

Endurance Class General Rules

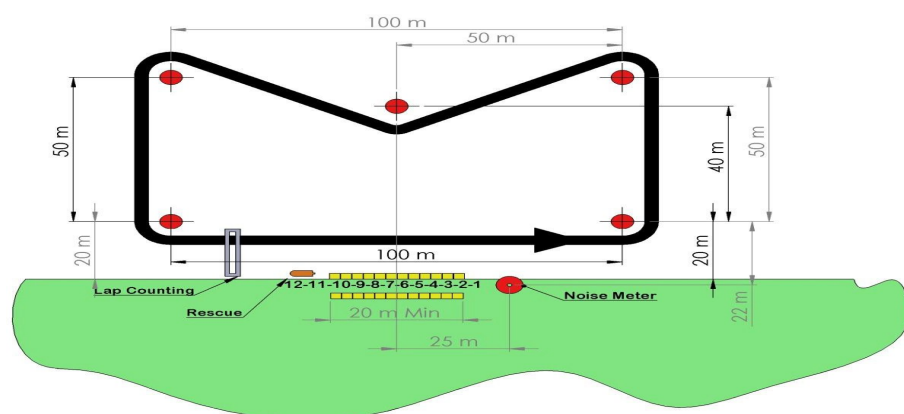
Wydane przez **IMBRA** **Zasady Enduro Styczeń 2025**

8. Ogólne zasady klasy ENDURO	1
8.1. Kolejność startu	2
8.2. Ogłoszenia w trakcie wyścigu	2
8.3. Zatrzymanie wyścigu	3
8.4. Ogólne zasady wyścigu	3
8.5. Zasady jazdy i kary	4
8.6. Zasada niebieskiej flagi	7

Biorąc udział w Mistrzostwach Świata IMBRA, uznaje się, że wszyscy zawodnicy zapoznali się z regulaminem IMBRA i są zobowiązani do jego przestrzegania.

8. Ogólne zasady klasy ENDURO

1) Zawody odbywają się na trasie pokazanej na poniższym obrazku. Trasa musi być umieszczona tak, aby linia bazowa przebiegała równolegle do pomostu startowego. Środek trasy będzie w linii z pozycjami startowymi 6 i 7, jak pokazano poniżej.



2) Każda klasa będzie składać się z dwóch 20-minutowych biegów, liczy się najlepszy wynik. 12 najlepszych zawodników przejdzie bezpośrednio do finału A, który potrwa 30 minut.

3) Finały B i C:

- Finały B i C odbędą się, gdy co najmniej 36 zawodników zgłosi się do klasy i gdy pozwoli na to czas (zgodnie z ogłoszeniem w zaproszeniu i wstępnym programie wydarzenia). Liczba będzie oparta na zgłoszeniach (uczestnictwie w wydarzeniu), a nie na liczbie zarejestrowanych zawodników.

- W klasach juniorskich: finały B (i C) mogą również odbyć się, gdy co najmniej 20 zawodników zgłosi się do klasy i gdy pozwoli na to czas.

4) Gdy finały B i C zostaną zaplanowane, nastąpią następujące wydarzenia:

- 10 najlepszych zawodników przejdzie bezpośrednio do finału A, który potrwa 30 minut.
- Następnich 11 zawodników (miejsca 11-21) będzie ścigać się w finale B.
- Następnich 12 zawodników (miejsca 22-33) będzie ścigać się w finale C
- Dwóch najlepszych zawodników z finału B awansuje do finału A (miejsca 11 i 12).
- **Jeden najlepszy zawodnik z finału C awansuje do finału B (miejsce 12).**
- Finały B będą trwały 30 minut, jeśli to możliwe. Jeśli czas zostanie ograniczony, finały B mogą zostać skrócone do 20 minut.

Finały C będą trwały 10 minut.

5) Jeśli zawodnik odpadnie z finału, zawodnik rezerwowy może zająć jego miejsce tylko wtedy, gdy kadłub finalisty zostanie uszkodzony w stopniu uniemożliwiającym naprawę. Awarie mechaniczne nie są uwzględniane.

6) Trasa jest pokonywana w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

7) Standardowa liczba zawodników w każdym wyścigu wynosi 12

(W razie potrzeby pomocy w organizacji i harmonogramie liczba zawodników może zostać zwiększona do maksymalnie 13) W normalnych okolicznościach, jeśli otrzymano więcej niż 12 zgłoszeń, zawodnicy zostaną podzieleni na równe wyścigi, w których będzie nie więcej niż 12 osób. Wyścigi będą generowane losowo przez system liczenia okrążeń, podobnie jak pozycje startowe. W drugim wyścigu pozycje startowe zostaną odwrócone (model nr 1 będzie ścigać się z pozycji startowej 12 i odwrotnie).

- 8) Wszystkie biegi w poszczególnych klasach powinny odbywać się kolejno, aby utrzymać takie same warunki wodne dla wszystkich zawodników w tej klasie.
- 9) Podczas wyścigu pozostały czas i okrążenia każdego zawodnika muszą być wyświetlane na tablicy wyników.
- 10) Po wyścigu wszelkie odliczenia okrążeń i/lub kary muszą być wyraźnie oznaczone na liście wyników.

8.1 Kolejność startu

- 1) Czas przygotowania do klas ENDURO wynosi 3 minuty.
- 2) Sędzia startowy ogłosi początek czasu przygotowania przez system nagłaśniający. W tym czasie zawodnicy i mechanicy mogą pracować przy swoich łodziach i uruchamiać silniki.
- 3) Sędzia startowy ogłosi następujące komunikaty:
 - Początek czasu przygotowania
 - Pozostała 1 minuta
 - Pozostało 30 sekund
 - Silniki wyłączone
 - Zaczniemy za kilka sekund
- 4) Wyścig rozpocznie się sygnałem akustycznym podanym przez sędziego startowego. Po sygnale można uruchomić silniki i modele na wodę.

8.2 Komunikaty w trakcie wyścigu

- 1) Podczas 20-minutowych biegów sędzia startowy będzie ogłaszał następujące komunikaty:
 - 10 minut minęło, 10 minut pozostało
 - 15 minut minęło, 5 minut pozostało
 - 3 minuty pozostały
 - 1 minuta pozostała
 - Koniec wyścigu
- 2) Podczas 30-minutowych finałów sędzia startowy będzie ogłaszał następujące informacje:
 - 10 minut minęło, pozostało 20 minut
 - 20 minut minęło, pozostało 10 minut i powiadomi o wszystkich modelach objętych zasadą niebieskiej flagi (**patrz zasada 8.6**)
 - Pozostało 5 minut
 - Pozostało 3 minuty
 - Pozostało 1 minuta
 - Koniec wyścigu
- 3) Jeśli to możliwe, sędzia startowy poinformuje o modelach stojących na wodzie, jednak to mechanicy są całkowicie odpowiedzialni za powiadomienie swojego zawodnika.
- 4) Sędzia startowy będzie regularnie informował o lokalizacji łodzi ratunkowej; jednak jest to również odpowiedzialność mechanika.
- 5) Sędzia startowy będzie przekazywał tylko niezbędne informacje. Pozwoli to zawodnikowi i mechanikowi w pełni skoncentrować się na wyścigu, bez rozpraszania uwagi.
- 6) Jeśli zawodnik otrzyma karę z powodu naruszenia przepisów (które mają wpływ na innego zawodnika), sędziowie powiadomią poszkodowanego zawodnika o nałożeniu kary.

8.3 Zatrzymanie wyścigu

1) Wyścig może zostać zatrzymany przez sędziego startowego i/lub system liczenia okrążeń z powodu wyjątkowych okoliczności.

Np. luźna boja, niekorzystne warunki pogodowe, zerwane przewody (liczenie okrążeń).

2) Sędzia startowy i/lub system liczenia okrążeń wydadzą sygnał akustyczny, aby zatrzymać wyścig. Jednocześnie zatrzymany zostanie zegar mierzący czas trwania wyścigu. Zawodnicy muszą ukończyć okrążenie i wyjąć z wody modele. Wszystkie silniki muszą zostać zatrzymane.

3) Należy zarejestrować czas od momentu podania sygnału do momentu przekroczenia linii mety przez modele. Następnie system liczenia okrążeń zostanie zatrzymany.

4) Zawodnicy i mechanicy nie mogą pracować przy swoich modelach podczas zatrzymania wyścigu, dopóki nie otrzymają takiego polecenia od sędziego startowego.

5) Po rozwiązaniu problemu, który spowodował zatrzymanie wyścigu, sędzia startowy poinformuje zawodników o pozostałym czasie i rozpocznie procedurę startową zgodnie z początkiem nowego wyścigu.

6) Pomiar czasu i liczenie okrążeń będzie kontynuowane od sygnału startu.

7) Jeśli wyścig zostanie **przerwany w ciągu pierwszych pięciu minut, zostanie anulowany i rozpoczęty od nowa.**

8) Koniec wyścigu jest sygnalizowany sygnałem akustycznym. Wszyscy zawodnicy muszą ukończyć okrążenie, w którym biorą udział, a następnie wyciągnąć swoje modele z wody.

8.4 Ogólne zasady podczas wyścigu

1) Zawodnik może w dowolnym momencie wyścigu przypląć modelem do pomostu. Pomost jest zdefiniowany jako obszar pomiędzy pozycjami startowymi 1-12. Zawodnik i mechanik nie mogą przeszkadzać żadnemu innemu zawodnikowi podczas odzyskiwania swojej łodzi. Każda taka ingerencja może skutkować ostrzeżeniem i żółtą kartką.

2) Zawodnik lub mechanik może opuścić swoją pozycję startową, aby odebrać model lub przynieść materiały zapasowe. Ponownie, nie mogą przeszkadzać żadnemu innemu zawodnikowi. **Nie mogą opuszczać swojej pozycji startowej, aby porozmawiać z innym zawodnikiem i/lub mechanikiem.** Takie działanie spowoduje otrzymanie czerwonej kartki.

3) Zawodnik i/lub mechanik nie mogą opuszczać swojej pozycji startowej w żadnym momencie, gdy ich model płynie po wodzie.

4) Jeśli model znajduje się w boi, zawodnik musi wyłączyć silnik. Jeśli zawodnik nie wyłączy silnika, może otrzymać czerwoną kartkę.

5) Jeśli model zgubi numer w trakcie wyścigu lub numer nie będzie widoczny, zawodnik musi ukończyć rozpoczęte okrążenie, a następnie na pomoście, wymienić numer. Wszelkie okrążenia ukończone po tym okrążeniu bez wyraźnie widocznego numeru nie będą liczone.

6) Mechanikom nie wolno dotykać nadajnika zawodnika, gdy model znajduje się na wodzie.

8.5. Zasady jazdy i kary

1) Mijanie i ponowne okrążenie boi

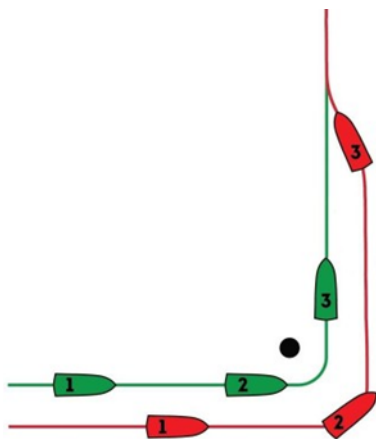
Zawodnik musi jechać w linii wyścigu (poza bojami) przez cały wyścig. Jeśli boja zostanie pominięta, zawodnik może ponownie okrążyć boję, ale nie może przeszkadzać żadnemu innemu zawodnikowi.

Kary za złamanie tej zasady:

- 1 kara okrążenia (żółta kartka z numerem 1), jeśli zawodnik nie okrąży boi
- 1 kara okrążenia (żółta kartka z numerem 1), jeśli zawodnik okrąży boję, a inny zawodnik musi wykonać manewr obronny, aby uniknąć zderzenia
- Dyskwalifikacja z biegu/finału (czerwona kartka) nastąpi, jeśli inny zawodnik zostanie wyeliminowany (zatrzyma się model) w wyniku bezpośredniego okrążenia boi przez kogoś.

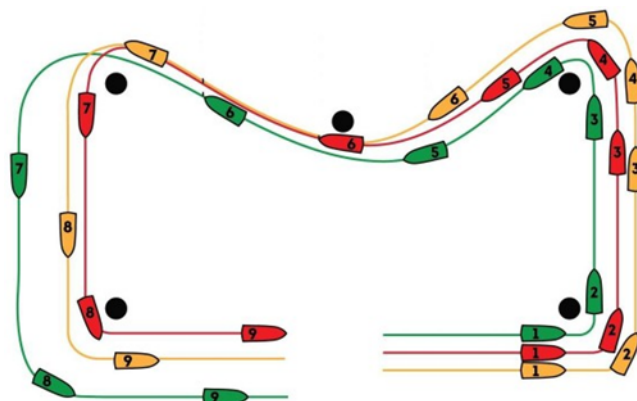
2) Wyprzedzanie wolniejszego modelu

Można wyprzedzić wolniejszy model z obu stron. Podczas manewru wyprzedzania wolniejszy model nie może zmieniać kursu ani wchodzić w drogę szybszego modelu. Szybszy model musi zostawić przerwę 3 długości modelu, zanim znajdzie się bezpośrednio przed wolniejszą łodzią. (Zobacz poniższy obrazek)



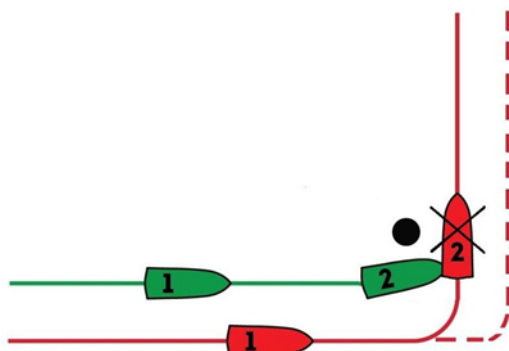
Utrzymywanie i zmiana linii wyścigu

Podczas jazdy blisko siebie wszyscy zawodnicy muszą pozostać na swojej linii. Nie wolno celowo przeszkadzać innemu zawodnikowi. Dozwolona jest zmiana linii, o ile nie przeszkadza to innemu zawodnikowi. (Zobacz poniższy obrazek)



Szanowanie pierwszeństwa

Model na linii wyścigowej, która znajduje się w odległości mniejszej niż 5 długości łodzi od boi, ma pierwszeństwo. Model na linii zewnętrznej musi pozostać na linii zewnętrznej, opływając boję. Nie wolno skręcać w poprzek przodu łodzi na linii wewnętrznej. (Zobacz poniższy obrazek)



Kary za złamanie tej zasady:

- Zasada złamana po raz pierwszy w biegu/finale: ostrzeżenie (żółta kartka)
- Zasada złamana po raz 2 lub powodująca, że inny zawodnik podejmuje akcję wymijającą: kara 1 okrążenia (żółta kartka z numerem 1)
- Zasada złamana po raz 3 lub powodująca zatrzymanie łodzi innego zawodnika: kara 2 okrążeń (żółta kartka z numerem 2)
- Zasada złamana po raz 4: Czerwona kartka

3) Mijanie łodzi ratunkowej lub pomostu

Podczas mijania pomostu należy zachować odstęp co najmniej 3 metrów. W okolicznościach, w których zawodnik może musieć minąć pomost w odległości 3 metrów (np. podczas wyciągania modelu z wody), jego model musi być widoczny, jak wyraźnie zwalnia.

Podczas zbliżania się i mijania łodzi ratunkowej (np. gdy łódź ratunkowa znajduje się w trudnej pozycji), model zawodnika musi być widoczny, jak wyraźnie zwalnia. Sędziowie muszą móc zobaczyć, że zawodnik widzi łódź ratunkową i ma pełną kontrolę nad swoim modelem.

Kary za złamanie tej zasady:

- Zasada złamana po raz 1 w wyścigu/finale: kara Stop and Go (żółta kartka z literą S)
- Zasada złamana po raz 2: kara Stop and Go (żółta kartka z literą S)
- Zasada złamana po raz 3: dyskwalifikacja z wyścigu/finału (czerwona kartka)
- Gdy zostanie nałożona kara Stop and Go, zawodnik musi dokończyć okrążenie, a następnie wyciągnąć model z wody. Musi doprowadzić model tylko do pozycji startowej. Musi zatrzymać silnik i odłożyć łódź na stojak. Zawodnik może następnie dołączyć do wyścigu, gdy będzie gotowy.
- Jeśli przed końcem wyścigu nie ma wystarczająco dużo czasu na wykonanie kary Stop and Go: kara 1 okrążenia (żółta kartka z numerem 1). UWAGA: Kara Stop and Go zostanie uznana za wykonaną, jeśli model został wyjęty z wody.
- Załoga łodzi ratowniczej może poinformować sędziów, czy uważa, że kara Stop and Go jest wymagana, jednak decyzja należy do wyłącznie według uznania sędziego.

4) Wyprzedzanie podczas mijania łodzi ratunkowej

Nie wolno wyprzedzać innego zawodnika podczas mijania łodzi ratunkowej, po tej samej stronie co ktoś inny. Ta zasada nie obowiązuje, gdy zawodnicy mijają się po różnych stronach łodzi ratunkowej,

Kary za złamanie tej zasady:

- Kara 1 okrążenia (żółta kartka z numerem 1)
- Jeśli zawodnik przypadkowo wyprzedzi podczas mijania łodzi ratunkowej, może się cofnąć i powinien stracić wszystkie zdobyte miejsca. **UWAGA:** Sędziowie muszą poinformować obu zawodników zaangażowanych w zdarzenie, aby uniknąć nieporozumień, jeśli będą próbowali oddać zdobyte miejsca.

5) Dotykanie łodzi ratunkowej

Modele nie mogą dotykać łodzi ratunkowej w żaden sposób (nawet przy bardzo niskiej prędkości) podczas jazdy po wodzie.

Kary za złamanie tej zasady:

- Dyskwalifikacja z biegu/finału (czerwona kartka). Zawodnik musi wyciągnąć swoją łódź z wody w ciągu 2 okrążeń.
- Jeśli zawodnik dotknie łodzi ratunkowej po raz drugi w trakcie zawodów, otrzyma drugą czerwoną kartkę i może nie zostać dopuszczony do udziału w żadnych innych klasach do końca zawodów. Ponownie, musi wyciągnąć model z wody w ciągu 2 okrążeń.

6) Przejechanie przez stojący model

Przejechanie przez stojący model innego zawodnika, która została już ogłoszona przez sędziego startowego skutkuje karą. Kara za złamanie tej zasady:

- Kara 1 okrążenia (żółta kartka z numerem 1)

7) Możliwość ciągłego korzystania z przepustnicy

Zawodnik musi być w stanie korzystać z przepustnicy przez cały czas, gdy jest na wodzie. Sędziowie mogą poprosić zawodnika o zademonstrowanie swojej zdolności do korzystania z przepustnicy w dowolnym momencie.

Kary za brak możliwości korzystania z przepustnicy:

- Dyskwalifikacja z biegu/finału (czerwona kartka). Zawodnik musi trzymać się z dala od innych zawodników, dopóki jego model nie zostanie bezpiecznie zatrzymany.
- Dyskwalifikacja z biegu/finału (czerwona kartka) nastąpi również, jeśli zawodnik nie będzie miał przepustnicy po zakończeniu wyścigu i w związku z tym nie będzie mógł bezpiecznie wrócić swoim modelem do pomostu.

8) Możliwość prawidłowego sterowania/kontrolowania łodzi

Zawodnik musi mieć odpowiednią kontrolę nad swoim modelem przez cały wyścig.

Kary za złamanie tej zasady:

- Ostrzeżenie (żółta kartka) zostanie przyznane jako pierwsze, jeśli sędziowie uznają, że zawodnik nie potrafi prawidłowo sterować/kontrolować łodzi.
- Dyskwalifikacja (czerwona kartka) zostanie przyznana, jeśli poziom kontroli zawodnika nad modelem nie ulegnie poprawie lub wystąpi jedno z następujących zdarzeń:
 - model skręca/jedzie w kółko
 - model wylądował na brzegu

8.6 Zasada niebieskiej flagi

- 1) Zawodnicy, którzy nie walczą o miejsce na podium, muszą, gdy jest to bezpieczne, zjechać z linii wyścigu, aby umożliwić liderom wyścigu bezpieczne wyprzedzenie. Zasada ta będzie obowiązywać tylko w następujących okolicznościach:
 - tylko finały, nie biegi
 - ostatnie 10 minut finału A ostatnie 5 minut finału B
 - modele w pierwszej trójce. Zasada niebieskiej flagi będzie również obowiązywać każdego, kto znajduje się na tym samym okrążeniu co miejsce 3 i dlatego walczy o podium
- 2) Zawodnicy objęci zasadą niebieskiej flagi (pierwsza trójka i każdy na tym samym okrążeniu co miejsce 3 **NIE MUSZĄ** ustępować sobie nawzajem pierwszeństwa. Nadal będą obowiązywać standardowe zasady jazdy i kary.
- 3) Sędzia startowy ogłosi, do których modeli stosuje się zasadę niebieskiej flagi.

Kary za złamanie tej zasady:

- Ostrzeżenie o niebieskiej flagie (niebieska karta) zostanie wydane, jeśli zawodnik nie ustąpi miejsca łodzi objętej zasadą niebieskiej flagi. Zawodnik musi zejść z drogi i pozwolić modelowi chronionemu niebieską flagą przepłynąć, zgodnie z instrukcją.
- Kara 1 okrążenia (żółta kartka z numerem 1) zostanie przyznana, jeśli zawodnik nie zjedzie z drogi po raz drugi.
- Odmowa zejścia z drogi zgodnie z instrukcją spowoduje dyskwalifikację (czerwona kartka).

4) Protesty dotyczące zasady niebieskiej flagi nie są dozwolone.

Wszystkie kary zostaną przyznane według uznania sędziego, zgodnie z powyższymi zasadami.