

Vademecum kartingowych zasad podczas GP Elikart M *stanowi uzupełnienie oficjalnego regulaminu*

1. Sesja kwalifikacyjna

Przygotuj się, że będziesz uczestniczył w jednej sesji kwalifikacyjnej trwającej od 3 do 5 minut (wymogiem regulaminu jest min. 6 okrążeń). Jedziesz wtedy gokartem losowanym przez system – o numerze gokarta zostaniesz poinformowany przez obsługę. Zapamiętaj swój numer gokarta. W kwalifikacji walczysz o swój najlepszy czas okrążenia (BestLap). Pilnuj kolejności startu i bądź gotowy do wezwania przez obsługę toru do jazdy.

Jeśli mimo wezwania obsługi toru nie zgłosisz się do startu lub spóźnisz się na sesję kwalifikacyjną oznacza to, iż będziesz startował z ostatniej pozycji na liście zawodników. Brak udziału w sesji kwalifikacyjnej nie dyskwalifikuje Cię z udziału w zawodach.

2. Grupa startująca

To kierowcy z którymi jedziesz razem podczas jednego wyścigu. Wydruk grup z systemu kartingowego pomoże Ci odnaleźć się w kolejności startów. Po ogłoszeniu Twojej grupy (będzie to od 3 do 5 osób) przedstaw się pozostałym zawodnikom w grupie – będzie to miły początek waszej rywalizacji fair play. Pozwoli Ci to też łatwo identyfikować kolejność startów, gdy będziesz widział, że Twoja grupa przygotowuje się do wyścigu.

3. Losowanie zawodników (opcjonalnie)

Jawne losowanie zawodników prowadzone jest przez Głównego Koordynatora zawodów GP Elikart M. Słuchaj komunikatów podczas losowania, gdyż to właśnie wtedy zostaniesz przydzielony do swojej grupy startującej. *Losowanie nie stosowane w sezonie 2014.*

4. Awaria gokarta – techniczny Pit Stop

Gokarty to sportowe maszyny, takie małe bolidy niczym z Formuły 1 i jak zapewne wiesz w rywalizacji F1 kierowcy zjeżdżają do Pit Stopów aby zmienić opony, usunąć powstałe usterki. Podczas zawodów kartingowych nie możemy sobie na to pozwolić, chociaż nasi mechanicy potrafią w kilkanaście sekund wymienić opony lub pasek napędowy. Miej więc na uwadze, że awarie na torze są nieodłącznym elementem kartingu. Pamiętaj jednak aby w przypadku awarii gokarta, postępować zgodnie z regulaminem toru: nie opuszczaj pojazdu, zachowaj ostrożność, podnieś rękę do góry, pojawi się czerwona flaga (aby poinformować innych uczestników o awarii), czekaj na obsługę techniczną toru – pomogą Ci bezpiecznie opuścić gokarta. Usterkę usuną nasi mechanicy i będziesz mógł razem z Twoją grupą kontynuować wyścig. Jeśli awaria jest poważna zostanie Ci przydzielony nowy numer gokarta z grupy rezerwowej zgodnej z Harmonogramem wywieszonym na torze. Cały wyścig Twojej grupy zostanie powtórzony – bo ani to Twoja wina, ani grupy która musiała przerwać wyścig, ani nawet gokarta – bo jest to stały element tego sportu i wszyscy jesteśmy na niego gotowi. Pamiętaj tylko: nie próbuj oszukiwać, że gokart jest niesprawny w celu uzyskania korzyści. Jeździmy fair play – próba oszustwa zakończy się karą czasową lub dyskwalifikacją przez Sędziego Głównego.

5. Karting to strategia

Zawody do wyścigowa rywalizacja, więc myśl strategicznie. Dla Ciebie liczy się czas najlepszego okrążenia czyli BestLap, a nie to czy wyprzedzisz zawodnika przed Tobą. Nie wdawaj się w bezsensowną walkę, gdyż podczas zawodów wolniejszy zawodnik może Cię nie przepuścić – wręcz może Cię zablokować. Oczywiście jeśli Sędzia Wirażowy takie nieuczciwe techniki zauważy to zgłosi to do Sędziego Głównego, a on zapewne ukaże blokującego kierowcę. Przy takiej sytuacji radzimy: odpuść, zrób sobie miejsce za zawodnikiem na kolejne szybkie okrążenie.

6. Wyścig – to 4 sesje wyścigowe

Ścigasz się w grupie startującej, do której zostałeś przydzielony na podstawie listy startowej posortowanej po sesji kwalifikacyjnej. Pilnuj swojej grupy oraz numeru gokarta, który w danym wyścigu przydzieliła Ci obsługa. Kolejność startujących grup jest drukowana i wywieszona w poczekalni na drzwiach wejściowych na halę.

Masz przed sobą 4 wyścigi, w których pojedziesz różnymi numerami gokartów. Gdybyś nie usłyszał jakim numerem pojedziesz w danej sesji zapytaj Głównego Koordynatora lub Sędziego, na pewno Ci udzieli informacji. Wszystkie nasze gokarty posiadają taką samą moc i są tuż przed zawodami sprawdzane oraz równo strojone osobiście przez Głównego Mechanika, mimo to wiemy że różnice w zawodach dochodzą do tysięcznych sekundy stąd każdy z zawodników jedzie każdym numerem gokarta. Obsługa toru pilnuje aby przyznać Ci właściwy numer gokarta. Jeśli nastąpi techniczny PitStop to nasz Mechanik usunie bezzwłocznie usterkę. Jeśli uszkodzenie jest poważne to na tor wjeżdża gokart z numerem z listy rezerwowej i już do końca trwania zawodów zastępuje gokarta, który uległ awarii.

7. Procedura startu

Startujemy ze startu zatrzymanego w chwili gdy pojawi się sygnał od Sędziego Wirażowego na torze. Obsługa moderuje start aby zachować bezpieczną odległość od każdego zawodnika. Każdy gokart ma indywidualnie liczony czas, a start pomiaru Twojego czasu następuje dopiero po przekroczeniu linii START/META (w połowie odcinka prostej). Pamiętaj myśl strategicznie – liczone jest jedno najszybsze okrążenie BestLap, a wykonasz ich najprawdopodobniej nie mniej niż 10 podczas jednego wyścigu.

8. Jeśli zobaczysz żółtą flagę na torze

Zwolnij i zachowaj bezpieczeństwo, obowiązuje Cię bezzwzględny zakaz wyprzedzania. Niebezpieczeństwo na torze zostanie przez obsługę usunięte w jak najkrótszym czasie. Jeśli jesteś liderem w tym wyścigu, to zwolnij tak aby inni zawodnicy podążali za Tobą, jeśli nie jesteś liderem powoli podjedź do pozostałych zawodników podążających za liderem (na pewno widziałeś tą procedurę nie jeden raz w wyścigach Formuły 1). Czekaj, aż zniknie żółta flaga z toru. Tylko w krytycznych sytuacjach wyścig może zostać przerwany (zobaczysz czerwoną flagę) i wznowiony decyzją Sędziego Głównego.

9. Wyprzedzanie podczas wyścigów

Pamiętaj myśl strategicznie, nie zawsze próba wyprzedzenia będzie dla Ciebie opłacalna, ale wiemy że to rywalizacja więc wyprzedzanie mamy wszyscy we krwi. Jeśli wyprzedzasz to rób to z głową – zasady są takie, że jeśli jedziesz w połowie atakowanego gokarta to obydwoje zachowujecie swoje strony toru, którymi jedziecie. Zakazane jest tak zwane „domykanie drzwi”. Jeśli nie będziesz w połowie gokarta to będzie to widać gdyż kolizja skończy się obróceniem gokarta, którego atakujesz. Taka kolizja powoduje, że musisz szybko oddać pozycję zawodnikowi, którego atakowałeś. Grozi Ci też doliczenie kary przez Sędziego Głównego jeśli sytuacja będzie się powtarzać. Podobnie ma się sytuacja jeśli chodzi o celowe blokowanie zawodnika za Tobą (hamowanie bez uzasadnienia), powodowanie kolizji lub inne zachowania, które ewidentnie wskazują na rywalizację niezgodną z zasadami fair play.

10. Jeśli zobaczysz niebieską flagę

W praktyce powinieneś przepuścić zawodnika lub zawodników za Tobą, którzy są szybsi. Pozwól im na to – pamiętaj, że liczy się jedno najlepsze okrążenie – już za chwilę przyspieszysz i się odegrasz.

11. Ogłoszenie wyników – podium

Ogłoszenie wyników następuje przez Organizatora.

Wygrywa kierowca, który uzyskał najniższą wartość sumy czasów (TempoTotale) z 4 czasów BestLap. Każde miejsce w zawodach jest punktowane i pełna lista miejsc jest odczytywana pod podium – dostaniesz Dyplom pamiątkowy udziału w zawodach oraz Gratulacje od Organizatora, a jeśli udało Ci się uzyskać jeden z trzech najlepszych wyników to staniesz na podium i otrzymasz puchar! Tego Ci życzymy i oczywiście gratulujemy!