

Regulamin Wyścigu Speed Games „DRAG RACE”

1. Zasady ogólne

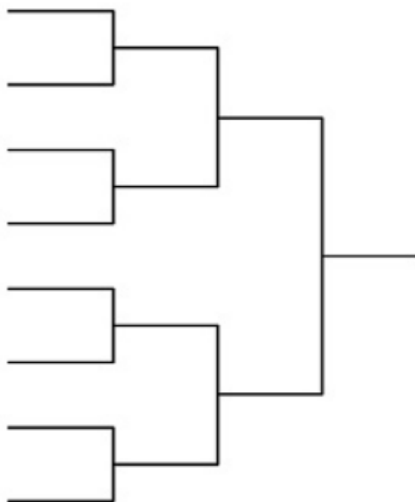
- a) Celem kierowcy jest pokonanie w jak najkrótszym czasie odległości wyznaczonej przez organizatora zawodów pomiędzy linią „Start” i linią „Meta” przez minimum jeden z pary startujących pojazdów. Podczas pokonywania tego dystansu nie obowiązują żadne ograniczenia prędkości a wygranym jest kierowca, który jako pierwszy przekroczy linię mety.
- b) Zawodnicy parkują pojazdy tylko na specjalnie do tego celu wydzielonym parkingu.
- c) Kierowca podczas jazdy musi posiadać zapięty kask oraz pasy bezpieczeństwa.
- d) Wszystkie szyby podczas jazdy muszą być zasunięte
- e) Pojazdy do wyścigu Speed Games „DRAG RACE” dostarcza organizator
- f) Organizator sprawdza i potwierdza takie same parametry wszystkich pojazdów biorących udział w wyścigu Speed Games „DRAG RACE”.
- g) W obu pojazdach jest obecny kwalifikowany instruktor jazdy, czuwający nad bezpieczeństwem zawodników
- h) Różnica w wadze pomiędzy pojazdami wynikająca z obecności instruktorów jest mierzona i uzupełniana ilością paliwa.

2. Przebieg zawodów

Zawody przeprowadzone są następująco:

Wylosowane przez organizatora pojedynki pomiędzy uczestnikami przeprowadzane są w formacie pucharowym TOP16. W zawodach bierze udział 16 zawodników tworzących 8 par w pierwszym zestawieniu drabinki.

Drabinka zawodów jest przedstawiona poniżej:



Zwycięzcy półfinałów kwalifikują się do finału, a przegrani walczą o 3 miejsce.

Wyścig o 3 miejsce odbywa się przed wyścigiem finałowym.

3. Start

- a) Sygnał do startu dla obydwu pojazdów dają zmieniające się automatycznie światła.
- b) Start kierowców następuje w momencie zapalenia się światła zielonego.

4. Meta i zakończenie wyścigu

- a) Linia mety zostanie wyznaczona przez organizatora
- b) Po przejechaniu linii mety kierowca zobowiązany jest do zatrzymania pojazdu w określonej strefie
- c) Strefę zatrzymania wyznacza organizator

5. Postanowienia ogólne

- a) Kierowcy na starcie są ustawiani automatycznie przez system pomiarowy lub przez obsługę zawodów.
- b) Zawodnik startuje po zapaleniu zielonego światła.
- c) Start zanim zapali się zielone światło jest traktowany jako „falstart” i ten przejazd nie jest zaliczony. Po stwierdzeniu falstartu przejazd zostaje powtórzony. W przypadku kolejnego falstartu z rywalizacji odpada zawodnik, który dopuścił się falstartu w drugim biegu. Falstart pierwszego biegu nie jest brany pod uwagę w ocenie końcowej i podczas decyzji w drugim biegu.
- d) W finałach kierowca ma 3 minuty na stawienie się na linii startu od momentu wywołania, po tym czasie ogłasza się jego przegraną a zwycięzcą (bez konieczności wykonania przejazdu) zostaje kierowca gotowy do startu.
- e) Kierowca ma obowiązek osobistego zgłoszenia się po odbiór nagród –nieodebranie nagrody w dniu zawodów jest traktowane jako rezygnacja zawodnika z tej nagrody.