



1. Czas trwania kwalifikacji opublikowany jest przez Organizatora na głównej stronie internetowej wydarzenia. ‘

BARDZO WAŻNE: Aby zakwalifikować się ze swoim czasem do zawodów, Koszt biletu równy jest aktualnej stawce przejazdu 10 minutowego gokartem Sodi Kart LR5. Tylko jazda na podstawie biletu kwalifikującego gwarantuje wzięcie udziału w pierwszym etapie zawodów.

2. Udział w kwalifikacjach (zawodach) mogą wziąć dzieci od 135 cm wzrostu do 15 lat.

3. Przebieg kwalifikacji do zawodów można obserwować za pośrednictwem aplikacji mobilnej ActivityBox, w zakładce Ranking, wybierając grupę wyników o nazwie "WINTER CUP 65" lub „WINTER CUP 45”. W aplikacji lista uczestników aktualizuje się automatycznie na bieżąco.

4. W Wielkich Finałach weźmie udział 12 uczestników z każdej kategorii wagowych, którzy w kwalifikacjach do zawodów uzyskali najlepsze czasy okrążenia podczas jazd kwalifikacyjnych.

5. Kategorie wagowe:

- Junior mini: dowożenie do 45kg, z tolerancją wagową (2/3kg)
- Junior: dowożenie do 65kg, z tolerancją wagową (2/3kg)

Uwaga: W przypadku, gdy uczestnik waży 49 kg, automatycznie przypisuje się go do kategorii Junior, a nie ma możliwości startu w kategorii Junior mini.

6. W aplikacji mobilnej ActivityBox, 12'ka finalistów z dwóch kategorii wagowych, będzie widniała już w dniu zakończenia kwalifikacji.

7. Uczestnicy/Opiekunowie mają 24 godziny na potwierdzenie obecności oraz na wpłatę 189 zł na recepcji toru lub na wysłanie potwierdzenie przelewu.

8. Grand Prix w dniu Finału zawiera trzy sesje kwalifikacyjne dwie po 4 okrążenia i 8 okrążeń w rewersie, oraz dwie rundy finałowe. Finał B - 10 okrążeń i Finał A - 12 okrążeń.

9. Przed zawodami odbywają się trzy nieoficjalne sesje treningowe, które są płatne, a ich koszt wynosi 39 zł za 10 minut. Obowiązuje wcześniejsza rezerwacja miejsc. Po każdej sesji kwalifikacyjnej losowo zostaną wybrane dwie osoby do sprawdzenia wagi. W przypadku nieprawidłowej wagi przejazd nie będzie uwzględniany.

10. O kolejności startu w finale zadecyduje suma dwóch czasów: średnia dwóch najlepszych czasów z dwóch przejazdów kwalifikacyjnych oraz najlepsze okrążenie w rewersie.

11. Przed udziałem w sesji treningowej, sesjach kwalifikacyjnych oraz w finale, gokarty przydzielane będą uczestnikom losowo za pośrednictwem systemu SMS.

12. Uczestnicy rozpoczną jazdę według kolejności opisanej w Harmonogramie zawodów.



13. Uczestnicy zakwalifikowani jako pierwsza szóstka będą uczestniczyć w finale A, natomiast druga szóstka będzie rywalizować w finale B, zgodnie z regulaminem.

14. Przed rundą finałową zawodnikom zostaną losowo przydzielone gokarty, którymi wystartują w wyścigu.

15. Runda finałowa poprzedzona jest okrążeniem formującym. Polega ono na przejeździe jednego okrążenia za gokartem, którym porusza się instruktor Teamu 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.

16. Na ekranie znajdującym się nad torem wyświetlona zostanie przed uczestnikami procedura startowa. Rozpocznie się odliczanie. Gdy światła czerwone zmieniają kolor na zielony oznacza to start wyścigu.

17. Zawody zwycięża uczestnik, który jako pierwszy przejedzie 12 okrążeń finałowych. Kolejne miejsca na podium zajmują uczestnicy pokonujący metę za zwycięzcą.

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

18.1. W przypadku mniejszych przewinień, tj.:

- 18.1.1. Uderzanie (celowo lub nie) w tylny zderzak gokarta jadącego przed nami,
- 18.1.2. Nieprzepisowe blokowanie
- 18.1.3. Niesportowe zachowanie,

Uczestnik otrzymać może karę dodatkowych 2 sekund.

18.2. W przypadku większych przewinień, tj.:

- 18.2.1. 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.

18.3. Procedura startu

- 18.3.1. 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.
- 18.3.2. W przypadku drugiego falstartu (niezależnie, którego uczestnika) wyścig nie zostanie już powtórzony. Osobie, która popełniła falstart naliczona zostanie kara dodatkowych 3 sekund.
- 18.3.3. 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

18.4. Wyścig

18.4.1. 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 Teamu Le Mans. Po usunięciu wypadku z toru następuje wznowienie wyścigu ze startu lotnego.

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

19. Regulamin Zjazdu do Pit Stopu

I) Warunki zjazdu do Pit Stopu:

Zawodnicy mają możliwość wykonania Pit-Stopu po przekroczeniu linii startu/meta do przedostatniego okrążenia wyścigu. Po opuszczeniu parku maszyn, zawodnicy muszą przejechać pełne okrążenie i ponownie przekroczyć linię startu/meta w celu ukończenia wyścigu.

II) Sygnalizacja zjazdu:

Zaleca się wyraźne sygnalizowanie zjazdu do parku maszyn za pomocą ruchu ręki. Zawodnicy powinni bezpiecznie wjechać i zmniejszyć prędkość przed zatrzymaniem się na wyznaczonym polu. Zawodnik powinien pozostać zatrzymany na polu pit stopowym nr 1 lub nr 2. Przy wyjeździe z parku maszyn należy zachować szczególną ostrożność i bezpieczeństwo.

III) Stanowiska Pit Stopu:

Przy wjeździe do parku maszyn znajdują się dwa wyznaczone stanowiska do wykonania pit stopu. Zawodnik, który zjedzie do parku maszyn, wybiera dostępne stanowisko i zatrzymuje się na wyznaczonym polu przez organizatora. Po zatrzymaniu się, zawodnik musi odczekać 5 sekund przed wznowieniem wyścigu

IV) W przypadku zajętych stanowisk:

Jeśli oba pola pit stopowe są zajęte podczas wjazdu zawodnika, zawodnik zatrzymuje się na początku parku maszyn na wyznaczonym miejscu przez organizatora, czekając na swoją kolej.

V) Wypadki i sytuacje specjalne:

Podczas wystąpienia wypadku (żółte światła), park maszyn jest zamknięty, a wjazd do pit stopu zabroniony.



20. Kary za przewinienia podczas Pit-stopu

Niniejszy regulamin określa zasady dotyczące kar za niedopełnienie obowiązkowych zjazdów podczas wyścigu oraz nakłada obowiązek wykonania tych zjazdów na zawodników.

- I) Zawodnik, który nie wykonuje Pit-stopu, zostanie zdyskwalifikowany (DSQ).
- II) Za niewłaściwy lub niebezpieczny zjazd do parku maszyn nałożona zostanie kara dodania 5 sekund.
- III) Niewłaściwe lub nieprawidłowe zatrzymanie się na wyznaczonym polu spowoduje dodanie 10 sekund.
- IV) Przejazd przez park maszyn bez podjęcia próby wykonania procedury skutkuje dodaniem 15 sekund.
- V) Spowodowanie kolizji w parku maszyn zostanie ukarane dodaniem 10 sekund.
- VI) Zagrożenie przy wjeździe lub wyjeździe z parku maszyn przewiduje dodanie 5 sekund.
- VII) Kolizja przy wjeździe lub wyjeździe może skutkować dodaniem 10-30 sekund lub nawet dyskwalifikacją.
- VIII) Wymuszenie pierwszeństwa na zawodniku na torze będzie karane dodatkowymi 5 sekundami.
- IX) Pozostałe kary zostaną ustalone przez Organizatora. §3 Postępowanie w przypadku naruszenia regulaminu:

Monitorowanie przestrzegania regulaminu oraz egzekwowanie kar leży w gestii Organizatorów zawodów.

21. 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.