LIGA KARTINGOWA
ONE LEAGUE LE MANS
JUNIOR

REGULAMIN WYDARZENIA

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-junior/ . 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 149 zł za każdą jedną rundę zawodów. Koszt jednorazowego zakupu udziału we wszystkich czterech rundach wynosi 659 zł, zamiast 745 zł.

2. Przed zawodami odbywają się trzy nieoficjalne sesje treningowe, które są płatne, a ich koszt wynosi 39 zł za 10 minut. Obowiązuje wcześniejsza rezerwacja miejsc.

3. W lidze obowiązuje system doważania gokartów. Każdy uczestnik przed startem w zawodach zostanie zważony, a jego waga wyrównana do 55 kg (z tolerancją 2-3 kg). W przypadku, gdy różnica między wagą uczestnika a wymaganymi 55 kg przekroczy 15 kg, uczestnik będzie zobowiązany za doważenie się do wymaganej wagi.

4. Gokarty przydzielane będą uczestnikom poprzez automatyczne losowanie w systemie. Przed każdą sesją kwalifikacyjną wylosowany zostanie gokart za pośrednictwem systemu SMS, którym uczestnik pojedzie w najbliższym przejeździe. W przypadku ewentualnej awarii gokarta podczas sesji kwalifikacyjnej, następuje wymiana pojazdu na inny, wybrany przez organizatora. W przypadku podziału na grupy, gokart zostaje wymieniony również zawodnikowi, któremu wylosowany został ten sam pojazd.

5. W zależności od ilości osób biorących udział w danej rundzie ligi, organizator przewiduje możliwość podziału biegu finałowego na dwie grupy, Finał A oraz Finał B.

6. Przed rundą finałową zawodnikom kolejny raz zostaną wylosowane gokarty, którymi wystartują w wyścigu. Losowanie odbywa się w ten sam sposób, jak w przypadku kwalifikacji.

7. 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.

8. 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.

9. Rundę zawodów zwycięża uczestnik, który jako pierwszy przejedzie określoną w danej rundzie liczbę okrążeń finałowych. Kolejne miejsca na podium zajmują uczestnicy pokonujący metę za zwycięzcą.

10. Po zakończonej rundzie zawodów oficjalna punktacja opublikowana zostanie w mediach społecznościowych toru.

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

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

13.1. W przypadku mniejszych przewinień, tj.:

- 13.1.1. Uderzanie (celowo lub nie) w tylny zderzak gokarta jadącego przed nami,
- 13.1.2. Nieprzepisowe blokowanie
- 13.1.3. Niesportowe zachowanie,

Uczestnik otrzymać może karę dodatkowych 2 sekund.

13.2. W przypadku większych przewinień, tj.:

- 13.2.1. 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.

13.3. Procedura startu

- 13.3.1. 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.
- 13.3.2. W przypadku drugiego falstartu (niezależnie, którego uczestnika) wyścig nie zostanie już powtórzony. Osobie, która popełniła falstart naliczona zostanie kara dodatkowych 3 sekund.
- 13.3.3. 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

13.4. Wyścig

13.4.1. 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.

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

14. 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.

15. 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.

16. 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.

15. 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.

16. 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.

17. Punktacja w Lidze:
I m - 100 punktów VI m - 50 punktów XI m - 20 punktów
II m - 90 punktów VII m - 45 punktów XII m - 10 punktów
III m - 80 punktów VIII m - 35 punktów XIII m - 5 punktów
IV m - 70 punktów IX m - 30 punktów
V m - 60 punktów X m - 25 punktów

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

19. Terminarz zawodów: • 12.03 • 25.03 • 08.04 • 22.04 • 06.05

20. Harmonogram zawodów:

Runda I - Data: 12.03

1. Kwalifikacje - 5 okrążeń
2. Kwalifikacje - 5 okrążeń
3. Kwalifikacje - 5 okrążeń
4. Kwalifikacje - 5 okrążeń
5. Kwalifikacje - 2 okrążenia
6. Kwalifikacje - 2 okrążenia

Suma kwalifikacji: I sesja (5 okr) + 1 sesja (2 okr)

1. Finał B - 12 okrążeń
2. Finał A - 12 okrążeń

Runda II - Data: 25.03

1. Kwalifikacje I - 4 okrążenia
2. Kwalifikacje I - 4 okrążenia
3. Kwalifikacje II - 4 okrążenia
4. Kwalifikacje II - 4 okrążenia
5. Kwalifikacje III rewers - 6 okrążeń
6. Kwalifikacje III rewers - 6 okrążeń

Suma kwalifikacji: 2 sesje (4 okr) + 1 sesja rewers (6 okr)

1. Finał B - 10 okrążeń
2. Finał A - 10 okrążeń

Runda III - Data: 08.04

1. Kwalifikacje rewers - 6 okrążeń
2. Kwalifikacje rewers - 6 okrążeń
3. Kwalifikacje - 4 okrążenia
4. Kwalifikacje - 4 okrążenia
5. Kwalifikacje - 4 okrążenia
6. Kwalifikacje - 4 okrążenia

Suma kwalifikacji: 1 sesje rewers (6 okr) + 1 sesje (4 okr)

1. Finał B - 10 okrążeń
2. Finał A - 10 okrążeń

Runda IV - Data: 22.04

1. Kwalifikacje rewers - 4 okrążenia
2. Kwalifikacje rewers - 4 okrążenia
3. Kwalifikacje - 2 okrążenia
4. Kwalifikacje - 2 okrążenia
5. Kwalifikacje rewers - 4 okrążenia
6. Kwalifikacje rewers - 4 okrążenia

Suma kwalifikacji: 2 sesje rewers (4 okr) + 1 sesje (2 okr)

1. Finał B - 14 okrążeń
2. Finał A - 14 okrążeń

Runda V - Data: 06.05

1. Kwalifikacje - 6 okrążeń
2. Kwalifikacje - 6 okrążeń
3. Kwalifikacje - 2 okrążenia
4. Kwalifikacje - 2 okrążenia
5. Kwalifikacje - 2 okrążenia
6. Kwalifikacje - 2 okrążenia

Suma kwalifikacji: 1 sesje (6 okr) + 2 sesje (2 okr)

1. Finał B - 14 okrążeń
2. Finał A - 14 okrążeń