

## REGULAMIN Grand Prix Polski Time Attack

### 1. ZASADY OGÓLNE

- 1.1 Grand Prix Polski Time Attack to cykl 5 imprez które wyłonią mistrzów szybkiej jazdy w zakrętach.
- 1.2 Time Attack jest okrążeniem wyścigowym, w którym zawodnik pokonuje trasę o określonej długości zdefiniowaną przez organizatorów.
- 1.3 W zawodach może wziąć udział każdy, kto posiada prawo jazdy.
- 1.4 Zawodnicy obowiązkowo muszą jeździć w zapiętych pasach, dodatkowo zalecana jest jazda w kasku.
- 1.5 Startujący winni posiadać ważną polisę OC i NNW.
- 1.6 Uczestnicy powinni bezwzględnie stosować się do poleceń organizatora i zachować szczególną ostrożność na terenie imprezy.
- 1.7 Jednym autem może startować dwóch zawodników, jest to równoznaczne z podwójnym wpisowym i dwoma numerami startowymi
- 1.8 Jeden zawodnik może startować w dwóch różnych grupach o ile posiada dwa samochody.
- 1.9 Samochody startujące mogą być dowolnej marki.

### 2. KLASY

- 2.1 Klasa RACING - auta FWD i RWD do 1600 cm<sup>3</sup>, N/A
- 2.2 Klasa RACING PLUS - auta FWD i RWD od 1601cm<sup>3</sup> do 2000cm<sup>3</sup>, N/A
- 2.3 Klasa RACING SUPER - auta FWD i RWD powyżej 2001cm<sup>3</sup>, N/A oraz Diesel
- 2.4 Klasa RACING OPEN - auta FWD i RWD doładowane oraz wszystkie auta AWD

### 3. WYMAGANIA TECHNICZNE DLA KAŻDEJ Z KLAS :

- 3.1 Samochód musi być sprawny i posiadać ważne badania techniczne, z wyjątkiem aut przywożonych na lawetach.
- 3.2 Samochód musi posiadać sprawne światła i kierunkowskazy. W przypadku świateł mijania dopuszcza się ich wymontowanie, pod warunkiem, że zamocowane są inne dodatkowe reflektory, które są sprawne.
- 3.3 Samochód musi posiadać sprawny sygnał dźwiękowy w zasięgu ręki kierowcy.
- 3.4 Koła nie mogą wystawać poza obrys samochodu więcej niż 0,5 cm, nie może to powodować obcierania opony o błotnik lub inne elementy karoserii.
- 3.5 Zderzaki muszą być bezpiecznie przytwierdzone do nadwozia.
- 3.6 Zbiorniki paliwa inne niż montowane w miejscu seryjnym muszą być przytwierdzone na stałe i oddzielone grodzią niepalną od przedziału kabinowego.
- 3.7 Akumulator zamontowany w innym niż seryjne miejscu musi być oddzielony skrzynką kwasoodporną.
- 3.8 Samochód może być wyposażony w pasy szelkowe zamocowane w sposób profesjonalny.
  - 3.8.1 Pasy nie muszą być homologowane.
- 3.9 Samochód może posiadać klatkę bezpieczeństwa.
- 3.10 Samochód powinien być wyposażony w fotel kubełkowy, fabryczny lub sportowy dopuszczony do ruchu lub posiadający homologację FIA. Homologacja nie musi być ważna.
- 3.11 W samochodzie musi znajdować się gaśnica, bądź układ gaśniczy.

- 3.12 Elementy karoserii nieseryjne (z tworzyw) muszą być przymocowane bezpiecznie.
- 3.13 Wewnątrz kabiny nie może być ostrych krawędzi oraz luźnych przedmiotów.
- 3.14 Dopuszczone są szyby z pleksji, bądź innych materiałów lekkich. Przednia szyba musi pozostać seryjna.
- 3.15 Modyfikacje mechaniczne w danej klasie są dozwolone bez żadnych ograniczeń, do momentu zmiany pojemności, bądź dołożonego doładowania (turbo, kompresor, podtlenek azotu, metanol itp).
- 3.15.1 Komputer sterujący pracą silnika może być zmodyfikowany. Może być inny, bądź wgrane może być inne oprogramowanie
- 3.15.2 Układ zawieszenia może być zmodyfikowany bez ograniczeń. Nie mogą być modyfikowane mocowania zawieszenia.
- 3.16 Kierowcy mogą używać każdego rodzaju opon.
- 3.16.1 Stan techniczny opony musi być dobry (nie może nosić śladów pęknięć, nie może być przetarta).
- 3.17 Kierowca może używać każdego rodzaju paliwa.
- 3.18 Kierowca powinien mieć wykupione NNW dla imprez sportowych (nie dotyczy aut przygotowanych tylko do sportu, w tym przypadku kierowca w razie wypadku na torze ponosi pełną odpowiedzialność cywilną i finansową jeśli zdarzenie miało miejsce na skutek błędu lub winy kierującego)
- 3.19 Kierowca jeśli posiada powinien jechać w kombinezonie
- 3.20 Organizatorom przysługuje pełne prawo kontroli auta, dokumentów itp. Brak zgody na kontrolę, bądź brak dokumentów podczas kontroli oznacza dyskwalifikację.
- 3.21 W przypadku kwestii spornych, decyzję o rozstrzygnięciu sporu podejmuje organizator mając na względzie wszystkie za i przeciw i będzie podejmować decyzję w najlepszej wierze.

#### **4. NUMERY STARTOWE**

- 4.1 Numery startowe nadawane są na początku cyklu podczas pierwszej rejestracji zawodnika.
- 4.2 Wybór numeru startowego
  - zawodnik ma prawo do wybrania ulubionego numeru z puli danej klasy
  - warunkiem wyboru numeru jest jego rezerwacja terminie do 14 dni przed startem pierwszej imprezy cyklu
  - w przypadku zarezerwowania dwóch takich samych numerów decyduje wpływ zgłoszenia/rezerwacji ( kto pierwszy ten lepszy).
- 4.3 Zawodnik otrzymuje komplet naklejek z numerami, każdy kolejny komplet zawodnik może zakupić u Organizatora (koszt 25 pln)
- 4.4 Numery startowe należy przykleić na tylnych szybach bocznych samochodu, bądź na drzwiach po obu stronach samochodu.
- 4.5 Pule numerów dla poszczególnych klas:
  - RACING – 100-199
  - RACING PLUS – 300-399
  - RACING SUPER – 500-599
  - RACING OPEN – 700-799

## 5. WPISOWE NA IMPREZĘ

5.1 Warunkiem przystąpienia do imprezy jest dokonanie rejestracji i wpłatę na konto organizatora odpowiedniego, ustalonego przez organizatora wpisowego.

5.2 Wszelkie dane rejestracji, numery konta, opis przelewu i kwoty są zawarte w informacji, którą uzyskuje się podczas rejestracji elektronicznej.

5.3 Jedyną możliwością rejestracji na imprezę jako zawodnik jest rejestracja elektroniczna. Nie ma możliwości rejestracji na zawody w sposób inny niż w/w rejestracja.

5.4 Terminy opłat, kwoty itp. są zawarte w procesie rejestracji elektronicznej.

## 6. PRZEBIEG IMPREZY

6.1. Zawodnicy przejeżdżają trasę w wyznaczonych grupach (zielona, żółta, czerwona, czarna).

6.1.1. Eliminacje do grup mogą też odbyć się na zasadzie testowych przejazdów czasowych, a grupa w trakcie trwania imprezy może zostać zmieniona.

6.1.2. Organizator wyznaczy konkretne czasy przejazdów dla poszczególnych grup i przypisze ilość samochodów do grup w takiej ilości aby zachować jak największe bezpieczeństwo i płynność zawodów.

6.1.3. W czasie każdej rundy można zrobić dowolną liczbę okrążeń o ile nie przekroczą zadysponowanej przez organizatora ilości minut. W tym przypadku zawodnicy wypuszczani są z parku maszyn na okrążenie i wpuszczani po ukończonym biegu lub gdy zawodnik chce zjechać przez uprzednio przygotowane pola zjazdowe.

6.1.4. Zawodnik zobowiązany jest do bezwzględnego przepuszczenia szybszego kierowcy.

6.2 Organizator przydziela samochody do grup w/g osiągnięć i umiejętności kierowców. Może zdarzyć się, że w grupie np. zielonej będą jechały samochody z 4 różnych klas. Organizator zobowiązuje się do przydziału grupy w/g najlepszej swojej wiedzy i analizy technicznej zgłoszonego samochodu i przejazdów.

6.3. Organizator w porozumieniu z zawodnikami może przesunąć zakończenie zawodów względem ramowego czasu zakończenia.

6.4 Harmonogram poszczególnych przejazdów dla poszczególnych grup będzie komunikowany na miejscu, zanim rozpocznie się start imprezy.

6.5. Zawodnik musi bezwzględnie jechać w pasach, dodatkowo zalecana jest jazda w kasku (niezastosowanie się skutkować będzie wykluczeniem z przejazdu bądź anulowaniem osiągniętego czasu)

6.6. Grupy startują w następującej kolejności:

- zielona
- żółta
- czerwona
- czarna

6.7 Organizator zobowiązuje się do kontroli czasów przejazdów i przekazywania znaków w postaci flagi z szachownicą oznaczającej ostatnie okrążenie. Znaki ostrzegawcze zostaną przedstawione przed rozpoczęciem imprezy.

## 7. WARUNKI TECHNICZNE

- 7.1 W czasie pokonywania odcinka samochód musi mieć włączone światła mijania jeśli samochód jest w nie wyposażony.
- 7.2 W razie awarii zawodnik ma włączyć światła awaryjne i zjechać z toru w bezpieczne miejsce.
- 7.3 W przypadku groźnej awarii tj. pożar, zawodnik ma bezzwłocznie zatrzymać samochód i dać obserwatorowi sygnał poprzez skrzyżowanie rąk.
- 7.4 W czasie imprezy zawodnik może zostać wykluczony z powodu awarii samochodu zagrażającemu bezpieczeństwu innych startujących
- 7.5 Zawodnik może wypożyczyć kask podczas imprezy jednak organizator nie ma obowiązku zabezpieczenia startujących w kaski. Zawodnik może pożyczyć kask od innych zawodników, jeżeli wypożyczający zawodnik wyrazi na to zgodę.
- 7.7 Warunki pogodowe są integralną częścią zawodów i z ich powodu nie przysługuje zawodnikowi dodatkowy przejazd lub przejazd z inną grupą w lepszych warunkach pogodowych.
- 7.8 Gdy zawodnikowi nie zostanie zmierzony czas z powodu niesprawnego Lap Timera organizator dopuści go do kolejnej grupy po wymianie sprzętu na sprawny.
- 7.9 Czas na naprawy sprzętu pomiarowego nie będzie doliczony do żadnej z kolejnych sesji
- 7.10 W razie zablokowania toru przez niesprawny samochód/wypadek czas który będzie potrzebny na usunięcie awarii nie będzie doliczany ani rekompensowany w żaden sposób, chyba że organizator postanowi inaczej.
- 7.11 W razie wypadku, zawody na czas akcji ratowniczej do powrotu karetki zostają przerwane.
- 7.12 W przypadku poważnego wypadku organizator ma prawo do przerwania i zakończenia zawodów. W takim przypadku będą obowiązywały wyniki z sesji które udało się przeprowadzić.( jeżeli nie pojechały choć jeden raz wszystkie grupy, nie będzie klasyfikacji z danej rundy)
- 7.13 Zawodnikowi podczas sesji przysługują okrążenia „chłodzące”. W tym celu kierowca takie auta powinien zwolnić do znacznie mniejszej prędkości od średniej regularnego przejazdu i włączyć światła awaryjne i starać się zachowywać całą czas stałą prędkość. Należy bezzwłędnie obserwować otoczenie i przepuszczać auta jadące normalnym trybem.

## 8. POLE STARTOWE

- 8.1. Zawodnik powinien oczekiwać na start na POLU STARTOWYM nie wcześniej niż pięć minut i nie później niż dwie minuty przed rozpoczęciem startu swojej grupy.
- 8.2. Organizator będzie informować przez urządzenia nagłaśniające o konieczności podstawienia samochodu na POLE STARTOWE konkretnych grup.
- 8.3. Organizator musi poinformować zawodników o zmianie czasu startu, lub jego odwołaniu.

## **9. PARK MASZYN - DEPO**

- 9.1 Samochody parkują w miejscach wyznaczonych przez organizatora
- 9.2 Dopuszczalna prędkość poruszania się po terenie parku maszyn to 20 km/h
- 9.3 Zabrania się palenia gumy , kręcenia bączków oraz niebezpiecznej jazdy.
- 9.4 Jeżeli organizator wyznaczy miejsce do sprawdzenia samochodu, strojenia wtedy startujący może z zachowaniem ostrożności poddać samochód powyższym czynnościom.
- 9.5 Za niedostosowanie się do zachowania w parku maszyn zawodnik zostanie ukarany.

## **10. KARY**

- 10.1 Za przewrócenie słupka dolicza się 5 s do czasu przejazdu.
- 10.2 Za przesunięcie opony dolicza się 5 sekund.
- 10.3 Za nagminne zrzucanie słupków i opon przez zawodnika podczas przejazdów treningowych zawodnik może zostać zdyskwalifikowany lub mogą mu zostać odebrane dalsze przejazdy.
- 10.4 Za złośliwe najeżdżanie na szykany oraz opony zawodnik zapłaci karę porządkową 200 złotych lub zostanie zdyskwalifikowany
- 10.5 Za nieprzestrzeganie zasad poruszania się w parku maszyn zawodnik zapłaci karę w wysokości 1000 złotych ( środki te zostaną przeznaczone na nagrody) lub zostanie usunięty z terenu zawodów.

## **11. NAGRODY**

- 11.1 Zawodnik odbiera puchar i nagrodę osobiście lub przez osobę wskazaną przez siebie organizatorowi.
- 11.2 Zawodnicy odbierają puchary i nagrody w czasie wskazanym w programie imprezy.
- 11.3 Puchary otrzymują zawodnicy z miejsc od 1 do 3 w każdej klasie, dodatkowo w klasyfikacji generalnej jeżeli taka będzie przewidziana – przez organizatora.
- 11.4 Zawodnicy otrzymują nagrody za 1,2,3 miejsce jeśli takie są przewidziane.

## **12. PUNKTACJA**

- 12.1 Punkty przyznawane w poszczególnych klasach:
  - I miejsce - 12
  - II miejsce - 10
  - III miejsce - 8
  - IV miejsce - 6
  - V miejsce - 4
  - VI miejsce - 3
  - VII miejsce - 2
  - VIII miejsce - 1



### 13. KLASFIKACJA

13.1.1 wg klas (podczas każdej z imprezy cyklu - wg uzyskanego najlepszego lub sumy kilku najlepszych czasów podczas wszystkich przejazdów. O sposobie klasyfikacji zawodnicy będą poinformowani przed startem danej imprezy)

13.1.2 wg klas sezonowa – po zakończeniu cyklu (zawodnik musi ukończyć min 3 eliminacje)

13.1.3 w klasyfikacji sezonowej zawodnicy dostają tytuły i nagrody w następujący sposób:

Mistrz ; I Wicemistrz; II Wicemistrz – powyżej 6 startujących w klasie

Mistrz; I Wicemistrz - od 4 do 6 startujących w klasie

Mistrz – poniżej 4 startujących w klasie

13.1.4 W przypadku takiej samej ilości punktów zgromadzonych przez zawodników o kolejności decydują miejsca zajmowane podczas zawodów cyklu, a w przypadku gdy te będą takie same pod uwagę będą brane wyniki bezpośrednich pojedynków.

### 14. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

14.1 Prawo do ostatecznej interpretacji niniejszego regulaminu zastrzega sobie Organizator.

14.2 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe u Uczestników zawodów.

14.3 Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe lub wyrządzone przez uczestników osobą trzecim.

14.4 Organizator nie zwraca kosztów wpisowego gdy zawodnik nie dotrze na miejsce zawodów, lub jego samochód ulegnie awarii w jakimkolwiek momencie zawodów.

14.5. Organizator nie zwraca kosztów wpisowego ani kosztu biletów w razie odwołania imprezy w wyniku działania osób trzecich lub działania sił natury.

14.6. Administratorem danych osobowych osób biorących udział w imprezie lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack jest Organizator, tj. Amazing Events Sp. z o.o. - z siedzibą w Warszawie, przy ul. Sytej 120.

14.7. Dane osobowe osób biorących udział w imprezie i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack przetwarzane będą zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2014, poz. 1182, z późn. zm.) jedynie w celu przeprowadzenia imprezy i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack w zakresie określonym niniejszym Regulaminem. Dane osobowe uzyskiwane są wyłącznie w celu prawidłowego przeprowadzenia imprezy i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack, nie będą podlegały dalszemu przetwarzaniu i nie będą przechowywane dłużej niż jest to niezbędne do osiągnięcia celu przetwarzania.

14.8. Osoby biorące udział w imprezie i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack podają swoje dane na zasadzie dobrowolności i mają prawo do uzyskania informacji o treści przetwarzanych danych oraz prawo do ich poprawiania i żądania ich usunięcia o ile jest to zgodne z obowiązującymi przepisami prawa. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do realizacji wydania nagród i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji.

14.9. Przez wzięcie udziału w imprezie i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack, zawodnik oświadcza, że: (I) przyjmuje do wiadomości i akceptuje zasady przetwarzania jej danych osobowych, pozyskanych przez Organizatora w trybie określonym niniejszym Regulaminem, (II) wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w celu i w zakresie określonych, oraz (III) została poinformowana o adresie siedziby i pełnej nazwie administratora danych, celu zbierania danych, prawie dostępu do treści danych, ich poprawiania oraz dobrowolności podania danych.

14.10. Zawodnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Amazing Events Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Sytej 120 dla celów marketingowych i przeprowadzenia cyklu Grand Prix Polski Time Attack.

14.11. Zawodnik wyraża zgodę na przesyłanie przez Amazing Events Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Sytej 120 informacji handlowej za pośrednictwem środków komunikacji elektronicznej, a także na używanie przez Amazing Events Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie komunikacji telefonicznej oraz telekomunikacyjnych urządzeń końcowych i automatycznych systemów wywołujących, w celu przekazywania oferty marketingowej jak również informacji związanych z organizacją imprezy i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack.

14.12. Rejestrując się na zawody zawodnik automatycznie akceptuje niniejszy regulamin.

14.13. Organizator będzie uprawniony do wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu w każdym czasie i zakresie. Zmieniony tekst Regulaminu obowiązuje od chwili jego opublikowania na stronie www.

14.14. Wszystkie koszty związane z uczestnictwem w imprezie i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack są ponoszone przez Zawodników.

14.15. Wszelkie informacje o imprezie i/lub cyklu Grand Prix Polski Time Attack, zawarte w jakichkolwiek materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter pomocniczy, natomiast zakres uprawnień Zawodników i Organizatora określa Regulamin.

14.16. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 25-03-2016 r.