

Zasady ogólne klasy Offshore

Wydane przez Komitet iMBRA

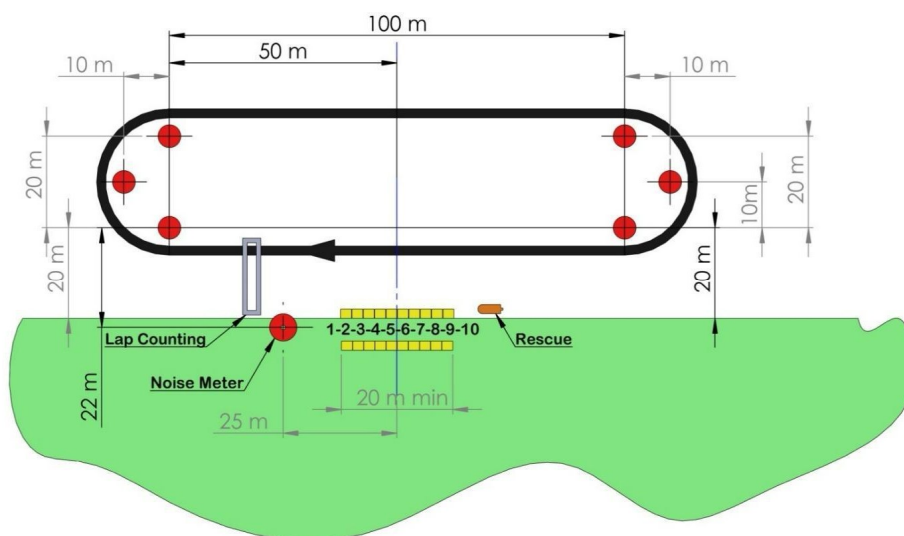
Zasady Offshore styczeń 2025

10. Zasady ogólne klasy Offshore	1
10.1. Kolejność startu i zegar startowy	2
10.2. Zatrzymanie wyścigu w trakcie	3
10.3. Zasady ogólne w trakcie wyścigu	4
10.4. Zasady jazdy	4
10.5. Kary w klasach Offshore	5

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

10. Zasady ogólne klasy Offshore

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) Biegi trwają 8 minut. (Nie obejmuje to czasu przygotowań)

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

3,5 junior, 3,5 senior, 7,5 junior, 7,5 senior, 15 junior, 15 senior, 27 senior, 35 senior, Stock Zenoah 26.

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

7) Bieg musi mieć minimum 4 i maksimum 10 zawodników. Jeśli w klasie zgłosi się więcej niż 10 zawodników, zostanie przeprowadzony finał.

8) Najlepsze 3 z 4 wyników zostaną zsumowane, aby uzyskać wynik ogólny.

9) 10 zawodników z najwyższymi wynikami z biegów eliminacyjnych zakwalifikuje się do finału. Finał to jeden wyścig trwający 12 minut. (Nie obejmuje to czasu przygotowań).

10) Finały B odbędą się tylko wtedy, gdy co najmniej 24 zawodników zgłosi się do klasy i gdy pozwoli na to czas. Liczba będzie oparta na zgłoszeniach, a nie liczbie zarejestrowanych zawodników.

11) Gdy ustalony zostanie harmonogram finałów B, nastąpią następujące wydarzenia:

a. Najlepszych 9 zawodników przejdzie bezpośrednio do finału A, który potrwa 12 minut.

b. Następnich 10 zawodników (miejsca 10-19 po biegach eliminacyjnych) będzie ścigać się w finale B.

c. Zwycięzca finału B zyska miejsce w finale A (miejsce 10).

d. Finały B będą trwały 12 minut, jeśli to możliwe. W przypadku ograniczenia czasowego finał B może zostać skrócony do 8 minut.

- 12) Jeśli zawodnik odpadnie z finału, jego miejsce może zająć zawodnik następny, jeśli kadłub finalisty zostanie uszkodzony w stopniu uniemożliwiającym naprawę. Awaryjne mechaniczne nie są uwzględniane.
- 13) Pozycje startowe do finału zostaną przydzielone zgodnie z wynikami wyścigu z biegów eliminacyjnych. Najlepszy zawodnik w eliminacjach wystartuje z pozycji 1 na pomoście.
- 14) Wynik wyścigu jest ustalany na podstawie liczby ukończonych okrążeń i najkrótszej liczby sekund, po odjęciu kar.
- 15) Podczas wyścigu nie będzie żadnej akcji wyławiania modeli.
- 16) Podczas wyścigu pozostały czas i okrążenia każdego zawodnika muszą być wyświetlane na tablicy wyników.
- 17) Po wyścigu wszelkie odliczenia okrążeń i/lub kary muszą być wyraźnie oznaczone na liście wyników.
- 18) W przypadku zawodów niebędących Mistrzostwami Świata (międzynarodowych lub europejskich) organizatorzy mogą zdecydować się na przeprowadzenie 3 biegów kwalifikacyjnych. Najlepsze 2 z 3 wyników zostaną zsumowane, aby uzyskać ogólny wynik.

Ta opcja powinna być używana tylko wtedy, gdy czas jest ograniczony.

10.1. Kolejność startu i zegar startowy

1) Każdy wyścig składa się z trzech niezależnych faz:

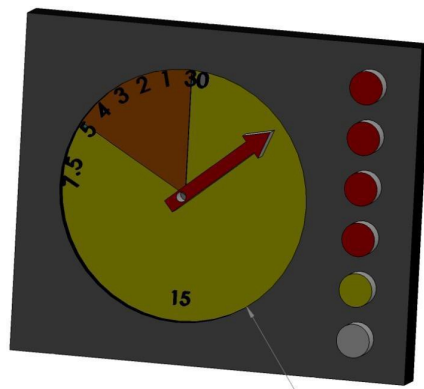
- Czas przygotowawczy - 2 minuty
- Czas bez możliwości startu - 30 sekund
- Czas trwania wyścigu - biegi kwalifikacyjne 8 minut, finał 12 minut

2) Podczas czasu przygotowawczego uruchamiane są silniki i wodowane modele. Modele mogą być regulowane podczas czasu przygotowawczego; jednak zawodnik nie może opuścić pozycji startowej.

3) Na początku czasu bez możliwości startu nie można wodować żadnych kolejnych modeli.

4) Jeśli zawodnik nie wodował w czasie przygotowawczym, może wodować po rozpoczęciu wyścigu.

5) Zegar startowy służy do wizualnego wyświetlania czasu przygotowawczego i rozpoczęcia wyścigu.



Diameter between 750 and 1000 mm

6) 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. W tym czasie żadna łódź nie może zostać zwodowana.
- Pod koniec tych 30 sekund rozlegnie się sygnał akustyczny, aby wskazać rozpoczęcie wyścigu. Wskazówka zegara zostanie unieruchomiona 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 ustawić na trasie zawodów.

10.2 Zatrzymanie wyścigu w trakcie

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

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

2) Sędzia startowy i/lub liczniki okrążeń wydadzą sygnał akustyczny, aby zatrzymać wyścig. Jednocześnie zatrzymany zostanie zegar mierzący czas trwania wyścigu. Zawodnicy muszą ukończyć swoje okrążenie i wprowadzić swoje modele na pomost. Wszystkie silniki muszą zostać wyłączone.

3) Należy zarejestrować czas od momentu podania sygnału do momentu, w którym modele miną linię mety. Następnie system liczenia okrążeń zostanie zatrzymany.

- 4) Zawodnicy i mechanicy nie mogą pracować przy swoich modelach, gdy wyścig jest zatrzymany, dopóki nie zostanie to polecane przez sędziego startowego.
- 5) Modele, które stoją na wodzie w momencie zatrzymania wyścigu, nie mogą zostać ponownie uruchomione.
- 6) Po rozwiązaniu problemu, który spowodował zatrzymanie wyścigu, sędzia startowy poinformuje zawodników o pozostałym czasie i rozpocznie procedurę startową zgodnie z początkiem nowego wyścigu. Czas przygotowania może zostać podany ustnie przez sędziego startowego, a nie wyświetlane wizualnie na zegarze.
- 7) System pomiaru czasu i liczenia okrążeń będzie kontynuowany wraz z sygnałem startu.
- 8) Jeśli wyścig zostanie zatrzymany w **ciągu pierwszych trzech minut, zostanie on anulowany** i ponownie uruchomiony od początku. (Wszystkie modele można ponownie uruchomić, ponieważ jest to nowy wyścig)
- 9) Koniec wyścigu jest sygnalizowany sygnałem akustycznym. Wszyscy zawodnicy muszą ukończyć okrążenie, w którym się znajdują, a następnie wyciągnąć swój model z wody.

10.3. Ogólne zasady podczas wyścigu

- 1) Podczas ostatnich 15 sekund do startu wszystkie modele muszą pozostać w linii prostej po minięciu boi nr 6. Niedozwolone jest zygzakowanie w poprzek kursu. Zmiana kursu o więcej niż 45 stopni jest niedozwolona i będzie karana żółtą kartką i odjęciem jednego okrążenia.
- 2) Modele, które przekroczą linię startu bezpośrednio przed sygnałem startu, popełnią falstart i będą musiały ukończyć kolejne okrążenie, zanim zostanie odnotowany wynik.
- 3) Zawodnik powinien ukończyć co najmniej 1 okrążenie przed sygnałem startu. Jeśli model nie będzie w wodzie w czasie przed sygnałem startu, sędzia odejmie 1 okrążenie. Nie jest to kara, tylko odjęte okrążenie.
- 4) Zawodnik może przypląć do pomostu w dowolnym momencie wyścigu. Pomost jest zdefiniowany jako obszar między pozycjami startowymi 1-10. Zawodnik i mechanik nie mogą przeszkadzać żadnemu innemu zawodnikowi podczas odzyskiwania swojej łodzi. Każda spowodowana ingerencja może skutkować ostrzeżeniem i żółtą kartką. Modele mogą zostać ponownie zwodowane tylko wtedy, gdy przypląną bezpośrednio do pomostu. **Nie do brzegu jeziora.**
- 5) Zawodnik lub mechanik może opuścić swoją pozycję startową, aby zabrać materiały zapasowe. Ponownie, nie mogą przeszkadzać żadnemu innemu zawodnikowi. Nie mogą opuszczać swojego miejsca startowego, aby porozmawiać z innym zawodnikiem i/lub mechanikiem. Takie działanie skutkuje czerwoną kartką.
- 6) Zawodnik nie może opuszczać swojego miejsca startowego w żadnym momencie, gdy jego model płynie po wodzie.
- 7) Jeśli łódź zgubi numer w trakcie wyścigu, może dokończyć rozpoczęte okrążenie. Wszelkie okrążenia ukończone po tym okrążeniu bez numeru nie będą liczone.
- 8) Jeśli model znajduje się w boi, zawodnik musi wyłączyć silnik. Jeśli zawodnik nie wyłączy silnika, może otrzymać czerwoną kartkę.
- 9) Spowodowanie przez zawodnika uszkodzenia innej łodzi w trakcie i/lub po wyścigu, które uniemożliwi jej użycie w zawodach, spowoduje dyskwalifikację z tego wyścigu.

10) Mechanikom nie wolno dotykać nadajnika zawodnika, gdy łódź znajduje się na wodzie.

10.4. Zasady jazdy

1) Zawodnik musi jechać po zewnętrznej stronie boi.

2) **Ponowne okrążanie boi jest niedozwolone.** Za każdą pominiętą boję, odejmowane jest jedno okrążenie. Na przykład, jeśli zawodnik ominie 3 boje po jednej stronie trasy, otrzyma minus 3 okrążenia. Dotyczy to czasu przygotowania, czasu przed startem i czasu wyścigu.

UWAGA: Pominięcie boi nie stanowi kary. Okrążenie zostanie odjęte, ale nie jest klasyfikowane jako kara.

3) Wolniejszy model może zostać wyprzedzany z obu stron. Podczas manewru wyprzedzania wolniejszy model nie może zmieniać kursu ani przeszkadzać szybszemu modelowi. Szybszy model musi pozostawić odstęp 3 długości modelu przed bezpośrednim wyprzedzeniem przed wolniejszy model.

4) Podczas jazdy blisko siebie wszyscy zawodnicy muszą pozostać na swojej linii. Nie wolno celowo przeszkadzać innemu zawodnikowi.

5) Normalna linia wyścigu to linia najbliższa boi. Modele na linii wyścigu mają pierwszeństwo.

6) Zawodnik musi przepływać w odległość co najmniej 3 metrów przed pomostem.

7) W okolicznościach, w których zawodnik musi przepłynąć w odległości mniejszej od 3 metrów od pomostu, musi on użyć przepustnicy. Przykład: podczas wyjmowania modelu z wody.

8) Zawodnik musi być w stanie użyć przepustnicy przez cały czas, gdy znajduje się na wodzie.

Sędziowie mogą poprosić zawodnika o zademonstrowanie umiejętności użycia przepustnicy w dowolnym momencie. Jeśli zawodnik nie będzie w stanie użyć przepustnicy, zostanie zdyskwalifikowany z wyścigu i będzie musiał trzymać się z dala od innych zawodników, dopóki jego łódź nie zostanie bezpiecznie zatrzymana.

10.5 Kary w klasach offshore

1) Ostrzeżenie (żółta kartka) zostanie przyznane, jeśli powyższe zasady zostaną złamane, ale nie spowodują zatrzymania łodzi innego zawodnika lub nie wpłyną negatywnie na jego wyścig.

2) Kara jednego okrążenia (żółta kartka z numerem 1) zostanie przyznana, jeśli powyższe zasady zostaną złamane po raz drugi w trakcie wyścigu lub:

- zawodnik przeszkadza innemu zawodnikowi i ma negatywny wpływ na jego wyścig
- zawodnik przejeżdża przez stojący model, o czym poinformował sędziego startowy

3) Kara dwóch okrążeń (żółta kartka z numerem 2) zostanie przyznana, jeśli powyższe zasady zostaną złamane po raz trzeci w trakcie wyścigu lub zawodnik spowoduje zatrzymanie modelu innego zawodnika.

4) Kara Stop and Go (żółta kartka z 5) zostanie przyznana, jeśli wystąpią następujące zdarzenia: - -

- model zostanie uznany za przepływający zbyt blisko pomostu (mniej niż 3 metry)
- model przepływający w odległości mniejszej od 3 metrów od pomostu nie użyje przepustnicy.

5) **W jednym wyścigu można otrzymać tylko trzy kary. Czwarte wykroczenie w dowolnym wyścigu spowoduje dyskwalifikację z tego wyścigu.**

6) Jeśli sędziowie uznają, że zawodnik nie potrafi prawidłowo sterować/kontrolować łodzi, wystawią ostrzeżenie.

Dyskwalifikacja (czerwona kartka) zostanie przyznana, jeśli poziom kontroli zawodnika nad modelem nie ulegnie poprawie lub wystąpi jedno z następujących zdarzeń:

- łódź skręca/jedzie w kółko
- łódź wylądowała na brzegu