

Regulamin zawodów SSS Moto Stunt Cup 2010

uwaga: wersja robocza regulaminu, możliwe jest zgłaszanie poprawek na <http://forum.sss.org.pl/viewtopic.php?f=1&t=2516>

§1 Przepisy ogólne

- 1.1 Regulamin ten jest dokumentem określającym zasady imprezy dla widzów, osób z obsługi oraz kierowców.
- 1.2 Nadzór nad przebiegiem imprezy pełni SSS.
- 1.3 Podczas imprezy nie obowiązują przepisy ustawy "Prawo o ruchu drogowym".
- 1.4 Zmian Regulaminu dokonuje SSS. W wyjątkowych sytuacjach zmiany regulaminu mogą być dokonywane również w trakcie trwania sezonu.

§2 Kalendarz imprez

- 2.1. Daty i miejsca imprez określa Załącznik nr 1 z tym, że SSS w szczególnych przypadkach (m.in. działanie siły wyższej) zastrzega sobie możliwość przesunięcia daty, przeprowadzenia imprezy w ograniczonym przedziale czasowym, przesunięcia miejsca oraz zmniejszenia/zwiększenia ilości imprez w trakcie trwania sezonu. Informacja o w/w zostanie podana na www.sss.org.pl.
- 2.2 Impreza może zostać również skrócona lub odwołana w trakcie jej trwania z powodu działania siły wyższej (np. opadów deszczu, awarii sprzętu technicznego lub innych zdarzeń uniemożliwiających jej przeprowadzenie) bez zwrotu kosztów za bilety wstępu i bez odszkodowania dla widzów lub zawodników.

§3. Sędziowanie: Ocenianie, wartościowanie trików

- 3.1 Jury składa się z trzech doświadczonych osób, które spośród siebie wybierają przewodniczącego. W przypadku braku jednomyślności w wyborze przewodniczącego, zostanie on wskazany przez Prezesa Stowarzyszenia Sprintu Samochodowego lub inną osobę z zarządu SSS.
- 3.2 W przypadku kontrowersji, przewodniczący Jury ma decydujący głos. Decyzje sędziów nie podlegają dyskusji, są ostateczne i muszą być zaakceptowane w formie w jakiej zostały podane.
- 3.3 Sędziowie oceniają każdy przejazd punktami zgodnie z par. 3.4, określone figury mają określoną wagę (poziom trudności), przez który mnożone są punkty, jakie zawodnik osiągnął wykonując dany trick.
- 3.4 Waga i punkty poszczególnych tricków:
Zawodnik może zdobyć maksymalnie 400 punktów w czasie jednego przejazdu
- 3.4.1 Palenie gumy
Waga 1
1-10 punkty
Oceniane: Pozycja motocyklisty na motocyklu, dynamika jazdy.
- 3.4.2 Drift
Waga 2
1-10 punkty
Oceniane: Długość poszczególnych przejazdów, dynamika przejazdu, stopień ustawienia motocykla bokiem w trakcie przejazdu.

3.4.3 Wheelie

Waga 3

1-10 punkty

Oceniane: Prędkość wykonywania, kąt odchylenia od pionu, równomierność przejazdu, płynność osiągnięcia pozycji przejazdowej, płynność powrotu na dwa koła

3.4.4 Coaster wheelie

Waga 3

1-10 punkty

Oceniane: Długość przejazdu, dynamika, osiągnięcie górnego zakresu obrotów na wysprzęgleniu.

3.4.5 Wheelie kombinowane

Waga 4

1-10 punkty

Oceniane: Kryteria jak przy „Wheelie” oraz dodatkowo ocena kombinacji: przechodzenie po motocyklu, jazda bez trzymania (no-handery)

3.4.6 Circle wheelie

Waga 6

1-10 punkty

Oceniane: Liczba kółek w jednej serii, pozycja na motocyklu (1-stojąca z nogą na stelażu, 2-stojąca na siedzeniu motocykla, 3-siedząca, 4-bez trzymania kierownicy, 5-siedząca na zbiorniku paliwa, 6-siedząca na kierownicy z nogami za kierownicą), płynność i szybkość wykonania.

Ocena zakłada jazdę bez podparcia nogami.

3.4.7 Circle wheelie kombinowane

Waga 8

1-10 punkty

Oceniane: Kryteria jak przy „Circle wheelie” z tym, że dodatkowo oceniana jest liczba przejść między różnymi pozycjami w trakcie jednego przejazdu oraz liczba zmian pozycji kierowcy w trakcie jednego przejazdu.

3.4.8 Stoppie

Waga 2

1-10 punkty

Oceniane: Długość przejazdu, pozycja na motocyklu, kąt wychylenia motocykla od pionu, dynamika, płynność wznoszenia i opadania.

3.4.9 Circle stoppie

Waga 3

1-10 punkty

Oceniane: Kryteria jak przy stoppie oraz dodatkowo kąt obrotu oraz kontynuowanie jazdy bez dotykania podłoża stopą.

3.4.10 Różnorodność pokazu

Waga 2

1-10 punkty

Oceniane: Kryteria uzależnione od liczby różnych pokazanych tricków

3.4.11 Wrażenia

Waga 2

1-10 punkty

Oceniane: Choreografia pokazu, urozmaicenie ewolucji, zmienna dynamikę pokazu.

3.4.12 Widowiskowość

Waga 1

1-10 punkty

Oceniane: Interakcja z publicznością – punkty przyporządkowywane w zależności od tego, w jaki sposób uczestnik dostosowuje swój pokaz do reakcji publiczności

3.4.13 Unikalność

Waga 2

1-10 punkty

Oceniane: Unikalne ewolucje – punkty są przydzielane po ostatnim przejeździe, jeżeli żaden inny ze startujących uczestników nie wykonał określonej ewolucji

3.4.14 Wygląd

Waga 1

1-10 punkty

Oceniane: wygląd uczestnika i jego pojazdu, stylizacja pojazdu, ubiór i charakterystyka uczestnika, zgranie kolorystyczne uczestnika i jego pojazdu

3.4.14 Punkty karne

będą odejmowane, jeśli zawodnik nie rozpocznie swojego przejazdu na czas (kiedy zostanie wywołany do stawienia się na placu) lub przedłuży swój przejazd ponad określony czas.

3.4.15 Trick zaczęty przed upływem czasu przejazdu może być zawsze dokończony i klasyfikowany.

3.4.16 Oceny poszczególnych sędziów są jawne i mogą być ogłaszane dla widzów i zawodników.

§4 Przebieg zawodów:

4.1 Organizator może organizować treningi dla zawodników z uiszczoną opłatą startową w przeddzień zawodów. Treningi nie są obowiązkowe, oprócz zawodnika na trening wstęp ma dwóch jego mechaników.

4.2 Zawody zaczynają się o godzinie 8.30, chyba że zostanie ogłoszone inaczej komunikatem na stronie organizatora. Pierwszy przejazd eliminacyjny wykonuje zawodnik z przydzielonym (wg kolejności zgłoszeń) najwyższym kolejnym numerem, ostatni z numerem najniższym. Eliminacje trwają do godziny 14

4.3 Zależnie od ilości zgłoszonych zawodników, może zostać ogłoszony drugi przejazd eliminacyjny w kolejności odwróconej, tj. Pierwszy przejazd wykonuje zawodnik, który otrzymał najmniejszą liczbę punktów w pierwszej rundzie eliminacyjnej.

4.4 W przejazdach eliminacyjnych zawodnik ma 3 minuty na przejazd oraz nieobowiązkowe 30 sekund na rozgrzanie silnika i zapoznanie się z nawierzchnią przed przejazdem.

4.5 Do finałów kwalifikuje się 8 zawodników, którzy otrzymali w eliminacjach najwyższą liczbę punktów (jeśli były przeprowadzone dwie rundy eliminacji, to wyniki dwóch rund są sumowane)

4.6 W przejazdach finałowych zawodnik ma 4 minuty na przejazd oraz 30 sekund na rozgrzanie silnika i zapoznanie się z nawierzchnią przed przejazdem.

4.7 Organizator może ogłosić klasyfikację końcową bez rozgrywania finałów, jeżeli takie rozwiązanie będzie konieczne za względu na warunki pogodowe i inne nieprzewidziane okoliczności

4.8 Dodatkowe informacje organizacyjne:

4.8.1 Zawodnik może używać więcej niż jednego motocykla w czasie jednego przejazdu.

4.8.2 Przed wjazdem na plac zawodów będzie przewidziane miejsce do rozgrzewki,

- pilnowane przez porządkowych, którzy decydują o ilości jednocześnie rozgrzewających się zawodników dla zachowania maksymalnego bezpieczeństwa.
- 4.8.3 Przejazd można zacząć 30 sekundową rozgrzewką, czas liczony jest od momentu w którym zawodnik jest gotowy i będzie ogłoszony sygnałem dźwiękowym.
- 4.8.4 Ostatnie 60 sekund przejazdu zostanie ogłoszone krótkim sygnałem dźwiękowym, koniec przejazdu będzie ogłoszony długim sygnałem dźwiękowym.
- 4.8.5 Zawodnik musi stosować się do zaleceń obsługi zawodów, pod groźbą dyskwalifikacji. Zawodnik który nie stawi się na starcie lub będzie wydłużał czas przejazdu, będzie zdyskwalifikowany.
- 4.8.6 Nagroda pieniężna jest wypłacana, jeżeli wystartuje co najmniej 3 zawodników.

§5 Warunki techniczne, bezpieczeństwa i startów:

Zawody SSS Stunt Cup mają charakter międzynarodowy

- 5.1 Zawodnik musi mieć ukończone 16 lat lub zgodę na start w zawodach opiekunów prawnych potwierdzoną notarialnie, nie ma rozgraniczeń ze względu na płeć.
- 5.2 Motocykle biorące udział w SSS Stunt Cup muszą mieć pojemność skokową silnika co najmniej 550cm. sześciennych i co najmniej dwa cylindry. Mniejsze motocykle, quady, motocykle trialowe itp. nie są dopuszczone.
- 5.3 Każdy zawodnik musi posiadać zapięty kask i rękawice motocyklowe oraz ochraniacz kręgosłupa (tzw. Żółw)
- 5.4 Motocykl musi posiadać ramę, hamulce oraz sprawny układ kierowniczy
- 5.5 Dozwolone są wszelkie modyfikacje (poza zmniejszającymi pojemność silnika) jeżeli nie zagrażają bezpieczeństwu kierowcy lub osób trzecich.
- 5.6 Motocykl powinien być wolny od wszelkich wycieków. Zabronione jest umyślne lub nieumyślne polewanie placu zawodów płynami mającymi wpływ na przyczepność
- 5.7 Motocykle zostaną dopuszczone do startu przez sędziów, jeżeli nie stwarzają zagrożenia dla zawodnika, widzów i obsługi zawodów.
- 5.8 Zawodnik pozostaje odpowiedzialny za stan techniczny motocykla, jego bezpieczeństwo i dopasowanie do zastosowań do jakich jest używany.
- 5.9 Numery startowe muszą być umieszczone w widocznym miejscu na motocyklu (motocyklach), numery zostaną przydzielone zawodnikowi podczas zapisów internetowych, a fizycznie przekazane podczas wjazdu na teren zawodów.
- 5.10 Loga sponsorów zawodnika lub grupy zawodników mogą być umieszczane na motocyklu, na stroju zawodnika, samochodzie serwisowym lub namiocie serwisowym o wymiarach nie większych niż 4x8m

§6 Ryzyko – oświadczenie zawodnika

- 6.1 Każdy zawodnik, wpłacając wpisowe na zawody, jednoznacznie oświadcza że startuje na własne ryzyko, i odpowiada za wszelkie wypadki losowe w których ma udział w trakcie zawodów i treningów.
- 6.2 Zaleca się, żeby zawodnik był ubezpieczony przez stronę trzecią (ubezpieczenie dla osób uprawiających sporty ekstremalne)

§7 postanowienia końcowe

- 7.1 Prawo do interpretacji niniejszego regulaminu zastrzeżone jest dla Stowarzyszenia Sprintu Samochodowego,

7.2 W kwestiach nieuregulowanych stosuje się przepisy Regulaminu wyścigów na 1/4 mili 2010 im. Jana Wdowczyka

Załącznik nr 1:

Daty i miejsca imprez SSS Moto Stunt Cup 2010:

- a) 30.05 lotnisko Kamień Śląski
- b) 27.06 lotnisko Kąkolewo, Grodzisk Wielkopolski
- c) 24.07 lotnisko Pruszcz Gdański
- d) 22.08 lotnisko Zegrze Pomorskie k/Koszalina
- e) 19.09 Lublin