokowanie,

16.1.3. Niesportowe zachowanie,

Uczestnik otrzymać może karę dodatkowych 2 sekund.

16.2. W przypadku większych przewinień, tj.:

16.2.1. Wypchniecie lub zderzenie podczas wyprzedzania osoby jadącej przed nami która w skutek tego manewru utraci swoją aktualną pozycję

Uczestnik otrzymać może karę dodatkowych 5 sekund.

16.3. Uczestnik otrzymujący karę w czasie wyścigu zostanie o tym fakcie poinformowany czarną flagą przez instruktora na najbliższej strefie po przewinieniu.

16.4. Procedura startu

16.4.1. Jeżeli instruktorzy zauważą, że któryś z uczestników wystartował za wcześnie, finaliści zostaną o tym poinformowani poprzez żółte migające światła na torze. Start wyścigu zostanie jednorazowo powtórzony.

16.4.2. W przypadku drugiego falstartu (niezależnie, którego uczestnika) wyścig nie zostanie już powtórzony. Osobie która popełniła falstart naliczona zostanie kara dodatkowych 3 sekund.

16.4.3. Jeżeli po starcie, na trzech pierwszych zakrętach nastąpi zderzenie czołówki wyścigu. Finał zostanie przerwany, a uczestnicy poinformowani o tym migającą sygnalizacją świetlną w kolorze żółtym. W tym przypadku organizator ma prawo do powtórzenia procedury startu.

16.5. Wyścig

16.5.1. Jeżeli podczas wyścigu na torze dojdzie do wypadku uniemożliwiającego dalszą jazdę innym uczestnikom a poszkodowany będzie potrzebował pomocy instruktorów, wyścig zostanie przerwany, a uczestnicy poinformowani o tym migającą sygnalizacją świetlną w kolorze żółtym oraz żółtymi flagami. Od momentu wprowadzenia żółtych flag oraz żółtego oświetlenia zabronione jest wyprzedzanie się oraz nakazane jest maksymalne spowolnienie jazdy wszystkich uczestników. Do czasu wznowienia wyścigu przed czołówką uczestników pojawi się gokart prowadzony przez Instruktora Team'u Le Mans. Po usunięciu wypadku z toru następuje wznowienie wyścigu ze startu lotnego.

16.5.2. Jeżeli w wyścigu finałowym wystąpi awaria gokarta uniemożliwiająca dalszą jazdę, organizator nie przewiduje restartu wyścigu, ani rekompensaty dla zawodnika.

17. Postanowienie końcowe

O ostatecznej kolejności w wyścigu decyduje pozycja na mecie (po uwzględnieniu ewentualnych kar). Na czas zawodów sędziami są instruktorzy pracujący na torze, a ostateczna decyzja należy do organizatora wydarzenia.

HARMONOGRAM

W pierwszej kolejności startują sesje treningowe dla uczestników. Aby wziąć w nich udział, należy dokonać wcześniejszej rezerwacji miejsca.

- 19:00** Pierwsza runda treningowa - 10 min
- 19:15** Druga runda treningowa - 10 min
- 19:30** Trzecia runda treningowa - 10 min
- 20:00** Rozpoczęcie imprezy (Omówienie zasad, podział na grupy, losowanie gokartów)
- 20:15** Pierwsza sesja kwalifikacyjna Grupy A - 6 okrążeń pomiarowych
Pierwsza sesja kwalifikacyjna Grupy B - 6 okrążeń pomiarowych
Pierwsza sesja kwalifikacyjna Grupy C - 6 okrążeń pomiarowych
- 20:40** Druga sesja kwalifikacyjna Grupy A - 6 okrążeń pomiarowych
Druga sesja kwalifikacyjna Grupy B - 6 okrążeń pomiarowych
Druga sesja kwalifikacyjna Grupy C - 6 okrążeń pomiarowych
- 21:10** Trzecia sesja kwalifikacyjna Grupy A - 6 okrążeń pomiarowych
Trzecia sesja kwalifikacyjna Grupy B - 6 okrążeń pomiarowych
Trzecia sesja kwalifikacyjna Grupy C - 6 okrążeń pomiarowych
- 21:50** Trzeci bieg finałowy
- 22:10** Drugi bieg finałowy
- 22:30** Pierwszy bieg finałowy
- 22:45** Uroczyste wręczenie nagród
Zakończenie imprezy