



# Hydro Class General Rules

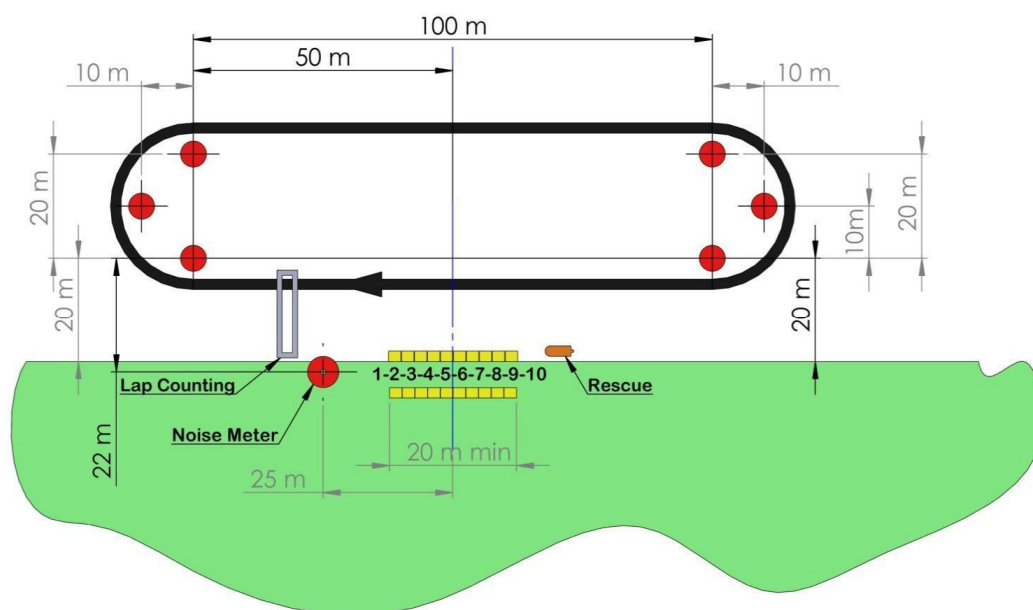
## Wydane przez Komitet iMBRA Zasady Hydro styczeń 2025

9. Ogólne zasady klasy Hydro	1
9.1. Punktacja	2
9.2. Kolejność startu i zegar startowy	2
9.3. Ogólne zasady podczas wyścigu	3
9.4. Zasady jazdy	4
9.5. Kary w klasach Hydro	4

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

## 9. Ogólne zasady klasy Hydro

1) Zawody odbędą się na trasie pokazanej na poniższym obrazku. Trasa zawodów musi być umieszczona tak, aby linia bazowa przebiegała równoległe do pontonu startowego. Środek trasy będzie w linii z pozycjami startowymi 5 i 6, jak pokazano poniżej.



2) Trasa jest pokonywana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

3) Każda klasa będzie miała 4 biegi. Wszyscy zawodnicy w biegach będą wymieszani, a pozycje startowe zostaną przydzielone losowo przez komputerowy system liczenia okrążeń.

4) Każda klasa będzie miała 2 biegi dziennie w następującej kolejności:

**3,5 juniorów, 3,5 seniorów, 7,5 seniorów, 15 seniorów, 27 seniorów, Stock Zenoah 26.**

5) Biegi muszą być zorganizowane tak, aby żaden zawodnik nie musiał brać udziału w dwóch kolejnych wyścigach.

6) Bieg musi mieć minimum 4 i maksimum 8 zawodników. Jeśli w klasie zgłosi się więcej niż 8 zawodników, zostanie rozegrany finał.

7) 8 zawodników z najwyższymi wynikami z biegów zakwalifikuje się do finału. W finale muszą zostać rozegrane 4 biegi. Pozycje startowe zostaną przydzielone zgodnie z wynikami wyścigów z biegów. Najlepszy zawodnik wystartuje z pozycji 1 na pomoście.

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

9) Aby uzyskać wynik, zawodnicy muszą ukończyć 6 okrążeń w ciągu 4 minut. Dystans wyścigu dla klasy **Stock Zenoah 26 wynosi 12 okrążeń w ciągu 8 minut.**

10) W przypadku zawodów niebędących mistrzostwami świata (międzynarodowych lub europejskich) Organizatorzy mogą zdecydować się na 3 biegi kwalifikacyjne. Finały pozostaną w 4 biegach.

Z tej opcji należy korzystać tylko wtedy, gdy czas jest ograniczony.

## 9.1. Punktacja

1) Wszystkie wyniki są obliczane na podstawie systemu punktacji. Punkty są przyznawane w następujący sposób:

Race Result	Points Scored
1st	400
2nd	300
3rd	225
4th	169
5th	127
6th	96
7th	72
8th	54
Race started but not completed	25
Boat did not make the start signal	0

2) Po biegach eliminacyjnych/finałach wyniki każdego zawodnika zostaną zsumowane. Zwycięzcą zostanie ten, kto zdobędzie najwięcej punktów, i tak dalej.

3) Jeśli zdarzy się sytuacja, w której zawodnicy zdobędą taką samą liczbę punktów, zostanie rozegrany dodatkowy wyścig, aby wyłonić zwycięzcę. Może się tak zdarzyć, jeśli zawodnik musi zostać wybrany do wyścigu w finale i/lub po biegach finałowych, aby wyłonić 3 najlepsze miejsca.

## 9.2. Kolejność startu i zegar startowy

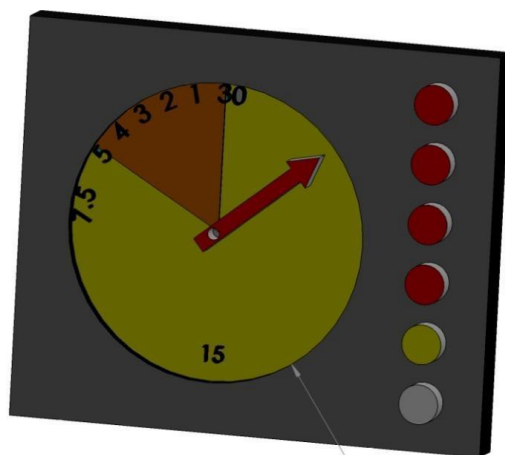
1) Każdy bieg eliminacyjny składa się z trzech niezależnych faz:

- Czas przygotowania - 2 minuty
- Czas przed startem - 30 sekund
- Czas trwania wyścigu - 4 minuty (Stock Zenoah 26 wynosi 12 okrążeń w ciągu 8 minut.)

2) Podczas czasu przygotowania uruchamiane są silniki i wodowane modele. Modele można regulować podczas czasu przygotowania; jednak zawodnikowi nie wolno opuszczać pozycji startowej.

3) W czasie przed startem (30 sek) nie można wodować żadnych kolejnych modeli.

4) Zegar startowy służy do wizualnego wyświetlania czasu przygotowania i rozpoczęcia wyścigu.



Diameter between 750 and 1000 mm

5) Zegar startowy musi spełniać następujące wymagania:

- 1 obrót wskazówki musi trwać 30 sekund. Wskazówka powinna poruszać się w odstępach około 1 sekundy.
- Tarcza zegara musi wyświetlać następujące znaczniki; 15 sekund, 7,5 sekundy i 5, 4, 3, 2, 1 sekundy.
- Segment 5 sekund musi być wyświetlany w kontrastowym kolorze.
- Muszą być 4 czerwone światła, które wszystkie są włączone na początku czasu przygotowania. Światła będą wyłączone indywidualnie w odstępach 30 sekund.
- Po zgaśnięciu ostatniego czerwonego światła zapali się białe lub żółte światło, które oznacza ostatnie 30 sekund przed rozpoczęciem wyścigu (czas przed startem). W tym czasie żaden model nie może zostać zwodowany
- Pod koniec tych 30 sekund rozlegnie się sygnał akustyczny, aby wskazać rozpoczęcie wyścigu. Wskazówka zegara musi zostać zatrzymana dokładnie w tym samym czasie, gdy sygnał świetlny i akustyczny oznacza start wyścigu.
- Tarcza zegara musi być biała lub pomarańczowa, wskazówka musi być czarna.
- Średnica tarczy zegara musi wynosić od 750 do 1000 mm.
- Zegar startowy musi być w stanie unosić się na wodzie, aby można go było umieścić na trasie zawodów.

### 9.3. Ogólne zasady podczas wyścigu

1) Podczas ostatnich 15 sekund czasu bez możliwości startu wszystkie modele muszą pozostać w linii prostej po minięciu boi nr 6. Niedozwolone jest zygzakowanie w poprzek trasy. Zmiana kursu o więcej niż 45 stopni jest niedozwolona i będzie karana jednym dodatkowym okrążeniem. Modele, które przekroczą linię startu bezpośrednio przed sygnałem startu, popełnią falstart i muszą płynąć dodatkowe okrążenie.

3) Ominięcie boi w dowolnym momencie w czasie przygotowań, czasie przed startem lub w trakcie trwania wyścigu będzie karane jednym dodatkowym okrążeniem.

4) Zawodnik, którego łódź przekroczy linię jako pierwsza po ukończeniu wymaganej liczby okrążeń, z uwzględnieniem wszelkich kar (dodatkowych okrążeń), wygrywa.

5) Sędzia startu ogłosi, kiedy zawodnik jest na ostatnim okrążeniu (okrążenie 6 lub 12) i kiedy ukończył wymaganą liczbę okrążeń. Po tym ogłoszeniu zawodnik musi bezpiecznie przy płynąć do pomostu i wyciągnąć swój model z wody.

6) Jeśli zawodnik nie ukończył wymaganej liczby okrążeń w dozwolonym czasie, sędzia startu poinformuje go, aby wyjął swój model z wody.

7) Jeśli wyścig musi zostać powtórzony z powodu nieprzewidzianych okoliczności, tylko modele, które nadal płyną w momencie przerwania wyścigu, mogą ponownie startować. Cały wyścig zostanie rozegrany, wliczając normalny czas przygotowania, czas przed startem i pełny czas trwania wyścigu wynoszący 6 okrążeń (w ciągu 4 minut) lub 12 okrążeń (w ciągu 8 minut).

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

9) Mechanikom nie wolno dotykać nadajnika kierowcy, gdy łódź znajduje się na wodzie.

#### 9.4. Zasady jazdy

- 1) Zawodnik musi jechać po zewnętrznej stronie boi.
- 2) **Ponowne okrążanie boi jest niedozwolone.**
- 3) Jeśli sędziowie uznają, że zawodnik nie potrafi prawidłowo sterować łodzią, wydadzą ostrzeżenie. Jeśli jego jazda się nie poprawi, zostanie zdyskwalifikowany z wyścigu.
- 4) Normalna linia wyścigu to linia najbliższa boi. Modele na linii wyścigu (tor 1) mają pierwszeństwo.
- 5) Wyprzedzający model musi wyprzedzić wyprzedzany model na co najmniej 3 długości modelu przed wjechaniem na ten sam tor, co wyprzedzany model.

#### 9.5 Kary w klasach Hydro

- 1) Ominięcie boi lub przecięcie trasy w dowolnym momencie na wodzie (czas przygotowania, czas przed startem i czas trwania wyścigu) będzie karane 1 dodatkowym okrążeniem.
- 2) Przejżdżanie zbyt blisko pomostu (w odległości mniejszej niż 3 metry) będzie karane 1 dodatkowym okrążeniem.
- 3) Skręcanie o ponad 45 stopni i utrudnianie jazdy innemu zawodnikowi będzie karane 1 dodatkowym okrążeniem.
- 4) Celowe uniemożliwianie innemu zawodnikowi wyprzedzania poprzez zygzakowanie i zamianę trasy/przekroczenie linii wyścigu będzie karane 1 dodatkowym okrążeniem.
- 5) **W jednym wyścigu można otrzymać tylko dwie kary. Trzecie wykroczenie w dowolnym wyścigu będzie skutkowało dyskwalifikacją z wyścigu.**
- 6) Uderzenie w stojący model będzie skutkowało dyskwalifikacją z tego wyścigu.
- 7) Dyskwalifikacja z wyścigu nie będzie skutkowało przyznaniem punktów.

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