

Pravidlá účasti

(verzia 1.02)



1. V kategóriách automobilov 4x4, 4x2 a motocyklov a štvorkoliek – súťažiaci sa zúčastnia na vlastnú zodpovednosť.

V kategórii 4x2 nebude vytýčená samostatná trať, ale v road booku budú off-roadové úseky vyznačené a súťažiaci s vozidlom 4x2 sa rozhodne, či obísť, alebo neobísť tieto úseky.

2. Požiadavky a podmienky

Administratívne

- účastnícky tím musí mať platnú registráciu
- registrácia je platná až po zaplatení účastníckeho poplatku
- pravidlá účasti musia byť známe všetkým členom tímu, ktorí ich vzatie na vedomie potvrdia svojím podpisom pred štartom

Vozidlo

- každé vozidlo musí mať platnú technickú prehliadku a osvedčenie o registrácii
- vozidlo musí byť v dobrom technickom stave v zmysle platných bezpečnostných noriem
- v prípade použitia poznávacej značky typu "P" je povinný záznam trasy
- je povinné mať uzatvorené platné poistenie vozidla
- každý vodič musí vlastniť platný vodičský preukaz
- všetci účastníci musia mať **GPS** zariadenie Garmin so súvisiacimi mapovými zdrojmi (*Map Source*) **Topo Guide Hungary, Topo Guide Slovakia maps**
- GPS zariadenie musí byť nastavené na súradnicový systém **WGS84**, nakoľko súradnice budú zadané podľa tohto typu **N47 24.091 E18 46.325**
- účastník musí nastaviť zariadenie GPS na súradnicový systém **WGS84** a formát **N47 24.091 E18 46.325**
- každý tím musí mať fotografický aparát, ktorý bude použitý na zhotovenie fotografií riešení na kontrolných bodoch

3. Odporúčaná výbava vozidiel

- hasiaci prístroj
- lano
- zdvihák
- ručné náradie
- lopata / rýľ

4. Závod nebude prebiehať na uzatvorenej trase !

- trať je na bežných asfaltových cestách, väčšinou na nespevnených poľných cestách a bočných cestách
- účastníci by mali vziať do úvahy aktuálnu premávku, pravidlá životného prostredia a iné predpisy, ktoré majú vplyv na cestnú dopravu na daných úsekoch
- je na každého vlastnom rozhodnutí, v akom poradí sa priblíži k určeným kontrolným bodom a riešeniu úloh

Je zakázané !

- odbočiť na súkromnú cestu (označenú bariérou, alebo dopravnou značkou)
- odbočiť na obrábanú poľnohospodársku pôdu (ornú, alebo inak obrábanú pôdu)
- jazdiť cez chránené územia, prírodné rezervácie a iné (Natura 2000)

5. Road book (itinerár)

- road book bude odovzdaný tímom jednu hodinu pred štartom závodu

Road book obsahuje:

- názov tímu
- štartovné číslo
- súradnice úloh v nasledovnom formáte: 00' 11.222"
- otázky úloh
- body za vyriešené úlohy

Rozhodca na štarte napíše do road booku:

- čas štartu
- stav tachometra na štarte

Rozhodca v cieľi napíše do road booku:

- čas príjazdu do cieľa
- stav tachometra v cieľi

Súradnice všetkých úloh si nastavte v zariadení GPS.

6. Bodovanie

- každá úloha bude bodovaná od 1 do 10, skóre bude tým vyššie, čím bude otázka ťažšia
- pre dokončenie etapy bude stanovený časový limit, ktorý bude uvedený v road booku
- body sa odrátajú za prekročenie časového limitu – za každú minútu 1% z dosiahnutého skóre
- tím, ktorý prekročí časový limit o viac ako jednu hodinu, stratí všetky svoje body

7. Ceny

- všetky tri kategórie účastníkov budú hodnotené na základe skóre
- každý účastník obdrží certifikát po úspešnom absolvovaní závodu
- súťažiaci, ktorí budú závodit' na štvorkolke, budú hodnotení v kategórii motocyklov
- jazdci na štvorkolkách budú mať navyše 30 minút k časovému limitu

Závod vozidiel 4x4

1. miesto trofej alebo medaila
2. miesto trofej alebo medaila
3. miesto trofej alebo medaila

Závod motocyklov

1. miesto trofej alebo medaila
2. miesto trofej alebo medaila
3. miesto trofej alebo medaila

Závod vozidiel 4x2

1. miesto trofej alebo medaila
2. miesto trofej alebo medaila
3. miesto trofej alebo medaila

Ak sa body budú rovnať, určené je nasledovné:

- ak sa body rovnajú v rovnakej kategórii, víťazí ten, kto má menší počet najazdených kilometrov
- pre tímy, ktoré prekročia časový limit jednej hodiny (0 bodov), budú určené virtuálne body

8. Vylúčenie

- tím bude diskvalifikovaný zo závodu, ak bude preukázané, že dva, alebo viac tímov spolupracovalo, v takom prípade všetky tímy, ktoré spolupracovali, budú diskvalifikované
- každý tím má vyriešiť úlohy samostatne

9. Spory, protesty

- protest proti ostatným tímom môže byť podaný, iba ak neboli splnené pravidlá alebo etické normy, usporiadatelia môžu prijať iba písomný protest
- protest môže byť podaný ktorýmkoľvek zúčastneným členom tímu a musí byť overený podpisom dvoch svedkov
- protesty možno podať do 30 minút od vyhlásenia výsledkov
- spory rozhodujú sudcovia súťaže
- aby sa predišlo sporom, odporúčame zhotovovať fotografie plnenia úloh, budú uľahčovať rozhodnutia v prípade vzniku sporov

10. Zodpovednosť

- organizátori nebudú niesť žiadnu zodpovednosť za porušenie legislatívnych pravidiel na závodných tratiach
- za výsledné škody a uložené pokuty zodpovedá zúčastnený tím

11. Štartovné čísla - identifikácia

- motorkári, štvorkolkári – jedno identifikačné číslo
- automobily – musia byť použité dve identifikačné čísla a ak je hlavný sponzor závodu, jeho logo musí byť tiež umiestnené, umiestnenie identifikátorov sú ľavé a pravé dvere automobilov

Rozmery ID čísla: min. 25 x 27 cm

Logo hlavného sponzora: 50 x 20 cm

12. Štartové poradie

- prvý deň: vstupné poradie
- druhý deň: podľa výsledkov prvého dňa v prevládajúcom poradí

13. Zodpovednosti usporiadateľa

- organizácia, koordinácia, vedenie pretekov
- prípravné práce
- poskytnúť tímom podporu zahrnutú v poplatku za preteky
- poskytnúť informácie súvisiace s pretekmi

14. Štartovné obsahuje:

- právo na štart pretekov
- nálepku so štartovným číslom

15. Registračný poplatok

Štartovné, stanovené organizátormi, má byť uhradené v maďarských forintoch (HUF) v skutočnej inzerovanej hodnote.

Štartovné bude vynaložené na organizáciu a transakciu preteku.

Pretekár, ktorý zaplatí štartovné, ale nezúčastní sa preteku, alebo zruší svoju účasť po zaplatení, stratí zaplatenú čiastku.

V prípade, že má príležitosť predaja štartovného inému pretekárovi, je to na dohode medzi nimi. Keď to urobí, je potrebné informovať organizátorov.

16. Usporiadatelia si vyhradujú právo na zmenu pravidiel

Kancelária Budapest - Bratislava Rally