

1. Zapisy na każdą rundę ligi trwają do dnia poprzedzającego zawody i odbywają się poprzez formularz kontaktowy na stronie internetowej toru lemans.pl/zawody/pro-league/. Kategoria Wiekowa: 14+ (W przypadku niepełnoletniego uczestnika wymagana jest obecność opiekuna – osoby dorosłej.)

W celu potwierdzenia zgłoszenia wymagane jest dokonanie wpłaty całej kwoty za udział w jednej rundzie oraz wysłanie potwierdzenia przelewu - nie dotyczy uczestników, którzy wykupili jednorazowo udział w całej serii Grand Prix. Udział w wydarzeniu jest płatny i wynosi 189 zł za każdą jedną rundę zawodów. Koszt jednorazowego zakupu udziału we wszystkich czterech rundach wynosi 999 zł, zamiast 1134 zł.

2. Przed zawodami odbywają się cztery nieoficjalne sesje treningowe, które są płatne, a ich koszt wynosi 50 zł za 10 minut. Obowiązuje wcześniejsza rezerwacja miejsc.

3. W zależności od liczby chętnych osób, organizator przewiduje możliwość podziału na grupy.

4. Każda runda ligi charakteryzuje się unikalną formułą.

5. Kategoria Wagowa 90kg. Organizator umożliwi doważanie maksymalnie do 30 kg, jeśli zawodnik mimo tego nadal nie spełnia wymaganej wagi z kaskiem i wyposażeniem, musi przeprowadzić dodatkowe doważenie na własną rękę, zgłaszając to wcześniej organizatorowi.

6. Organizator ma prawo do wrywkowego sprawdzenia wagi danego zawodnika po każdej sesji. W przypadku nieprawidłowej wagi, nawet o 0,1kg, zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z danej sesji.

7. Gokarty w kwalifikacjach 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. Przed finałem uczestnicy dokonają losowania gokartów osobiście.

8. 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.

9. 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.

10. Zawodnik, który zajmie pierwsze miejsce w drugim wyścigu finałowym, otrzymuje prawo startu w pierwszym finale z ostatniego miejsca jako "lucky loser".

11. 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.

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

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

REGULAMIN WYDARZENIA

14. Punktacja w Lidze:

1 m - 100 pkt	11 m - 56 pkt	21 m - 26 pkt
2 m - 90 pkt	12 m - 53 pkt	22 m - 23 pkt
3 m - 80 pkt	13 m - 50 pkt	23 m - 20 pkt
4 m - 77 pkt	14 m - 47 pkt	24 m - 17 pkt
5 m - 74 pkt	15 m - 44 pkt	25 m - 14 pkt
6 m - 71 pkt	16 m - 41 pkt	26 m - 11 pkt
7 m - 68 pkt	17 m - 38 pkt	27 m - 8 pkt
8 m - 65 pkt	18 m - 35 pkt	28 m - 5 pkt
9 m - 62 pkt	19 m - 32 pkt	29 m - 3 pkt
10 m - 59 pkt	20 m - 29 pkt	30 m - 1 pkt

§. Rozstrzygnięcie remisu w klasyfikacji końcowej ligi

1. W przypadku remisu punktowego:

- Jeśli na koniec sezonu dwóch lub więcej zawodników zgromadzi taką samą ilość punktów, zwycięzca zostanie wyłoniony na podstawie większej liczby wygranych czasów rundy. Pod uwagę brane są wyłącznie czasy rund uzyskane podczas oficjalnych wyścigów ligi.

2. W przypadku dalszego remisu:

- Jeśli liczba wygranych czasów rundy również będzie równa, zostanie przeprowadzona dogrywka. Dogrywka odbędzie się na ostatniej rundzie ligi, w formie jednego okrążenia tym samym gokartem przez zawodników, między którymi wystąpił remis.

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

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

- Uderzenie w tylny zderzak gokarta jadącego przed nami bez zyskania pozycji - ostrzeżenie.
- Wielokrotne uderzenie w tylny zderzak gokarta jadącego przed nami bez zyskania pozycji - 2 sekundy kary
- Wypchniecie lub zderzenie podczas wyprzedzania osoby jadącej przed nami, która w skutek tego manewru utraci swoją aktualną pozycję - od 2 do 5 sekund kary.
- Nieprzepisowa obrona - od 2 do 5 sekund kary.
- Nieprzepisowe wyprzedzanie - od 2 do 5 sekund kary.
- Jednocześnie sędziowie mogą podjąć inne decyzje lub nałożyć inne kary w przypadku sytuacji spornych lub nieujętych w regulaminie. Sędzia główny podejmuje decyzję ostateczną.

17. Wyniki danego wyścigu razem z ewentualnymi karami będą ogłaszane na odprawie po zakończeniu wyścigu.

18. Protesty dotyczące danego incydentu w trakcie wyścigu mogą być zgłaszane na odprawie po zakończonym wyścigu.

19. W zawodach można korzystać z kamer osobistych (typu GoPro), jednakże ich zapisy oraz wszelkie inne materiały audio/wideo z dowolnych źródeł nie muszą być brane pod uwagę do rozstrzygnięcia sporów.

20. Procedura Startu.

- Jeżeli instruktorzy zauważą, że któryś z uczestników wystartował za wcześnie, finaliści zostaną o tym poinformowani poprzez żółte światła oraz żółte flagi. Start wyścigu zostanie jednorazowo powtórzony.
- W przypadku drugiego falstartu (niezależnie, którego uczestnika) wyścig nie zostanie już powtórzony. Osobie, która popełniła falstart naliczona zostanie kara dodatkowych 3 sekund.
- Jeżeli po starcie, na trzech pierwszych zakrętach nastąpi zderzenie czołówki wyścigu. Finał zostanie przerwany, a uczestnicy poinformowani o tym żółtymi światłami oraz żółtymi flagami. W tym przypadku sędzia ma prawo do powtórzenia procedury startu.

REGULAMIN WYDARZENIA

21. Wyścig.

• 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 żółtymi światłami oraz żółtymi flagami. Od momentu wprowadzenia żółtych flag i światel 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.

22. Regulamin Zjazdu do Pit Stopu. (1 Pit stop w trakcie wyścigu)

I) Warunki zjazdu do Pit Stopu:

Zawodnicy mają możliwość wykonania Pit-Stopu po przekroczeniu linii startu/meta do przedostatniego okrążenia wyścigu, pod warunkiem że świeci się zielone światło. Jeśli świeci się czerwone światło, nie mogą wykonać Pit-Stopu. 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 do końca odliczania czasu czasu i zapalenia się zielonego światła.

IV) W momencie, gdy jeden zawodnik wjeżdża do Pit-Stopu, drugi zawodnik musi poczekać na zapalenie się zielonego światła

V) Wypadki i sytuacje specjalne:

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

REGULAMIN WYDARZENIA

23. 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) Przejazd przez park maszyn bez próby wykonania Pit-Stopu skutkuje niezaliczeniem Pit-Stopu. 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) W sytuacji przekroczenia wyznaczonej linii przy zatrzymaniu, Pit-Stop jest spalony i niezaliczony. Wymagane jest powtórzenie Pit-Stopu przez zawodnika.

V) Spowodowanie kolizji w parku maszyn zostanie ukarane dodaniem 10 sekund.

VI) Zagrożenie przy wjeździe lub wyjeździe z parku maszyn przewiduje dodanie 5 sekund lub w wyjątkowych przypadkach ponowne wykonanie Pit-stopu.

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.

24. Postanowienie końcowe o ostatecznej kolejności w wyścigu decyduje pozycja na mecie (po uwzględnieniu ewentualnych kar. Ostateczna decyzja należy do Sędziego głównego.

25. Terminarz zawodów:

I Runda - 10 października 2024,

II Runda - 24 października 2024,

III Runda - 7 listopada 2024,

IV Runda - 21 listopada 2024,

V Runda - 5 grudnia 2024

VI Runda - 12 grudnia 2024,

26. Nagrody główne otrzymują trzej uczestnicy, którzy po sześciu rundach zawodów zdobędą największą liczbę punktów. Do klasyfikacji generalnej będą liczone wyniki z pięciu najlepszych rund spośród sześciu rozegranych.

REGULAMIN WYDARZENIA

27. Harmonogram rund:

I Runda - 10.10 (Sprint)

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IA: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IB: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IC: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIA: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIB: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIC: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIIA: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIIB: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIIC: 2 okrążenia pomiarowe

Finał: (Najlepszy czas Q1 lub Q3 + Q2)

- Grupa A: 20 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa B: 20 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa C: 20 okrążeń + 2 pit stopy

II Runda - 24.10

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IA: 6 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IB: 6 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IC: 6 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIA: 1 okrążenie pomiarowe
- Kwalifikacje IIB: 1 okrążenie pomiarowe
- Kwalifikacje IIC: 1 okrążenie pomiarowe
- Kwalifikacje III: 6 okrążeń pomiarowych

Finał: (Najlepszy czas Q1 lub Q3 + Q2)

- Grupa A: 15 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa B: 15 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa C: 15 okrążeń + 1 pit stop

III Runda - 07.11

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IIA: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIB: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIC: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIA: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIB: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIC: 2 okrążenia pomiarowe (rewers)
- Kwalifikacje IIIA: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIIB: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIIC: 6 okrążeń pomiarowych (rewers)

Finał: (Najlepszy czas Q1 lub Q3 + Q2)

- Grupa A: 13 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa B: 13 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa C: 13 okrążeń + 1 pit stop

REGULAMIN WYDARZENIA

IV Runda - 21.11

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IA: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IB: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IC: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIA: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIB: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIC: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIIA: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIIB: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIIC: 5 okrążeń pomiarowych

Final: (Najlepszy czas Q1 + Q2 + Q3)

- Grupa A: 12 okrążeń + 1 pit stop
- Grupa B: 12 okrążeń + 1 pit stop
- Grupa C: 12 okrążeń + 1 pit stop

V Runda - 05.12

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IA: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IB: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IC: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIA: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIB: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIC: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIIA: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIIB: 2 okrążenia pomiarowe
- Kwalifikacje IIIC: 2 okrążenia pomiarowe

Final: (Najlepszy czas Q1 lub Q2 + Q3)

- Grupa A: 15 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa B: 12 okrążeń + 1 pit stop
- Grupa C: 12 okrążeń + 1 pit stop

VI Runda - 12.12

Kwalifikacje:

- Kwalifikacje IA: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IB: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IC: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIA: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIB: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIC: 5 okrążeń pomiarowych
- Kwalifikacje IIIA: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIIB: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)
- Kwalifikacje IIIC: 5 okrążeń pomiarowych (rewers)

Final: (Najlepszy czas z Q1 lub Q3 + Q2)

- Grupa A: 15 okrążeń + 2 pit stopy
- Grupa B: 15 okrążeń + 1 pit stop
- Grupa C: 15 okrążeń + 1 pit stop