



iMBRA to międzynarodowe, ogólnoświatowe i niedochodowe Stowarzyszenie utworzone w celu wspierania rozwoju i jakości zawodów modeli łódek wyścigowych. Głównym celem iMBRA jest „Promocja na arenie międzynarodowej z zachowaniem najwyższych standardów w wyścigach modeli i współpracy w celu osiągnięcia wspólnych celów”.

Przepisy Zawodnicze:

Hydro – H
Offshore – O
Enduro – E
2014

Wydane przez Zarząd iMBRA

Listopad 2014

Ver. V 1.2

Poprawki, dodatki i propozycje muszą być przedstawione Prezydentowi iMBRA przez kraje reprezentujące przynajmniej dwa miesiące przed Mistrzostwami Świata.

Tekst przetłumaczył: Marek Walczak

Można cytować, drukować i kopiować oraz należy upowszechniać.

PRZEPISY ROZGRYWEK.....	4
1. DEFINICJA MODELI	4
2. KATEGORIE	4
2.1. Klasa Enduro	4
2.2. Klasa Hydro	5
2.3. Klasa Offshore	5
3. GŁÓWNE PRZEPISY OGÓLNE	6
3.1. Przepisy główne	6
3.1.1. Zawody, gdzie przepisy mają zastosowanie	6
3.1.2. Wpisowe i zapłata	6
3.1.3. Protesty.....	6
3.2. Przepisy zawodnicze	6
3.2.1. Grupy wiekowe	6
3.2.2. Rejestracja zawodników	7
3.2.3. Maksymalna liczba zawodników	7
3.2.4. Mechanik / asystent i zamiana zawodnika	7
3.2.5. Niesportowe zachowanie	8
3.3. Przepisy techniczne	8
3.3.1. Ogólne zasady budowy	8
3.3.2. Paliwo	9
3.3.3. Numer licencji	9
3.3.4. Redukcja hałasu, pomiar poziomu hałasu i zasady pomiaru	10
3.3.5. Metody pomiaru poziomu hałasu	10
3.3.6. Użycie kontroli radiowej i kontrola częstotliwości	11
3.3.7. Rozmiary boi, budowa i zakotwiczenie	11
3.3.8. Pomost startowy, budowa i materiały	12
3.3.9. Liczenie okrążeń	12
3.3.10. Montaż transpondera	12
3.3.11. System liczenia	12
3.4. Przepisy sportowe	13
3.4.1. Teren zawodów	13
3.4.2. Teren startu, obszar przygotowania i pozwolenie wstępu na pomost	13
3.4.3. Dozwolona liczba modeli, wygląd modelu	15
3.4.4. Rejestracja zawodników i modeli	15

3.4.5. Ceremonia otwarcia	15
3.4.6. Lista startowa i czasowy rozkład biegów	16
3.4.7. Ramy czasowe	16
3.4.8. Ogólne przepisy dotyczące rozpoczęcia i zakończenia wyścigu lub biegu	16
3.4.9. Anulowanie / powtórzenie biegu	16
3.4.10. Zdobywanie punktów i ogłoszenie wyników	16
3.4.11. Sprawdzanie pierwszych trzech modeli	17
3.4.12. Przyznawanie tytułów	18
3.4.13. Ceremonie wręczenia nagród	18
3.4.14. Lista wyników	18
4. WYMAGANIA ZAWODÓW	18
4.1 Sędziowie	18
4.2. Organizacja i obsługa	19
5. PRZEPISY OGÓLNE DOTYCZĄCE TRASY WYŚCIGÓW	19
Rysunki trasy Enduro, Hydro i Offshore	20
6. JEZIORO TRENINGOWE	21
7. IMBRA – PROTEST	21
7.1. Przepisy główne	21
7.1.1 Zgłoszenie protestu	21
7.1.2. Posługiwanie się protestem	22
8. PRZEPISY KLASY ENDURO	22
8.1. Sekwencja startowa	23
8.2. Ogłoszenia podczas wyścigu	24
8.3. Zatrzymanie wyścigu	24
8.4. Przepisy ogólne wyścigu	25
8.5. Reguły pływania	26
8.6. Zasady niebieskiej flagi	28
8.7. Kary w klasach ENDURO	28
9. HYDRO PRZEPISY OGÓLNE	30
9.1. Liczenie punktów	31
9.2. System startowy przy użyciu zegara	32
9.3. Przepisy ogólne podczas wyścigu	33

9.4.	Przepisy HYDRO	34
9.5.	Kary w klasach HYDRO	34
10.	OFFSHORE PRZEPISY OGÓLNE	35
10.1.	System startowy przy użyciu zegara	37
10.2.	Zatrzymanie i przepisy wyścigu	38
10.3.	Przepisy ogólne podczas wyścigu	39
10.4.	Przepisy OFFSHORE	40
10.5.	Kary w klasach OFFSHORE	41

PRZEPISY ROZGRYWEK

1. DEFINICJA MODELI

Modele do konkurencji w iMBRA:

- są kontrolowane przez zawodnika używającego kontroli radiowej,
- są dowolnej budowy, jednak powinny wyglądać jak łódź.

2. KATEGORIE

2.1. Klasa ENDURO

Klasa „Enduro” podzielona jest na następujące grupy:

Enduro 3,5 Dowolnej budowy model dla wyścigu 20-30 minut z silnikiem spalinowym do pojemności 3,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną poniżej linii wodnej.

Enduro 7,5 Dowolnej budowy model dla wyścigu 20-30 minut z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 3,5 cc do 7,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną poniżej linii wodnej.

Enduro 15 Dowolnej budowy model dla wyścigu 20-30 minut z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 7,5 cc do 15 cc i napędzany śrubą zamontowaną poniżej linii wodnej.

Enduro 27 Dowolnej budowy model dla wyścigu 20-30 minut z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 15 cc do 27 cc (silniki benzynowe z zapłonem iskrowym) i napędzany śrubą zamontowaną poniżej linii wodnej.

Enduro 35 Dowolnej budowy model dla wyścigu 20-30 minut z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 27 cc do 35 cc (silniki benzynowe z zapłonem iskrowym) i napędzany śrubą zamontowaną poniżej linii wodnej.

2.2. Klasa HYDRO

Klasa „Hydro” podzielona jest na następujące grupy:

Hydro 3,5 Dowolnej budowy model HYDRO*, z silnikiem spalinowym do pojemności 3,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Hydro 7,5 Dowolnej budowy model HYDRO*, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 3,5 cc do 7,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Hydro 15 Dowolnej budowy model HYDRO*, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 7,5 cc do 15 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Hydro 27 Dowolnej budowy model HYDRO*, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 15 cc do 27 cc (silniki benzynowe z zapłonem iskrowym) i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

UWAGA : * **HYDRO** - (dowolna budowa modelu z trzema albo większą ilością płaszczyzn styku z wodą).

2.3. Klasa OFFSHORE

Klasa „Offshore” podzielona jest na następujące grupy:

Offshore 3,5 Dowolnej budowy model OFFSHORE, z silnikiem spalinowym do pojemności 3,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Offshore 7,5 Dowolnej budowy model OFFSHORE, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 3,5 cc do 7,5 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Offshore 15 Dowolnej budowy model OFFSHORE, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 7,5 cc do 15 cc i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Offshore 27 Dowolnej budowy model OFFSHORE, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 15 cc do 27 cc (silniki benzynowe z zapłonem iskrowym) i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

Offshore 35 Dowolnej budowy model OFFSHORE, z silnikiem spalinowym powyżej pojemności 27 cc do 35 cc (silniki benzynowe z zapłonem iskrowym) i napędzany śrubą zamontowaną powyżej linii wodnej.

3. GŁÓWNE PRZEPISY OGÓLNE

3.1. Przepisy główne

3.1.1. Zawody, gdzie przepisy mają zastosowanie:

- 1) iMBRA Mistrzostwa Świata.
- 2) Międzynarodowe lub Krajowe Zawody - można użyć przepisów iMBRA, jednak nie jest to przymusowe.
- 3) Rok zawodniczy zaczyna się 1 marca każdego roku.

3.1.2. Wpisowe i zapłata

Oplaty startowe dla Organizatora Mistrzostw Świata iMBRA są następujące:

- 1) Seniorzy 35,00 euro za klasę. Juniorzy 20,00 euro za klasę.
Wszystkie otrzymane opłaty startowe przeznaczone są dla organizatora.
- 2) Organizator musi dostarczyć żywność dla ochotników lub zatrudnionych na czas imprezy, którzy są obecni przez okres 5 godzin albo dłużej.

**Opłaty startowe będą kontrolowane przez zarząd po mistrzostwach, aby przekonać się, że są odpowiednie, z możliwym wzrostem / zmniejszeniem, jeżeli wymagają tego zawody. Ilość przekazana do iMBRA też będzie zrewidowana by zapewnić, że tylko co jest niezbędne jest pobrane od wszystkich opłat startowych.*

3.1.3. Protesty

Opłata za sporządzenie protestu w oficjalnych zawodach iMBRA wynosi 20,00 euro.

3.2. Przepisy zawodnicze

3.2.1. Grupy wiekowe

Na zawodach, gdzie obowiązują przepisy iMBRA zawodnicy są podzieleni na dwie grupy wiekowe: **Juniorzy** i **Seniorzy**.

- 1) Juniorem jest zawodnik, który w roku odbywania zawodów nie jest starszy niż 18 lat. (Juniorem jest zawodnik, który w roku zawodów nie ma 19 –tych urodzin).
- 2) Dla bezpieczeństwa juniorzy, którzy chcą współzawodniczyć w klasach o pojemności silnika 15 cc muszą mieć ukończone przynajmniej 12 lat.
- 3) Juniorzy nie mogą startować w klasach 27 cc i 35 cc.

3.2.2. Rejestracja zawodników

- 1) Aby współzawodniczyć w mistrzostwach iMBRA zawodnik musi być członkiem stowarzyszenia w Kraju, który należy do iMBRA.
- 2) Zgłoszenie do Mistrzostw musi być przedłożone przez kraje członkowskie zgodnie z opublikowanym terminem określonym dla danych zawodów. Zgłoszenie może być odrzucone jeżeli zostało przysłane po nieprzekraczalnym terminie zgłoszeń.
- 3) Stowarzyszenie może zgłosić zawodników jeżeli ich opłaty członkowskie były opłacone.
- 4) Przez zgłoszenie do zawodów zawodnik przyjmuje zasady i przepisy, które są na tych zawodach stosowane.

3.2.3. Maksymalna Liczba Zawodników

- 1) Na Mistrzostwa Świata każdy Kraj może zgłosić następującą liczbę zawodników w klasach juniorów i seniorów:
 - We wszystkich klasach po 3 zawodników.
 - Obrońcę tytułu w ostatnich Mistrzostwach Świata.
 - Zwycięzcę rozgrywek wschodniej / zachodniej ligi Europy w ostatnich rozgrywkach.
 - Maksimum 2 dodatkowe miejsca z wyników finałów poprzednich Mistrzostw Świata.
(Maksymalna liczba zawodników z Kraju jest 7).
- 2) Organizator Mistrzostw Świata może zgłosić następującą liczbę zawodników w klasach Juniorów i Seniorów:
 - We wszystkich klasach po 5 zawodników.
 - Obrońcę tytułu w ostatnich Mistrzostwach Świata.
 - Zwycięzcę rozgrywek wschodniej / zachodniej ligi Europy w ostatnich rozgrywkach.
 - Maksimum 2 dodatkowe miejsca z wyników finałów poprzednich Mistrzostw Świata.
(Maksymalna liczba zawodników jest 9).

3.2.4. Mechanik / asystent i zamiana zawodnika

- 1) W każdej klasie zawodnik musi mieć mechanika, aby pomagał przez cały czas trwania wyścigu.
- 2) Mechanik może pomagać zawodnikowi podczas przygotowania na początku i podczas trwania wyścigu.
- 3) Mechanik musi pozostać w wyznaczonym obszarze na pomoście startowym z zawodnikiem przez cały czas gdy model jest na wodzie.
- 4) Zamiana zawodnika nie jest dozwolona podczas trwania wyścigu.

3.2.5. Niesportowe zachowanie

- 1) Sędziowie będą wręczać „czerwoną kartkę” (natychmiastowa dyskwalifikacja) za następujące wykroczenia:
 - krzyk przy innych zawodnikach, sędziach, widzach
 - nie przestrzeganie przepisów
 - umyślnie przeszkadzanie zawodnikowi w wyścigu
 - umyślnie uderzenie w model zawodnika konkurenta.Po otrzymaniu w/w kary model ma być wyjęty z wody. Nie ma żadnej możliwości apelacji przeciwko takiej decyzji.
- 2) Czerwona kartka może być wręczona zawodnikowi, mechanikowi lub obu. Jeżeli mechanik otrzyma czerwoną kartkę, zawodnik powinien wyjąć z wody model ponieważ nie może się ścigać bez mechanika.
- 3) Czerwona kartka będzie mieć zastosowanie dla wszystkich biegów podczas trwania zawodów.

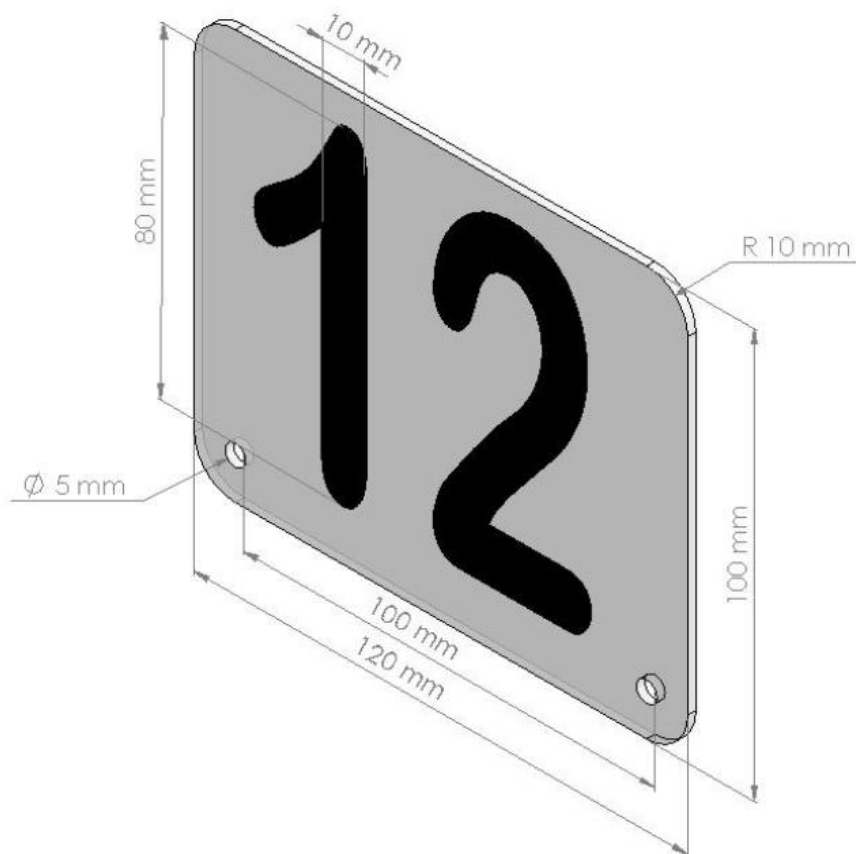
3.3. Przepisy techniczne

3.3.1. Ogólne zasady budowy

- 1) Modele są dowolnej budowy. Jednak model powinien wyglądać jak łódź.
- 2) Długość całkowita modelu nie może przekraczać 2500 mm.
- 3) Sterowanie modelu musi być wykonywane zdalnie radiowo.
- 4) Tylko motory spalinowe są dozwolone. Silniki odrzutowe i inne formy nie standaryzowanego napędu nie są dozwolone.
- 5) Może być użyty jeden albo więcej silników spalinowych. Ich całkowita pojemność skokowa cylindra lub cylindrów nie może przewyższyć pojemności klasy w której startuje.
- 6) Silnik musi mieć proporcjonalną kontrolę przepustnicy, przełączniki lub przyciski nie są dozwolone.
- 7) Każdy model musi mieć na pokładzie (górze) miejsce do przymocowywania numerka startowego, który może być dostarczony przez organizatora lub zawodnika. Numer startowy musi być zrobiony z elastycznego i trwałego materiału, który nie powoduje uszkodzenia modelu. Płyta musi być biała, a numery od 1 do 12 muszą być czarne. Numer startowy musi być mocowany do modelu w dwóch punktach. Numer startowy dla klas Enduro po prawej stronie modelu. W Hydro i Offshore zamontowany po lewej.
- 8) Rozmiary numerków startowych są następujące (zobacz rys.1):

Wysokość	100 mm	
Szerokość	120 mm	<u>kąty muszą</u>
Grubość w przybliżeniu	2 mm	<u>być zaokrąglone</u>

Odległość między otworami	100 mm
Odległość otworu od dołu tabliczki	10 mm
Średnica otworu	5 mm



3.3.2. Paliwo

3.3.3. Numer licencji

Rys.2. Numer licencji na modelu



3.3.4. Redukcja hałasu, pomiar poziomu hałasu i zasady pomiaru

- 1) Poziomy hałas nie powinien przekraczać 80 decybeli.
- 2) Silniki spalinowe muszą być wyposażone w urządzenie dla zmniejszenia poziomu hałasu.
- 3) Urządzenie pomiarowe powinno wykonywać pomiar z dokładnością ok. 0,3 decybeli i musi być zgodne z przepisami EWG. Urządzenie powinno posiadać aktualną legalizację.
- 4) Jeżeli do pomiarów poziomu hałasu jest używany sprzęt z samodzielną rejestracją, pomiary poziomu hałasu nie powinny zawierać błędnych wartości (zróżnicowanych). Dlatego jest zalecane, żeby pomiary były wykonywane z tego samego miejsca. Porównywanie pomiaru jest konieczne i kontrolowane przez organizatora na początku i końcu wyścigu.
- 5) Pomiar poziomu hałasu powinien być wykonywany przez osoby, które zostały przeszkolone i mają praktyczne doświadczenie.
- 6) Urządzenie do pomiaru hałasu powinno być ustawione na system „WOLNY”.

3.3.5. Metody pomiaru poziomu hałasu

- 1) Mikrofon pomiarowy musi być umieszczony następująco:
Na wysokości 100 cm, ponad poziomem wody z dokładnością 20 cm.
Mierząc od środka pomostu, umieścić mikrofon do pomiaru 25 metrów na prawo dla klasy Enduro i 25 metrów na lewo dla Hydro i Offshore. Takie umiejscowienie będzie pod odpowiednim kątem dla kursu modeli.
Ustawienie mikrofonu będzie w odległości 22 metrów od prostej zespalałej dwie najniższe boje. Upewnij się, że mikrofon jest pewnie zamocowany.

- 2) Przynajmniej trzy pomiary poziomu hałasu muszą być wykonane dla każdego modelu podczas wyścigu, pod następującymi warunkami:
 - (i) Nie powinien być żaden model łodzi w odległości ok. 15 metrów od modelu, któremu wykonuje się pomiary.
 - (ii) Pomiar hałasu powinien być wykonany, kiedy model łodzi jest na linii pomostu, co najmniej 15 metrów od mikrofonu.
 - (iii) Pomiary muszą być wykonywane podczas wyścigu.
- 3) Zawodnik musi natychmiast przypłynąć do pomostu startowego jeżeli dostanie informację, że głośność modelu przekracza 80 decybeli. Jeżeli drugi wykonany pomiar też przewyższa poziom dozwolonego hałasu, to zawodnik otrzyma ostrzeżenie i jeżeli trzeci pomiar przewyższa poziom hałasu to będzie natychmiastowa dyskwalifikacja.

3.3.6. Użycie kontroli radiowej i kontrola częstotliwości

- 1) Podczas oficjalnych zawodów iMBRA dozwolone jest używanie wyłącznie cyfrowych i proporcjonalnych systemów sterowania radiowego. Nadajniki radiowe muszą być przystosowane do pracy z częstotliwością co 10 kiloherców (zastosowanie innych pasm częstotliwości jest możliwe).
- 2) Zawodnicy używający radia pracującego na częstotliwościach MHz muszą mieć możliwość zmiany częstotliwości. Każdy zawodnik musi posiadać cztery różne pary kwarców.
- 3) Użycie nadajników kontroli radiowej podlega regulacjom kraju, gdzie odbywają się zawody iMBRA. Organizatorzy muszą umieścić w formularzu zgłoszeniowym częstotliwości, na których mogą pracować systemy sterowania.
- 4) Ponowne przeprowadzenie wyścigu z powodu problemów radiowych może zostać odrzucone przez sędziów, jeśli planowane zakończenie czasu wyścigu lub mistrzostw jest poważnie zagrożone.
- 5) Nadajniki pracujące na częstotliwościach MHz nie mogą być uruchamiane w odległości mniejszej niż 1000 metrów od miejsca startów.
Zawodnicy, którzy nie przestrzegają tych przepisów mogą otrzymać dyskwalifikację z całych zawodów.
- 6) Nie ma żadnych ograniczeń dla zawodników używających nadajniki na pasmo 2.4 GHz.

3.3.7. Rozmiary boi, budowa i zakotwiczenie

- 1) Trasa wyścigu musi być wyraźnie oznaczona przez boje. Każda boja musi być dwukolorowa i posiadać widoczne kolorowe pasy. Boje muszą być pewnie zakotwiczone.
- 2) Boje muszą być cylindryczne, wysokość minimum 20 cm i maksymalnie 50 cm powyżej powierzchni wody. Średnica boi musi być 40 cm do 50 cm.
- 3) Boje muszą być zrobione z materiałów takich jak polistyren albo włókna naturalne.

3.3.8. Pomost startowy, budowa i materiały

- 1) Pomost startowy musi zapewnić zawodnikowi, modelowi, mechanikowi i sędziom miejsce. Jakiegokolwiek problemy, które mogłyby narazić na niebezpieczeństwo zawodnika i model nie powinny mieć miejsca.
- 2) Pomost startowy musi mieć minimum 19,5 metra długości i 1,5 metra szerokości.
- 3) Wejście na pomost powinno być jasno określone. Powierzchnia pomostu musi być antypoślizgowa nawet kiedy pomost jest mokry.
- 4) Pomost startowy nie powinien się ruszać i zmieniać pozycji, kiedy znajdują się na nim zawodnicy, sędziowie i obsługa.
Pływające pomosty są dozwolone tylko wtedy, kiedy zakotwiczone zapewniają wystarczającą stabilność, nie zmieniają pozycji powodowaną przez fale lub przemieszczanie się osób.
- 5) Wysokość pomostu nie może być wyższa niż 50 cm nad powierzchnią wody.

3.3.9. Liczenie okrążeń

- 1) Musi być używany system komputerowego liczenia przy użyciu transponderów.

3.3.10. Montaż transpondera

- 1) Transponder musi być umieszczony w odległości nie większej niż 25 cm od rufy modelu.

3.3.11. System liczenia

- 1) Minimum 2 osoby muszą obsługiwać system pomiaru przez cały czas.
- 2) System tylko liczy okrążenia. Jakiegokolwiek nieprawidłowo wykonane okrążenia będą przekazane przez sędziego pomocniczego i odjęte po zakończeniu wyścigu.
- 3) Jest tylko jedna meta dla wszystkich klas. Meta jest położona po lewej stronie pomostu. Anteny systemu pomiarowego muszą być zainstalowane w linii z metą.
- 4) Jeżeli model łodzi staje przed końcem biegu, najwyższa liczba okrążeń w najkrótszym czasie ulokuje się wyżej niż model łodzi z takimi samymi okrążeniami ale z większym czasem dojazdu.

Przykład:

1. = model łodzi nr 1 - 68 okrążeń 30.12.1 sekund
2. = model łodzi nr 2 - 66 okrążeń 28.36.3 sekund
3. = model łodzi nr 3 - 66 okrążeń 29.12.8 sekund

Czas powinien być mierzony z dokładnością do 0.01 z sekundy.

3.4. Przepisy sportowe

3.4.1. Teren zawodów

- 1) Jezioro musi być dość duże, aby ustawić pełną trasę i pozwolić, żeby było bezpiecznie podczas trwania wyścigów.
- 2) W okolicy jeziora musi być zapewniona wystarczająca ilość miejsca dla sprzętu zawodników i jeśli to możliwe zapewnić miejsce dla sprzedawców sprzętu.
- 3) Organizatorzy muszą zapewnić odpowiednie środki bezpieczeństwa na miejscu dla ochrony zawodników, obsługi i widzów.
- 4) Teren zawodów, woda i otaczający obszar musi być sfotografowany i udokumentowany w pełni, przed jakimikolwiek potencjalnymi zawodami, aby Zarząd Stowarzyszenia mógł podjąć decyzję o odpowiednim terenie. Gdzie jest możliwe członek komisji osobiście przeprowadzi wizję lokalną miejsca przyszłych zawodów.
- 5) Miejsce zawodów i woda nie może być zanieczyszczona przez ropę naftową, tłuszcz i inne toksyczne substancje.

3.4.2. Teren startu, obszar przygotowania i pozwolenie wstępu na pomost

- 1) Pomost startowy to obszar bezpośrednio graniczący z wodą, skąd zawodnicy będą ścigać się modelami łodzi.
- 2) Teren przygotowania jest obszarem, gdzie zawodnicy przygotowują modele, wyposażenie i czekają na start.
- 3) Teren przygotowania powinien być położony tak blisko jak to możliwe od pomostu startowego. Powinien być zadaszony, aby zapewnić schronienie i ochronę od warunków atmosferycznych dla modeli. Tylko obsługa, zawodnicy i mechanicy mogą przebywać na terenie przygotowania.
- 4) Minimalne wymagania dotyczące pomostu startowego:
Pomost startowy: minimum 19,5 metra długość i 1,5 metra szerokość.
Ponumerowane miejsca startowe:
Klasa Enduro miejsca 1 do 12.
Klasa Hydro miejsca 1 do 8.
Klasa Offshore miejsca 1 do 10.
- 5) Ogólne wymagania dotyczące wyposażenia:
Krzesła dla sędziów, zabezpieczone od warunków pogodowych.
Stół i krzesła dla obsługi systemu liczenia, zabezpieczone od warunków pogodowych.
Stoły i krzesła dla obsługi terenu przygotowania, zabezpieczone od warunków pogodowych.
Stół i krzesła dla obsługi systemu pomiaru hałasu, zabezpieczone od warunków pogodowych.

Miernik poziomu hałasu	1 szt.
Żółte kartki: z numerem 1, z numerem 2, z S (bezpieczeństwo).	
Czerwona kartka	1 szt.
Urządzenie sygnalizacyjne, początek / koniec biegu	1 szt.
Stoper by ustalić czas wyścigu	1 szt.
Komputer i drukarka	1 kpl.

Kopiarka jest polecana, ale nie konieczna.

Papier do drukarki i wkład.

Urządzenie nagłaśniające	1 szt.
Zestaw tabliczek z liczbami 1 do 12.	2 kpl.
Tablica dla wyników i ważnych informacji.	1 szt.

Zabezpieczenie (kaski) dla załogi łodzi wylawiającej.

- 6) Na pomoście jest zakazane używanie parasoli podczas wyścigu.
- 7) Organizator musi dostarczyć 2 łodzie wylawiające - 1 napędzaną i 1 zapasową.
Napędzana łódź ratownicza musi być postawiona po prawej stronie.
- 8) Łodzie pneumatyczne i inne łodzie, które mogłyby być uszkodzone i narazić na niebezpieczeństwo załogę nie są dozwolone. Załoga łodzi ratowniczej musi nosić kamizelki ratunkowe i kaski ochronne zawsze kiedy są w łodzi wylawiającej.
- 9) Obsługa łodzi wypływa zgodnie z instrukcjami sędziów. Model musi być wyłowiony w możliwie jak najkrótszym czasie nie powodując zaniepokojenia zawodników, których modele płyną. Łódź wylawiająca musi płynąć powoli tak, że wytworzone fale nie będą miały żadnego wpływu na wyścig.
- 10) Modele Enduro muszą mieć uchwyt do podniesienia łódki z wody.
- 11) Enduro i Offshore z silnikami 27 cc i 35 cc muszą mieć ucho holownicze na przodzie dla celów ratunkowych.
- 12) W Hydro i Offshore wylawianie modeli odbywa się po zakończeniu wyścigu.
- 13) Jeżeli model łodzi zaczyna zatapiać się, wyłowienie go musi być wykonane w pierwszej kolejności – obowiązuje we wszystkich klasach.
- 14) Pomost startowy musi być podzielony na w przybliżeniu 1,5 metrowe miejsca dla każdego zawodnika. Pomost startowy musi posiadać oznaczone miejsca przed wyścigiem. Pomost startowy musi mieć zabezpieczenie wpłynięcia modelu na pomost.
- 15) Musi być 0,5 metrowe podwyższenie powyżej pomostu dla zawodników. Podniesiony podest musi też być podzielony na sekcje.
- 16) Siatki bezpieczeństwa albo inne bariery bezpieczeństwa muszą być ustawione dookoła miejsca zawodów, by uniknąć narażania widzów na niebezpieczeństwo. Zabezpieczenie powinno uwzględnić zderzenia modeli oraz niekontrolowany kurs modelu.

- 17) Podczas wyścigu nikomu nie wolno przebywać w wodzie. Zawodnicy, którzy nie stosują tego przepisu otrzymają dyskwalifikację. Jeżeli ktoś, widz albo zawodnik jest w wodzie wyścig musi być natychmiast zatrzymany.
- 18) Jest zakazane uruchamianie silników w odległości mniejszej niż 100 metrów od pomostu startowego podczas przygotowania i trwania wyścigu.

3.4.3. Dozwolona liczba modeli, wygląd modelu

- 1) Start w innej klasie nie jest dozwolony. Na przykład: model łodzi Enduro nie może współzawodniczyć w klasie Offshore.
- 2) Każdy zawodnik może zarejestrować dwa modele w klasie. Tylko jeden model może być wzięty na pomost startowy. Zawodnik nie może zmienić modelu podczas wyścigu.

3.4.4. Rejestracja zawodników i modeli

- 1) Każdy zawodnik musi zarejestrować swoje modele włączając także modele zapasowe i ich wyposażenie kontroli radiowej, w czasie przeznaczonym na rejestrację.
- 2) Doświadczeni sędziowie / obsługa powinni być wyznaczeni przez organizatorów, aby wykonywać rejestrację.
- 3) Czas i odpowiednia ilość osób obsługi musi być zapewniona dla zapewnienia rejestracji modeli w zaplanowanym czasie. Według liczby zarejestrowanych zawodników i modeli, powinien być wyznaczony teren dla rejestracji – to powinno być zaplanowane.
- 4) Zawodnicy muszą pokazać swój model w celu rejestracji w stanie gotowym do wyścigu.
- 5) Następujące pozycje muszą być zawarte w liście rejestracyjnej:
 - Nazwisko, Imię zawodnika i jego Narodowość.
 - Klasa.
 - Numer licencji.
 - Specyfikacja instalacji radiowej (częstotliwość, modulacja, główna częstotliwość, zapasowe kwarce, jeżeli są wymagane).
- 6) Oznaczenie potwierdzające rejestrację (nalepka lub podobne) musi być umieszczone na kadłubie każdego modelu.

Oznaczenie nie powinno zostawić trwałych śladów na modelu.
- 7) Identyfikatory zawodnika muszą być wydane przez organizatora w czasie rejestracji. Identyfikatory muszą być wydane dla zawodników, mechaników oraz członków rodzin.

3.4.5. Ceremonia otwarcia

- 1) Ceremonia otwarcia musi się odbyć po rejestracji. Powinna zawierać powitanie wszystkich zawodników i przedstawić głównych organizatorów i obsługę.

3.4.6. Lista startowa i czasowy rozkład biegów

- 1) Oficjalne listy startowe i rozkład jazdy (sfinalizowany po wykonanej rejestracji) musi być udostępniony wszystkim kierownikom zespołów biorącym udział w zawodach przed rozpoczęciem zawodów. Listy muszą też być przedstawione dla wszystkich zawodników, w sąsiedztwie obszaru przygotowania do wyścigu, dzień przed rozpoczęciem zawodów.
- 2) Czasowa lista startów musi obejmować też finały B. Taka decyzja będzie wspólna organizatorów i zarządu iMBRA przynajmniej 2 miesiące wcześniej przed zawodami, żeby zawodnicy zaplanowali potencjalne zużycie paliwa.

3.4.7. Ramy czasowe

- 1) Zawodnik musi być w sąsiedztwie obszaru przygotowania 60 minut przed początkiem startu.
- 2) Zawodnik musi przebywać w obszarze przygotowania w przybliżeniu 5 minut przed swoim startem. Jeżeli zawodnik nie jest w obszarze przygotowania, kiedy musi iść na pomost startowy nie będzie dopuszczony do startu.

3.4.8. Ogólne przepisy dotyczące rozpoczęcia i zakończenia wyścigu lub biegu

- 1) Podczas startu zawodnikowi wolno poruszać się w granicach wyraźnie zaznaczonego obszaru przydzielonego przez organizatora na pomoście startowym.
- 2) Po zakończeniu wyścigu model musi być wyjęty z wody, a nadajnik wyłączony.

3.4.9. Anulowanie / powtórzenie biegu

- 1) Wyścig może być anulowany lub powtórzony tylko przez sędziego głównego lub członka zarządu iMBRA. Kiedy taka sytuacja może się zdarzyć:
 - (i) Jeżeli bezpieczeństwo zawodnika albo publiczności jest zagrożone.
 - (ii) Niesprzyjające warunki atmosferyczne podczas wyścigu.
 - (iii) Problemy z urządzeniem liczącym, które pracuje nieprawidłowo i nie może być używane.

3.4.10. Zdobywanie punktów i ogłoszenie wyników

- 1) Wyniki biegu muszą być pokazane w okolicy obszaru przygotowania w ciągu 1 godziny po zakończeniu wyścigu.
- 2) Po zakończeniu biegu finałowego wyniki dla pierwszych czterech (4) zawodników powinny być zapowiedziane, zanim którykolwiek z zawodników opuści pomost startowy. Ustne ogłoszenie wyników jest uważane za wynik nieoficjalny.
- 3) Po zakończeniu biegu finałowego wyniki muszą być pokazane w ciągu godziny. Jest to lista wyników nieoficjalnych.
- 4) Po zakończeniu biegu finałowego wyniki muszą być sprawdzone, podpisane przez głównego sędziego i ogłoszone oficjalnie w ciągu dwóch godzin.

- 5) Jeżeli wyniki były podpisane przez sędziego głównego i pokazane na tablicy wyników to nie jest już możliwe złożenie protestu.
- 6) Zawodnicy z zerowym wynikiem będą na liście wyników na końcu listy w porządku alfabetycznym.

3.4.11. Sprawdzanie pierwszych trzech modeli

- 1) Pierwsze trzy modele muszą być sprawdzone pod względem budowy oraz pojemności skokowej silników. Silniki mają wykonane pomiary dotyczące pojemności skokowej.
- 2) We wszystkich klasach, z wyjątkiem 27 cc i 35 cc, kontrola jest wykonana po zakończonym biegu finałowym w celu stwierdzenia pojemności silnika.
- 3) W klasach 27 cc i 35 cc pomiar pojemności trzech pierwszych modeli odbywa się na podstawie danych konstrukcyjnych po zakończeniu biegu finałowego.
- 4) W silnikach spalinowych pomiar musi być sporządzony kiedy silnik jest zimny. Tolerancja +/- 1% jest dozwolona.

- 5) Pomiary objętości skokowej cylindra są sporządzone jak następuje:

Pomiar cylindra może być wykonany tylko gdy silnik jest otwarty. Pomiar jest sporządzony średnicówką otworu w miejscu między górnym punktem wydechu a górnym punktem zwrotnym. Dwa pomiary muszą być wykonane (pomiary 90 stopni), a wynikiem jest przeciętna wartość z dwóch pomiarów.

Urządzenia do kalibracji narzędzi pomiarowych muszą być dostępne na miejscu zawodów.

Sprawdzanie wymiarów jest wykonywane na podstawie wydruków danych. Podczas eliminacji odpowiedni ludzie, wybierają trzy modele do kontroli. Pomiar będzie wykonany po biegu kiedy silniki będą zimne. Nieprawidłowa pojemność skutkuje dyskwalifikacją z danego biegu.

Po zakończeniu biegu finałowego modele, które są w pierwszej czwórce ustawiają się z jednej strony. Jeżeli żadne nieprawidłowości dotyczące objętości skokowej cylindra nie są wykryte dla pierwszych trzech modeli, dalsza kontrola nie jest konieczna.

- 6) Zawodnicy muszą udostępnić model dla wyznaczonego sędziego. Zawodnicy muszą otworzyć (rozebrać) silnik, w przeciwnym przypadku może być dyskwalifikacja. Jeżeli wyniki pomiaru nie są zgodnie z przepisami, dany model będzie zdyskwalifikowany. W takim przypadku następny czekający model w wyniku biegu na czwartej pozycji będzie musiał mieć wykonane pomiary pojemności skokowej silnika.

3.4.12. Przyznawanie tytułów

- 1) Dla juniorów tytuł Mistrzostwa Świata będzie przyznany, jeżeli minimum 6 zawodników z trzech (3) różnych Krajów będzie się ścigać w klasie.
- 2) Dla seniorów tytuł Mistrzostwa Świata będzie przyznany, jeżeli minimum 10 zawodników z pięciu (5) różnych Krajów będzie się ścigać w klasie.
- 3) W przypadku Mistrzostw Świata w klasach gdzie jest mniejsza ilość zawodników niż opisane w akapicie 1) i 2), żadne tytuły i medale nie będą przyznane. Zawodnikom będą wręczone dyplomy uczestnictwa.

3.4.13. Ceremonie wręczenia nagród

- 1) Podczas Mistrzostw Świata pierwsi trzej zawodnicy w każdej klasie juniorów i seniorów otrzymują medal złoty, srebrny lub brązowy i dyplom, które są dostarczone przez iMBRA.
- 2) Dodatkowo zawodnicy, którzy w danej klasie zajęli 4. - 6. miejsca otrzymują dyplom.
- 3) Tytuły, medale i dyplomy muszą być wręczone podczas ceremonii.
- 4) Kierownik zespołu jest odpowiedzialny za dostarczenie trzech (3) flag danego Kraju, które będą używane na ceremonii otwarcia i zamknięcia.

3.4.14. Lista wyników

- 1) Organizator zawodów musi, po zakończeniu ceremonii zakończenia, dać jedną kompletną listę wyników Krajowi, który brał udział w zawodach.
- 2) Lista wyników musi zawierać podpis sędziego głównego.

4. WYMAGANIA ZAWODÓW

4.1. Sędziowie

- 1) Musi być jeden sędzia główny i dwaj sędziowie dodatkowi na pomoście startowym w czasie trwania wyścigu.
- 2) Każdy sędzia musi mieć przynajmniej 5 lat doświadczenia, jako zawodnik lub mechanik na międzynarodowych zawodach.
- 3) Osoba pragnąca stać się sędzią może wystawić swoją kandydaturę lub może być polecona przez innego zawodnika.
- 4) W klasie ENDURO, sędziowie muszą prowadzić tylko tę samą klasę w danym dniu.
Na przykład: jeden skład sędziów będzie dla klasy 3,5 cc i inny skład sędziów dla klasy 7,5 cc.
Ci sami sędziowie mogą prowadzić zarówno klasę 27 cc, jak i 35 cc z powodu mniejszej liczby biegów. To pomoże zapewnić odpoczynek między wyścigami i krótsze okresy na pomoście startowym, żeby sędziowie byli skoncentrowani i był wysoki standard.

- 5) W klasach OFFSHORE oraz HYDRO sędziowie powinni być na pomoście startowym albo w godzinach rannych lub popołudniowych podczas wyścigów, nie rano i popołudniu. Przez cały dzień nie powinien przebywać sędzia na pomoście startowym, należy tego unikać, ponieważ jest to zbyt długi czas i może prowadzić do błędów.
- 6) Sędziowie są odpowiedzialni za sędziowanie i tylko za sędziowanie. Sędziowie na pomoście startowym są odpowiedzialni za start wyścigu oraz obserwacje trasy mówiąc o stojących modelach itd.

4.2. Organizacja i obsługa

Następujące obowiązki obsługi muszą być spełnione:

- 1) Sędziowie na pomoście startowym - start wyścigu, stojące modele, nadzór nad załogą łodzi wylawiającej, powiadamiać o czasie pozostałym do końca wyścigu oraz kiedy wyścig się skończył.
- 2) Obsługa systemu pomiaru głośności - dwie (2) osoby - dla klas ENDURO obsługa pozostaje przez cały czas trwania wyścigów. To zapewni obsługę w całości. Dla OFFSHORE i HYDRO obsługa pojedynczo albo rano lub popołudniu, nie przez cały dzień.
- 3) Prowadzący zapisy okrążeń, jeżeli to możliwe, będzie pracować rano albo popołudniu nie przez cały dzień. Minimum 2 osoby obsługi.
- 4) Obsługa obszaru przygotowania - dwie (2) osoby - odpowiedzialni za wołanie zawodników do obszaru przygotowania, sprawdzanie numerów zawodników, zapewnienie listy biegów, wyników wyścigów oraz przekazywanie zawodnikom ważnych informacji.
- 5) Załoga łodzi ratowniczej - dwie (2) osoby - każdy Kraj biorący udział w zawodach musi pomóc z wystawieniem załóg łodzi wylawiającej. Zależnie od liczby zarejestrowanych zawodników dla każdego Kraju będzie przydzielony pełny dzień, pół dnia albo określone wyścigi. Kierownik zespołu (Team leader) będzie poinformowany o przydziale następnego dnia po rejestracji zapewniając, że przydzielone wyścigi będą obsługiwane.

5. PRZEPISY OGÓLNE DOTYCZĄCE TRASY WYŚCIGÓW

- 1) Dwie różne trasy będą używane.
Dla klasy Enduro - zobacz rysunek 3.
Dla klasy Hydro i Offshore - zobacz rysunek 4.
- 2) Trasy mają być ustawione na wodzie osłoniętej od wiatru, bez chwastów, liści, śmieci itd.

Image 3 – Endurance Course

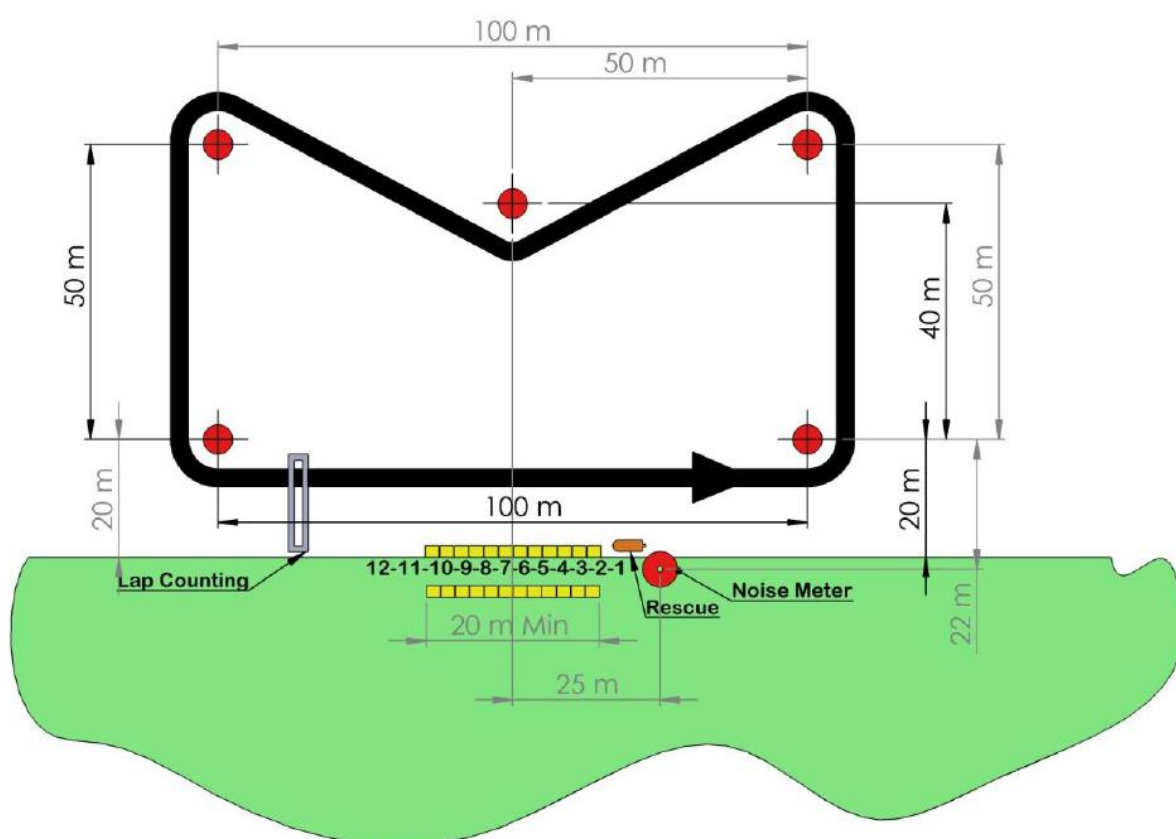
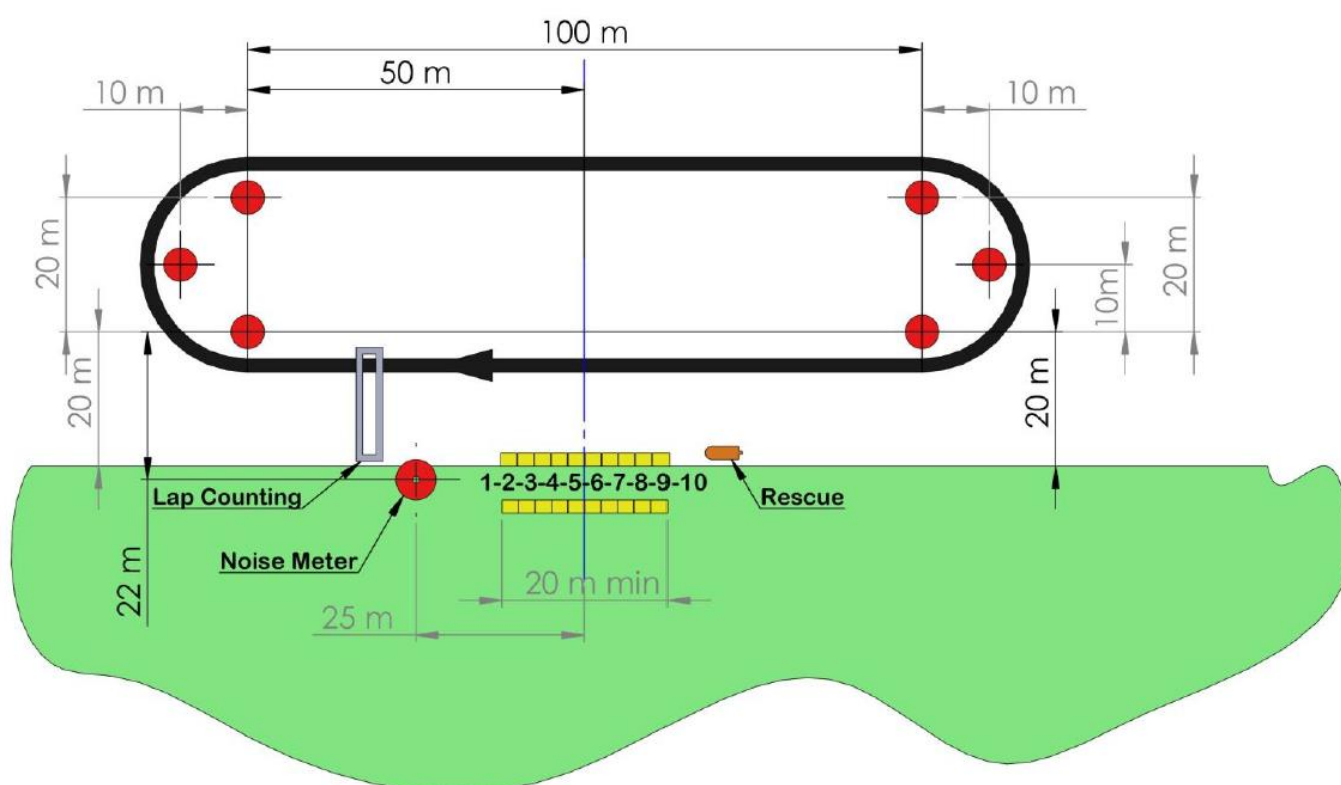


Image 4 – Hydro & Offshore Course



6. JEZIORO TRENINGOWE

- 1) Zapasowe jezioro musi być dostępne w odległości ok. 30 minut od jeziora, na którym rozgrywane są zawody.
- 2) Jeżeli zapasowe jezioro nie jest dostępne, odpowiedni czas musi być przydzielony na jeziorze, na którym rozgrywane są zawody.
- 3) Łódź do wylawiania musi być wyposażona w dwa (2) wiosła.
- 4) Dwie kamizelki ratunkowe muszą być dostępne i muszą być założone przez zawodnika albo mechanika używającego łodzi do wylawiania.

7. IMBRA - PROTEST

7.1. Przepisy główne

- 1) Protest może być wniesiony tylko wtedy, jeżeli zawodnik jest przekonany, że jego wynik wyścigu był nieprawidłowy przez czyn albo zaniedbanie wykonane przez członków kierownictwa zawodów, organizatora albo przez czyny innych zawodników lub zespołów.
- 2) Wyniki końcowe i przyznawanie tytułów i medali mogą być ogłoszone tylko po rozpatrzeniu wszystkich protestów.
- 3) Decyzja sędziego głównego jest końcowa. Apelacje nie są akceptowane.

7.1.1. Zgłoszenie protestu

- 1) Każdy protest musi być ustnie zrelacjonowany do sędziego natychmiast po zdarzeniu. W czasie jednej (1) godziny po zakończeniu wyścigu, w którym zdarzył się incydent, protest musi być przedstawiony na piśmie do kierownictwa organizatora. Protest musi być napisany po angielsku.
- 2) Złożenie protestu nie wyklucza zawodnika z udziału w zawodach. Jeżeli zawodnik wycofuje się z dalszych startów spowodowanym złożonym protestem, będzie wykluczony z zaistniałego zdarzenia. W tym przypadku złożony protest będzie odrzucony.
- 3) Jeżeli po tym, jak ustnie wniesiony protest jest wyjaśniony, pisemny protest nie będzie konieczny. Zawodnik musi być o tym poinformowany przed pisemnym protestem i musi wykonać opłatę za wyjaśnienie protestu.
- 4) Pisemny protest musi zawierać następujące informacje:
Umotywowanie protestu (poszczególne przepisy, reguły, działania i gdzie był incydent), czas kiedy się wydarzył. Opis szczegółowy, włączając rysunki jeżeli będą pomocne i powód protestu. Imiona i nazwiska świadków zaangażowanych w incydent, którzy są

chętni odpowiedzieć na pytania dotyczące protestu. Nazwisko i imię sędziego, do którego ustny protest był przekazany musi być w piśmie dotyczącym protestu.

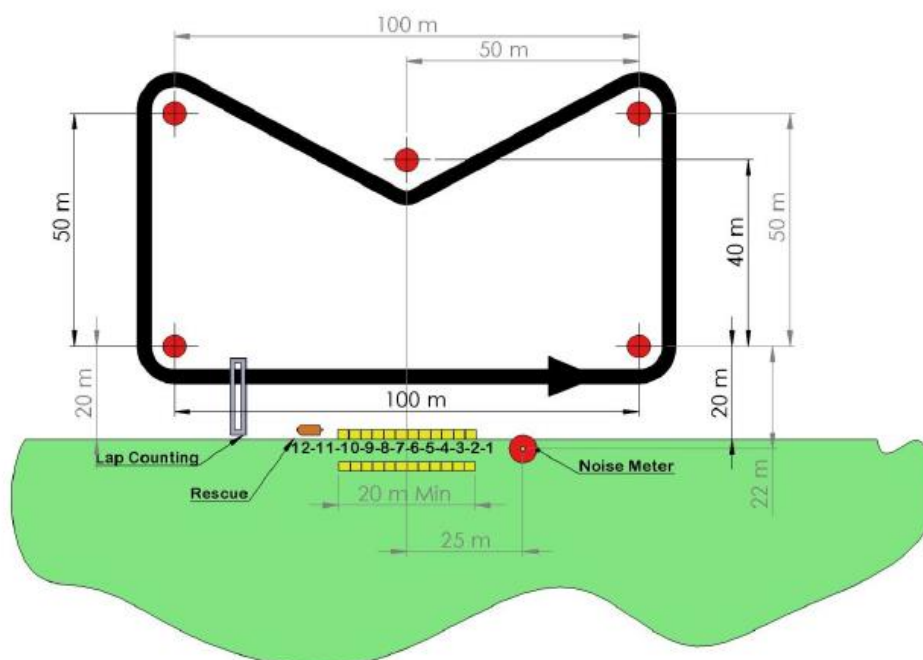
- 5) Protest musi być podpisany przez zawodnika i kierownika zespołu danego Kraju.
- 6) Opłata za sporządzenie protestu musi być opłacona kiedy pisemny protest będzie przedstawiany, lub protest będzie unieważniony.

7.1.2. Posługiwanie się protestem

- 1) Protest musi być rozpatrzony, jeżeli opłata była wykonana. Podczas wyjaśniania protestu kierownik zespołu danego Kraju oraz zawodnik zgłaszający protest nie mają prawa głosu.
- 2) Jeżeli w złożonym proteście zawodnik pomylił się w przepisach, rozpatrujący protest musi wykonać procedurę protestu przeciw zawodnikowi, który złożył protest.
- 3) Zawodnik, który przedstawił protest i osobę, przeciw której protest jest prowadzony, mają prawo uczestniczyć w przesłuchaniu bez prawa głosu. Mogą być powołani dodatkowi świadkowie, którzy byli zaangażowanymi w incydent, w celu dostarczenia dodatkowych prawdziwych informacji.
- 4) Jeżeli protest jest pomyślny opłata za sporządzenie protestu musi być zwrócona zawodnikowi.
- 5) Jeżeli protest jest przegrany, opłata za sporządzenie protestu pozostanie u organizatora.

8. PRZEPISY KLASY ENDURO

- 1) Konkurencja będzie rozgrywana na trasie, jak pokazano na rysunku poniżej. Trasa konkurencji musi być równoległa do pomostu. Środek trasy będzie w linii z pozycjami 6 i 7 na pomoście, jak pokazano poniżej na rysunku.



- 2) W każdej klasie będą rozgrywane 2 (dwa) 20-minutowe biegi, liczy się najlepszy wynik. 12 zawodników z najlepszymi wynikami będzie się ścigać w finale, trwającym 30 minut.
- 3) Finały „B” będą rozgrywane, gdy będzie minimum 36 zawodników w klasie i gdy czas pozwoli.
- 4) Gdy będą rozgrywane finały „B”, wówczas:
 - Najlepszych 11 zawodników będzie się ścigać w finale trwającym 30 minut.
 - Następnich 12 zawodników (pozycja 12-23) będą ścigać się w finale „B”.
 - Zwycięzca finału „B” uzyskuje miejsce w finale (pozycja 12).
 - Finały „B” będą trwały 30 minut, jeżeli będzie czas do ich rozegrania. Jeżeli czas będzie ograniczony, finały „B” mogą być zmniejszone do 20 minut.
- 5) Modele pływają w kierunku odwrotnym do biegu wskazówek zegara.
- 6) Maksymalna ilość zawodników w każdym biegu jest 12. Jeżeli jest więcej niż 12 zawodników, będzie podział na grupy z równą ilością nie więcej niż 12 w grupie. Numery startowe w grupach będą generowane losowo. Dla drugiego biegu pozycje startowe będą odwrócone (zawodnik z numerem 1 będzie ścigać się stojąc na pozycji 12 i odwrotnie).
- 7) Wszystkie biegi w klasie powinny być wykonane kolejno w celu zapewnienia tych samych warunków (woda) dla wszystkich zawodników z danej klasy.
- 8) Podczas wyścigu pozostały czas trwania i okrążenia każdego zawodnika muszą być pokazane na tablicy wyników.
- 9) Po wyścigu jakiegokolwiek odliczenia okrążeń i / lub kary muszą być wyraźnie zaznaczone na liście wyników.

8.1. Sekwencja startowa

- 1) Czas przygotowania dla klas ENDURO to 3 minuty.
- 2) Oficjalna zapowiedź początku czasu startowego (preparation time) musi być wykonana przez system nagłaśniający. W tym czasie zawodnik i mechanik może pracować przy modelu i uruchamiać silnik.
- 3) Zapowiedź oficjalna zawiera następujące ogłoszenia:
 - Start czasu przygotowania (Start of preparation time)
 - Pozostała 1 minuta (1 minute remaining)
 - Pozostało 30 sekund, wyłączyć silniki (30 seconds remaining, dead engines)
 - Start nastąpi w czasie 10 sekund (We will start within the next 10 seconds)
- 4) Wyścig zaczyna się sygnałem akustycznym. Po usłyszeniu sygnału silniki mogą być uruchomione i modele rzucone na wodę.

8.2. Ogłoszenia podczas wyścigu

- 1) Podczas 20-minutowego biegu sędzia startowy wykona następujące ogłoszenia:
 - minęło 10 minut, pozostało 10 minut
 - minęło 15 minut, pozostało 5 minut
 - pozostały 3 minuty
 - pozostała 1 minuta
 - koniec wyścigu.
- 2) Podczas 30-minutowego finału sędzia startowy wykona następujące ogłoszenia:
 - minęło 10 minut, pozostało 20 minut
 - minęło 20 minut, pozostało 10 minut
 - pozostało 5 minut i powiadamia o łodziach pod niebieską flagą (*zobacz punkt 8.6*)
 - pozostały 3 minuty
 - pozostała 1 minuta
 - koniec wyścigu.
- 3) Jeżeli jest to możliwe, sędzia powiadamia o stojących modelach na wodzie, jednak to mechanik ponosi całkowitą odpowiedzialność za powiadomienie zawodnika.
- 4) Sędzia powiadamia regularnie o lokalizacji łodzi ratowniczej, jednak to także należy do obowiązków mechanika.
- 5) Sędzia dostarcza tylko zasadniczą informację. Zawodnik i mechanik mają być skoncentrowani w pełni na wyścigu, bez odwracania uwagi.

8.3. Zatrzymania wyścigu

- 1) Wyścig może być zatrzymany przez sędziego z powodu wyjątkowych okoliczności, na przykład luźna boja, nieodpowiednie warunki atmosferyczne.
- 2) Sędzia powinien zatrzymać wyścig przez użycie sygnału akustycznego. W tym samym czasie zegar czasu trwania wyścigu będzie zatrzymany. Zawodnicy muszą dokończyć okrążenie i spłynąć do pomostu. Wszystkie silniki muszą zostać wyłączone.
- 3) Czas od chwili sygnału akustycznego, do chwili aż modele przepłyną linię mety musi być zarejestrowany. System liczący wtedy może wykonać przerwę.
- 4) Zawodnik i mechanik nie może pracować nad modelami w czasie, gdy wyścig jest zatrzymany, aż do chwili otrzymania informacji od sędziego.
- 5) Zatrzymanie biegu musi być zdecydowanie zasygnalizowane, sędzia poinformuje zawodników o czasie wznowienia i zacznie procedurę startową, jak na początku nowego wyścigu.
- 6) Czas i system liczenia będzie kontynuowany wraz z sygnałem dźwiękowym.

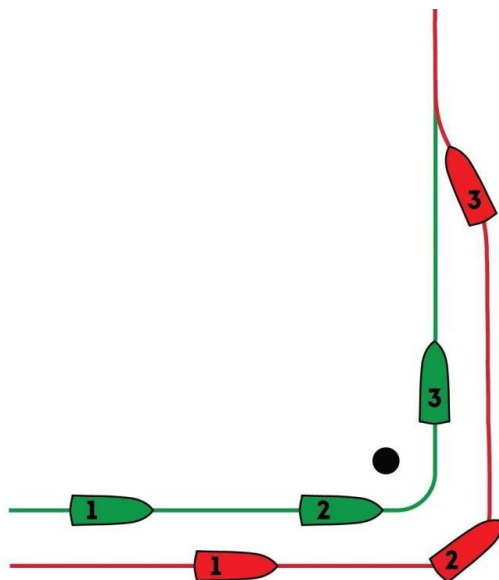
- 7) Jeżeli wyścig jest zatrzymany w pierwszych trzech minutach, to bieg będzie anulowany i wznowiony od początku.
- 8) Koniec wyścigu jest zasygnalizowany przez sygnał akustyczny. Wszyscy zawodnicy muszą dokończyć okrążenie, zgasić silnik i wyjąć model z wody.

8.4. Przepisy ogólne wyścigu

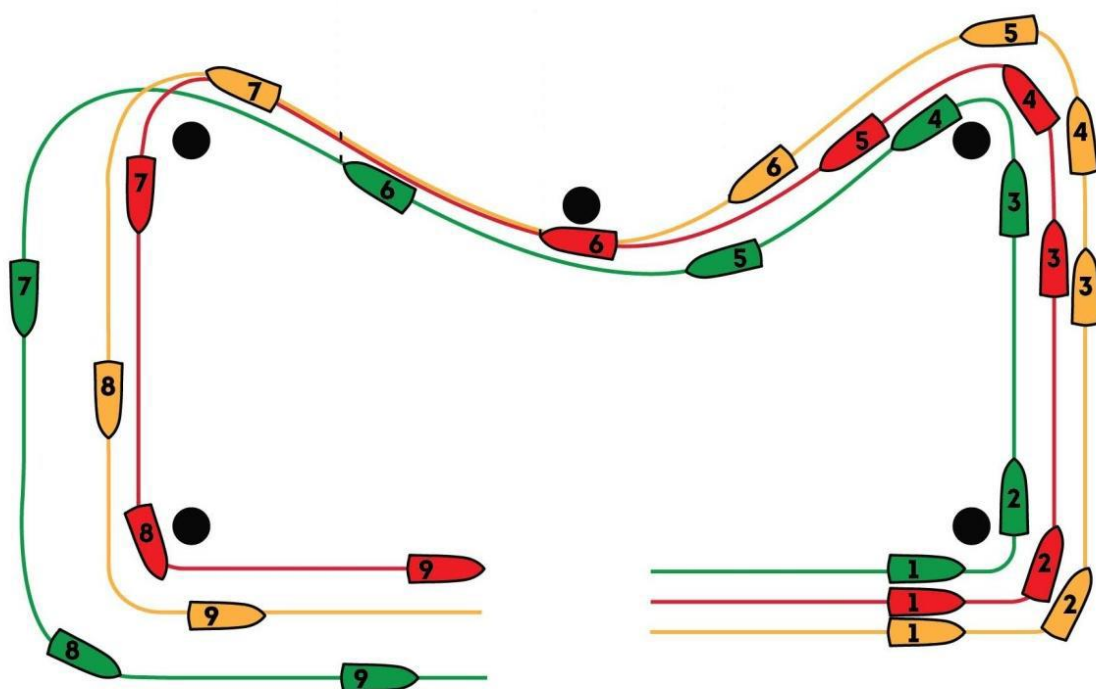
- 1) Zawodnik może przypląć do pomostu w jakimkolwiek czasie podczas wyścigu. Zawodnik i mechanik nie może przeszkodzić jakimkolwiek innemu zawodnikowi podczas wyjmowania modelu z wody. Jakiegokolwiek przeszkadzanie może zakończyć się ostrzeżeniem i żółtą kartką.
- 2) Zawodnik albo mechanik może opuścić miejsce na pomoście podczas trwania wyścigu by zabrać model albo by przynieść zapasowe materiały. Oni nie mogą przeszkodzić jakimkolwiek innemu zawodnikowi.
- 3) Zawodnik nie może opuścić miejsca na pomoście, gdy model płynie na wodzie.
- 4) Zawodnik musi kierować modelem pływając po trasie na zewnątrz boi.
- 5) Jeżeli boja jest ominięta, zawodnik może poprawić boję, ale nie może przeszkodzić jakimkolwiek innemu zawodnikowi. Jeżeli zawodnik nie poprawi ominiętej boi, okrążenie nie będzie zaliczone.
- 6) Jeżeli model jest wbity w boję zawodnik musi wyłączyć silnik. Jeżeli zawodnik nie wyłącza silnika, może dostać czerwoną kartkę.
- 7) Jeżeli model straci tabliczkę z numerem startowym może dokończyć zaczęte okrążenie. Jakiegokolwiek okrążenia (po tym dokończonym) bez tabliczki z numerem startowym, nie będą policzone.

8.5. Reguły pływania

- 1) Wolniejszy model może być wyprzedzony po którejkolwiek stronie. Podczas wyprzedzania wymanewruj tak, aby wolniejszy model nie musiał zmieniać kursu albo stanąć na drodze szybszego modelu. Szybszy model musi zostawić lukę 3 długości modelu przed wejściem bezpośrednio przed wolniejszy model (zobacz rysunek poniżej).

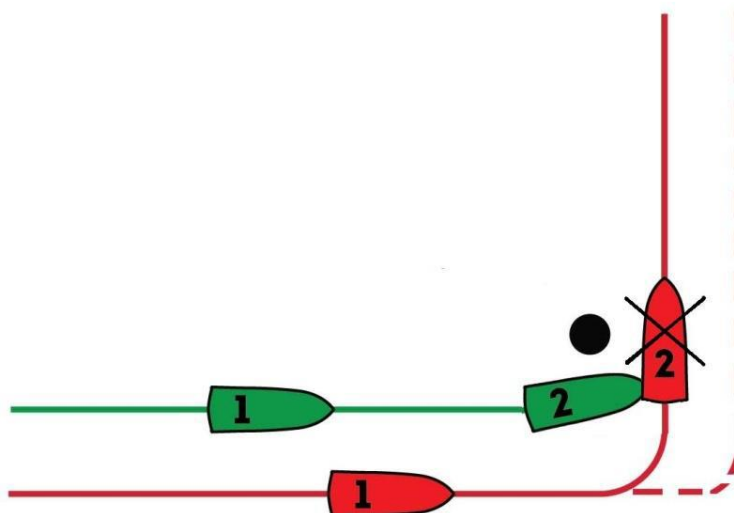


- 2) Płynąc w grupie zawodnicy nie mogą zmieniać kursu. Nie jest dozwolone przeszkadzać innemu zawodnikowi umyślnie.



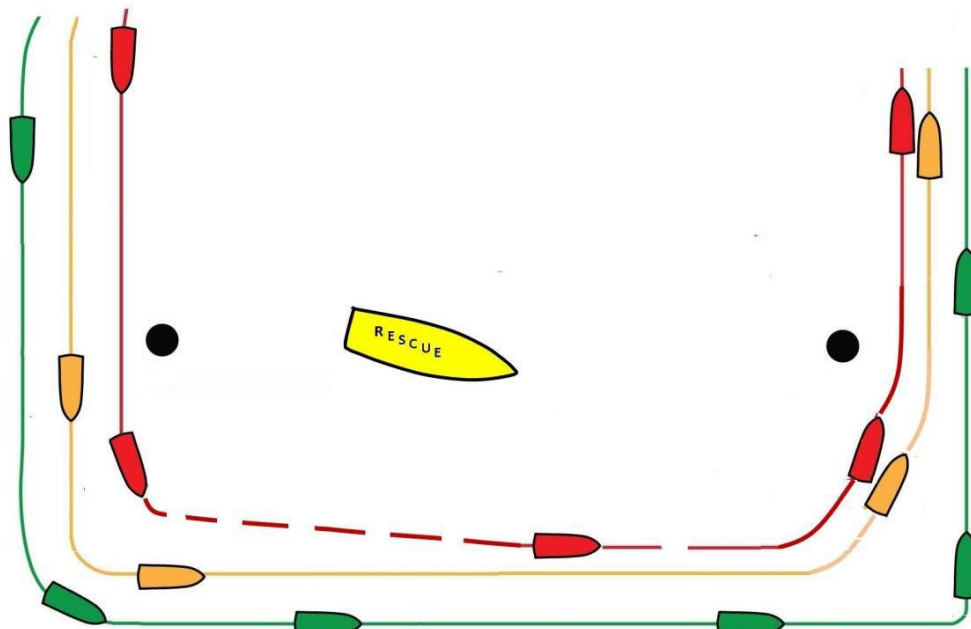
Zawodnicy muszą płynąć tak, jak ich linia jest ilustrowana powyżej. Jest dozwolone zmieniać linię pływania, jeżeli nie przeszkadzasz koledze zawodnikowi.

- 3) Modele na trasie, które są w odległości mniejszej niż 5 długości modelu od boi mają pierwszeństwo.



Model płynący na zewnętrznej, musi pozostać na zewnętrznej. Nie jest dozwolone skręcić uderzając w model płynący na wewnętrznej jak na rysunku powyżej.

- 4) Modele mogą przepływać w odległości przynajmniej 3 metrów od łodzi ratowniczej.



- 5) Wszyscy zawodnicy muszą zmniejszać obroty silników przepływając blisko łodzi ratowniczej i / lub blisko pomostu.
- 6) Nie jest dozwolone wyprzedzanie podczas przepływania obok łodzi ratowniczej.

8.6. Zasady niebieskiej flagi

- 1) Zawodnicy, którzy nie walczą o pozycję na podium muszą dla bezpieczeństwa odjechać (zmienić kurs), żeby główni faworyci wyścigu przepłynęli bezpiecznie. Takie postanowienie będzie mieć zastosowanie tylko w następujących okolicznościach:
 - tylko w finałach, nie w biegach eliminacyjnych
 - w ostatnich 5 minutach finału
 - kiedy modele walczące o pozycję są na tym samym okrążeniu i w sporze o podium.
- 2) Sędzia zapowie (kiedy i kto) do których modeli stosuje się zasady niebieskiej flagi. Na przykład kiedy modele 1 i 2 są na tym samym okrążeniu i zawodnik na miejscu 2 ma potencjał aby wyprzedzić konkurenta. Sędzia zapowie numery modeli zawodników na pozycjach 1 i 2 i robi to jasno, że zasadę niebieskiej flagi stosuje się do tych modeli.
- 3) Jeżeli zawodnicy nie wykonają decyzji sędziego dotyczącej zasady niebieskiej flagi oni otrzymają ostrzeżenie (żółta kartka) i muszą zmienić kurs pływania zgodnie z instrukcją. Nieprawidłowa zmiana kursu zgodnie z instrukcją albo niepowodzenie zmiany trasy zakończy się karą okrążenia.
- 4) Protesty co do postanowień zasad niebieskiej flagi są niedozwolone.

8.7. Kary w klasach ENDURO

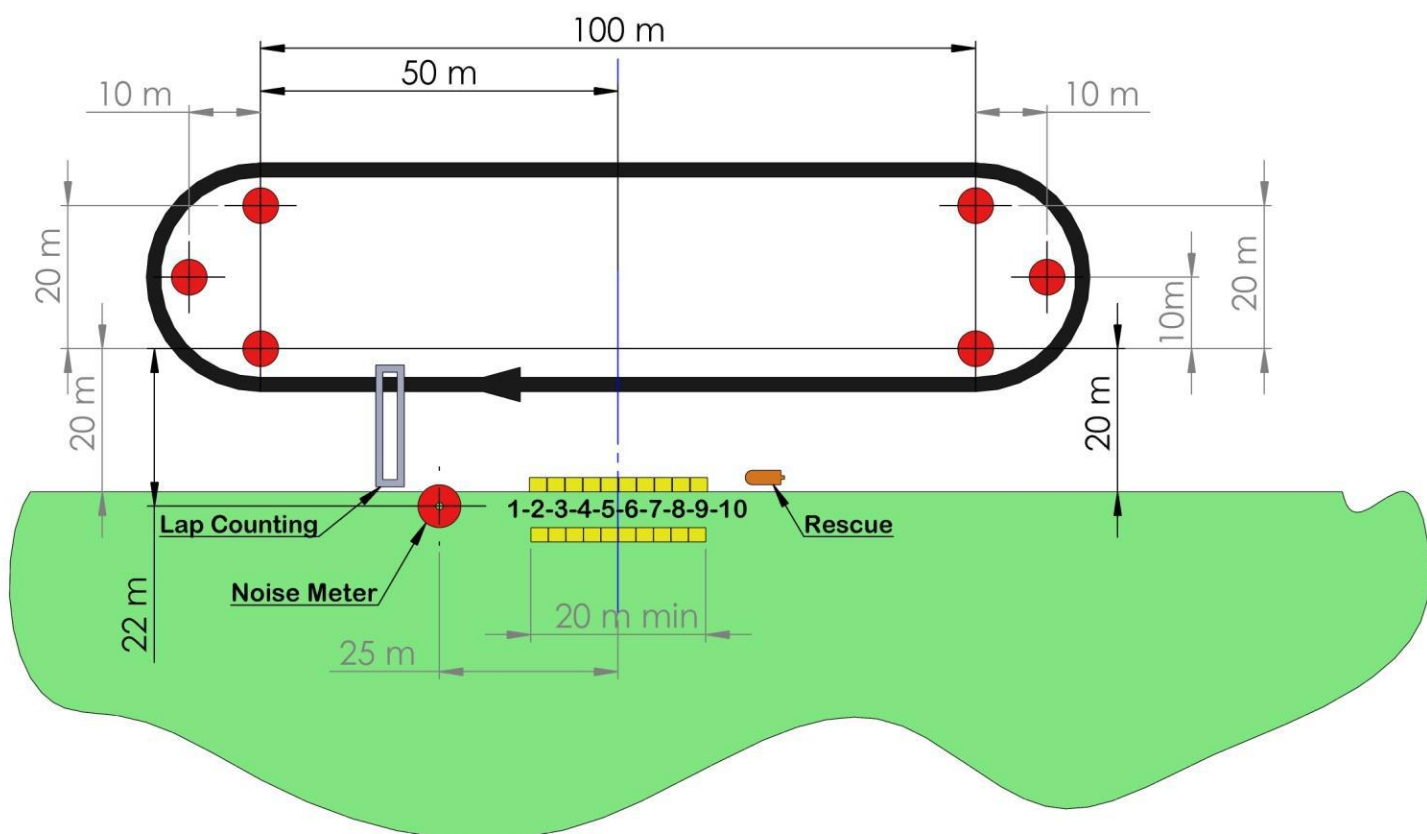
- 1) Ostrzeżenie (żółta kartka) będzie wręczone, jeżeli reguły podane powyżej nie były przestrzegane i nie spowodowały problemów w modelu konkurencyjnego zawodnika.
- 2) Kara jednego okrążenia (żółta kartka z numerem 1) będzie wręczona, jeżeli powyższe reguły nie były przestrzegane powtórnie podczas wyścigu, albo:
 - zawodnik przeszkadza koledze konkurentowi i ma negatywny wpływ na wyścig
 - zawodnik uderza w stojący model, o którym informował sędzia
 - zawodnik wyprzedza przepływając obok łodzi ratowniczej. Jeżeli zawodnik przypadkowo wyprzedza przepływając obok łodzi ratowniczej ma obowiązek zwolnić i musi stracić uzyskane miejsce.
- 3) Kara dwóch okrążeń (żółta kartka z numerem 2) będzie wręczona, jeżeli reguły powyżej nie są przestrzegane trzeci raz podczas wyścigu albo zawodnik spowoduje problemy z modelem zawodnika konkurenta.
- 4) STOP&GO (żółta kartka z napisem S) będzie wręczona za następujące zdarzenia:
 - a. jeżeli model przepłynie blisko łodzi ratowniczej i / lub pomostu (mniej niż 3 metry)
 - b. jeżeli model przepłynie zbyt szybko obok łodzi ratowniczej i / lub pomostu.

- 5) Jeżeli zawodnik otrzyma 3 razy STOP&GO podczas jednego wyścigu, otrzyma czerwoną kartkę i wykluczenie tylko z tego wyścigu (jest dozwolone tylko dwa razy podczas 1 wyścigu).
- 6) Załoga łodzi ratowniczej ma możliwość wręczyć karę STOP&GO. Poinformują sędziów o wręczeniu kary po przybliżeniu do pomostu.
- 7) Kiedy kara STOP&GO jest wręczona, zawodnik musi dokończyć okrążenie i wyjąć model z wody. Model musi być przyniesiony na wyznaczoną pozycję pomostu. Musi być zatrzymany silnik i model umieszczony na podstawie startowej. Zawodnik może wtedy ponownie dołączyć do wyścigu.
- 8) Jeżeli model dotknie łodzi ratowniczej, zawodnik otrzyma czerwoną kartkę i będzie wykluczony z tego wyścigu. Model musi być wyjęty z wody w czasie 2-ch okrążeń.
- 9) Jeżeli zawodnik dotyka łódź ratowniczą drugi raz podczas zawodów otrzyma drugą czerwoną kartkę i będzie wykluczony z zawodów. Model musi być wyjęty z wody w czasie 2-ch okrążeń.
- 10) Umyślnie ubliżanie koledze zawodnikowi zakończy się wręceniem czerwonej kartki i natychmiastową dyskwalifikacją z całych zawodów.
- 11) Obelżywe zachowanie nie będzie tolerowane. Krzyk przy zawodniku, sędzi albo mechaniku nie jest dozwolony i zakończy się wręceniem czerwonej kartki i natychmiastową niezdolnością do startów w całych zawodach.

Wszystkie kary będą wydawane przez sędziego przestrzegając powyższe reguły.

9. HYDRO PRZEPISY OGÓLNE

- 1) Konkurencja będzie rozgrywana po trasie jak pokazano na obrazie poniżej. Linia trasy będzie ułożona równoległe do pomostu. Środek trasy biegu będzie w linii z pozycjami na pomoście 5 i 6 jak pokazano poniżej.



- 2) Kierunek biegu jest zgodny z ruchem wskazówek zegara.
- 3) W każdej klasie będą rozgrywane 4 biegi. Zawodnicy w biegach będą mieszeni i pozycje startowe będą przydzielone przypadkowo przez system komputerowy.
- 4) W każdej klasie będą wykonywane 2 biegi dziennie w kolejności:
3,5 junior, 3,5 senior, 7,5 senior, 15 senior, 27 senior.
- 5) Biegi muszą być zorganizowane tak, aby żaden zawodnik nie musiał brać udziału w dwóch kolejnych wyścigach.
- 6) W biegu musi brać udział minimum 4, maksimum 8 zawodników. Kiedy jest więcej niż 8 zawodników będą wykonane biegi finałowe.

- 7) 8 zawodników z najwyższymi wynikami z biegów eliminacyjnych zakwalifikuje się do finału. W finale muszą być wykonane 4 biegi. Pozycje startowe w finale będą uzależnione od ilości punktów uzyskanych w biegach eliminacyjnych. Zawodnik z najwyższą punktacją będzie na pomoście z numerem 1.
- 8) Aby wynik był zaliczony zawodnicy muszą wykonać 6 okrążeń w czasie 4 minut.

9.1. Liczenie punktów

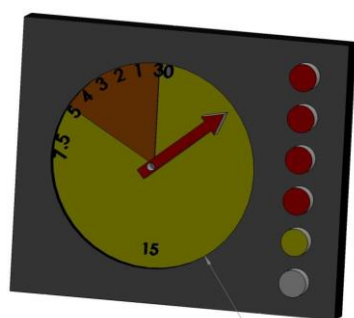
- 1) Wynik to suma zdobytych punktów w biegach oparty o system liczącym. Punkty są przyznane jak następuje:

Miejsce w biegu	Uzyskane punkty
1	400
2	300
3	225
4	169
5	127
6	96
7	72
8	54
Start – nie wykonane 6 okrążeń	25
Nie wykonany start	0

- 2) Wyniki biegów eliminacyjnych (4 biegi) i także wyniki w finale (4 biegi) będą sumowane dla każdego zawodnika. Najwyższa punktacja będzie wskazywała zwycięzcę.
- 3) Jeżeli zdarzy się sytuacja, gdzie zawodnicy zdobędą tę samą liczbę punktów, dodatkowy wyścig będzie wykonany w celu wybrania zwycięzcy. To może się zdarzyć jeżeli zawodnik musi być wybrany by ścigać się w finale oraz w finale, by zdecydować o miejscu na podium (pierwsze 3 miejsca).

9.2. System startowy przy użyciu zegara

- 1) Każdy wyścig składa się z trzech niezależnych faz:
 - czas przygotowania 2 minuty
 - czas startowy 30 sekund
 - czas trwania wyścigu 4 minuty
- 2) Podczas czasu przygotowania silniki są uruchamiane i następuje wypuszczanie modeli na wodę. Jednak zawodnik nie może opuszczać stanowiska startowego.
- 3) W czasie startowym żadne modele nie mogą być wypuszczane na wodę.
- 4) Zegar startowy jest użyty dla pokazania - wyświetlenia czasu przygotowania i czasu rozpoczęcia wyścigu.



Wymiary pomiędzy 750 i 1000 mm

- 5) Zegar musi pokazywać następujące sekwencje:

Jeden obrót wskazówki zegara musi wynosić 30 sekund. Wskazówka powinna ruszać się w odstępach co jedna sekunda.

Na zegarze powinny być pokazane następujące znaczniki:

15 sekund, 7,5 sekundy i 5, 4, 3, 2, 1 sekundy.

Ostatnie 5 sekund segmentu musi być pokazane w kontrastującym kolorze.

Na zegarze muszą być 4 czerwone lampki, które wszystkie są włączone na początku czasu przygotowania. Lampki będą wyłączane indywidualnie co 30 sekund.

Po tym, jak ostatnie czerwone światło zgaśnie białe albo żółte światło wskazuje końcowe 30 sekund przed startem. W tym czasie żaden model nie może być wypuszczony na wodę.

Po końcu tych 30 sekund następuje błysk i sygnał akustyczny, który wskazuje początek wyścigu. Wskazówka zegara musi dotrzeć do poz. „12” i dokładnie w tym samym czasie jak światło i sygnał akustyczny wskazuje początek wyścigu.

Tablica zegara musi być biała albo pomarańczowa. Wskazówka musi być czarna.

Średnica zegara musi być między 750 a 1000 mm.

Zegar musi być ustawiony na wodzie w okolicy kursu trasy biegu.

9.3. Przepisy ogólne podczas wyścigu

- 1) W czasie ostatnich 15 sekund do startu wszystkie modele muszą płynąć w linii prostej po minięciu boi nr 6. Nie jest dozwolone pływać zygzakiem. Zmienianie kursu pływania powyżej 45 stopni nie jest dozwolone i będzie karane jednym ekstra okrążeniem.
- 2) Modele, które miną linię startu robiąc falstart muszą dodatkowo wykonać ekstra okrążenie.
- 3) Ominięcie boi płynąc w czasie przygotowania, czasie startowym albo podczas trwania wyścigu będzie ukarane przez jedno ekstra okrążenie.
- 4) Zawodnik, który przeplynie linię mety najszybciej po wykonaniu wymaganej liczby okrążeń, biorące pod uwagę jakiekolwiek kary (dodatkowe okrążenia) to zwycięzca.
- 5) Sędziowie informują kiedy zawodnik będzie na ostatnim okrążeniu (okrążenie 6) i kiedy wykonał wymaganą liczbę okrążeń. Po takim ogłoszeniu zawodnik musi bezpiecznie usunąć model z wody.
- 6) Jeżeli zawodnik nie wykonał wymaganej liczby okrążeń podczas dozwolonego czasu sędziowie informują o usunięciu modelu z wody.
- 7) W wypadku, gdy żaden model nie wykonał wymaganej liczby okrążeń w czasie 4-ch minut, wyścig jest anulowany, a zawodnicy otrzymują 0 pkt. Powtarzanie wyścigu nie jest dozwolone.
- 8) Jeżeli wyścig musi być ponownie rozegrany z powodu nieprzewidzianych okoliczności, tylko modele biorące udział w czasie zatrzymania biegu mogą brać udział w biegu powtórzonym.

- 9) Jeżeli model znajduje się w boi zawodnik musi wyłączyć silnik. Jeżeli zawodnik nie wyłącza silnika może otrzymać czerwoną kartkę.

9.4. Przepisy HYDRO

- 1) Zawodnik musi pływać na zewnątrz boi.
- 2) Poprawianie boi nie jest dozwolone.
- 3) Jeżeli sędziowie stwierdzą, że zawodnik niewłaściwie steruje modelem, dostaje ostrzeżenie. Jeżeli nie będzie poprawy w pływaniu następuje dyskwalifikacja z biegu.
- 4) Modele płynące po trasie wyznaczonej przez boje mają pierwszeństwo.
- 5) Model, który wyprzedza musi minąć model doganiany przynajmniej o 3 długości przed wejściem na ten sam tor jak model wyprzedzany.

9.5. Kary w klasach HYDRO

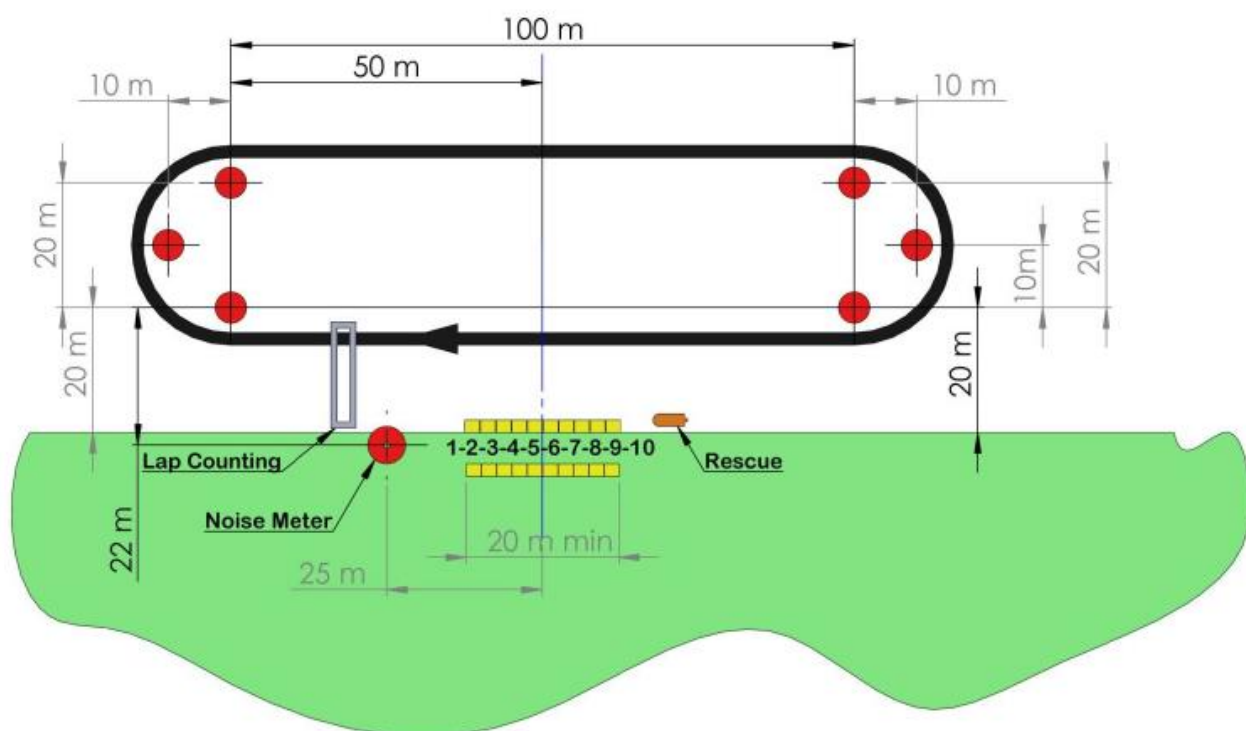
- 1) Ominięcie boi w biegu lub w czasie przygotowania oraz w czasie startowym będzie ukarane przez 1 ekstra okrążenie.
- 2) Przepłynięcie blisko pomostu startowego (w granicach 3 metrów) będzie ukarane przez 1 ekstra okrążenie.
- 3) Zmiana trasy powyżej 45 stopni i przeszkadzanie koledze zawodnikowi będzie karane przez 1 ekstra okrążenie.
- 4) Umyślnie przeszkadzanie koledze zawodnikowi przez zygzaki i zamieniając kierunek na linii trasy ukarane będzie przez 1 ekstra okrążenie.
- 5) Tylko dwie kary można otrzymać w jednym wyścigu. Trzecia kara kończy się dyskwalifikacją.

- 6) W przypadku spowodowania trwałego uszkodzenia innego modelu, podczas wyścigu, który nie może być używany w zawodach zakończy się dyskwalifikacją zawodnika, który uszkodził model w tym biegu.
- 7) Dyskwalifikacja z biegu powoduje utratę zdobytych punktów.
- 8) Umyślnie ubliżanie koledze zawodnikowi zakończy się otrzymaniem czerwonej kartki i natychmiastową dyskwalifikacją z całych zawodów.
- 9) Niestosowne zachowanie nie będzie tolerowane. Krzyk w obecności zawodników, sędziego albo mechanika nie jest dozwolony i zakończy się wręczeniem czerwonej kartki i natychmiastową dyskwalifikacją z całych zawodów.

Wszystkie kary będą wydawane przez sędziego przestrzegając powyższe reguły.

10. OFFSHORE PRZEPISY OGÓLNE

- 1) Konkurencja będzie rozgrywana po trasie, jak pokazano w obrazie poniżej.
Linia trasy będzie ułożona równoległe do pomostu. Środek trasy biegu będzie w linii z pozycjami na pomoście 5 i 6, jak pokazano poniżej.



- 2) Kierunek biegu jest zgodny z ruchem wskazówek zegara.

- 3) W każdej klasie będą rozegrane 4 biegi. Pozycje startowe na pomoście w biegu 3 i 4 będą odwrócone.
- 4) Każdy bieg trwa 8 minut. Ten czas nie obejmuje przygotowania i czasu startowego.
- 5) W każdej klasie będą wykonane 2 biegi dziennie w następującym zestawieniu:
3,5 junior, 3,5 senior, 7,5 junior, 7,5 senior, 15 junior, 15 senior, 27 senior, 35 senior.
- 6) W biegu musi być minimum 4 i maksimum 10 zawodników. Kiedy jest więcej niż 10 zawodników będzie wykonany w klasie bieg finałowy.
- 7) Najlepsze 3 wyniki wyścigów z 4 biegów będą dodane i to będzie wynik zawodnika.
- 8) 10 zawodników z najwyższymi wynikami zakwalifikuje się do finału. Finał to jeden wyścig trwający 12 minut. Ten czas nie obejmuje przygotowania i czasu startowego.
- 9) Finały B będą wtedy, gdy minimum 24 zawodników jest w klasie i kiedy czas pozwoli.
- 10) Kiedy finały B będą wykonywane, następujący zawodnicy będą brać udział w biegu finałowym:
 - a) Pierwszych 9 zawodników z najlepszym wynikiem będzie w finale, który będzie trwał 12 minut.
 - b) Zawodnicy na pozycji 10-19 będą ścigać się w finale B.
 - c) Zwycięzca finału B otrzyma miejsce w głównym finale na pozycji 10.
 - d) Finały B będą trwały 12 minut. Jeżeli czas jest ograniczony finały B mogą być ograniczone do 8 minut.
- 11) Pozycje startowe na pomoście będą przyznane w kolejności, zależnie od zdobytych wyników w biegach eliminacyjnych. Pozycja 1 na pomoście startowym z najwyższym uzyskanym wynikiem.
- 12) Wynik wyścigu jest liczbą wykonanych okrążeń i najkrótszej liczbie sekund dojazdu po sygnale końca biegu, uwzględniając jakiegokolwiek kary.
- 13) Podczas wyścigu modele nie są wyławiane.

- 14) Podczas wyścigu czas pozostały do końca biegu i okrążenia każdego zawodnika muszą być pokazane.
- 15) Jakiegokolwiek potrącenia okrążeń i / lub kary muszą być wyraźnie zaznaczone na liście wyników.

10.1. System startowy przy użyciu zegara

1. Każdy wyścig składa się z trzech niezależnych faz:
- czas przygotowania 2 minuty
 - czas startowy 30 sekund
 - czas trwania wyścigu 8 minut eliminacje i finał 12 minut
- 2) Podczas czasu przygotowania silniki są uruchamiane i następuje wypuszczanie modeli na wodę. Jednak zawodnik nie może opuszczać stanowiska startowego.
- 3) W czasie startowym żadne modele nie mogą być wypuszczane na wodę.
- 4) Jeżeli zawodnik nie uruchomił modelu podczas czasu przygotowania może wypuścić model po rozpoczęciu wyścigu.
- 5) Zegar startowy jest użyty dla pokazania - wyświetlenia czasu przygotowania i czasu rozpoczęcia wyścigu.



Wymiary pomiędzy 750 i 1000 mm

- 6) Zegar musi pokazywać następujące sekwencje:

Jeden obrót wskazówki zegara musi wynosić 30 sekund. Wskazówka powinna ruszać się w odstępach co jedna sekunda. Na zegarze powinny być pokazane następujące znaczniki: 15 sekund, 7,5 sekundy i 5, 4, 3, 2, 1 sekundy.

Ostatnie 5 sekund segmentu musi być pokazane w kontrastującym kolorze.

Na zegarze muszą być 4 czerwone lampki, które wszystkie są włączone na początku czasu przygotowania. Lampki będą wyłączane indywidualnie co 30 sekund.

Po tym, jak ostatnie czerwone światło zgaśnie białe albo żółte światło wskazuje końcowe 30 sekund przed startem. W tym czasie żaden model nie może być wypuszczony na wodę. Po końcu tych 30 sekund następuje błysk i sygnał akustyczny, który wskazuje początek wyścigu. Wskazówka zegara musi dotrzeć do poz. „12” i dokładnie w tym samym czasie jak światło i sygnał akustyczny wskazuje początek wyścigu. Tablica zegara musi być biała albo pomarańczowa. Wskazówka musi być czarna. Średnica zegara musi być między 750 a 1000 mm. Zegar musi być ustawiony na wodzie w okolicy kursu trasy biegu.

10.2. Zatrzymanie i przepisy wyścigu

- 1) Wyścig może być zatrzymany przez sędziego z powodu wyjątkowych okoliczności, na przykład zerwana boja, warunki atmosferyczne.
- 2) Gdy sędzia zatrzymuje bieg powinien brzmieć sygnał akustyczny. W tym samym czasie zegar czasu trwania wyścigu musi być zatrzymany. Zawodnicy muszą dokończyć okrążenia i modele wyjąć z wody. Wszystkie silniki muszą zostać wyłączone.
- 3) Czas od chwili przerwania wyścigu do chwili gdy modele przepływają linię mety musi być zarejestrowany. System liczący wówczas robi przerwę dla danego zawodnika.
- 4) Zawodnik i mechanik nie może pracować przy modelach gdy wyścig jest zatrzymany, aż do momentu informacji przekazanej przez sędziego.
- 5) Jakikolwiek model łodzi, które zatrzymały się na wodzie w czasie przerwania wyścigu nie mogą kontynuować biegu po wznowieniu wyścigu.
- 6) Sędzia informuje o powodzie przerwania wyścigu i w zależności od czasu trwania, także o czasie pozostałym do końca lub zaczęciu procedury startowej od początku. Czas przygotowania i czas startowy może być zapowiedziany ustnie przez sędziego.
- 7) Czas wyścigu i liczenie okrążeń będzie kontynuowane od chwili sygnału startu.

- 8) Jeżeli wyścig jest zatrzymany w czasie pierwszych trzech minut trwania, to bieg będzie anulowany i wznowiony od początku. Wszystkie modele łodzi będą mogły wystartować we wznowionym (od początku) wyścigu.
- 9) Koniec wyścigu jest sygnalizowany przez sygnał akustyczny. Wszyscy zawodnicy muszą dokończyć okrążenie i wyjąć model z wody.

10.3. Przepisy ogólne podczas wyścigu

- 1) W czasie ostatnich 15 sekund do startu wszystkie modele muszą płynąć w linii prostej po minięciu boi nr 6. Nie jest dozwolone pływać zygzakiem. Zmienianie kursu pływania powyżej 45 stopni nie jest dozwolone i będzie karane żółtą kartką i ewentualnie karą jednego okrążenia.
- 2) Modele, które zrobią falstart muszą wykonać pełne okrążenie zanim wynik będzie zarejestrowany.
- 3) Zawodnik powinien wykonać minimum 1 nie liczące się okrążenie. Jeżeli model nie jest w wodzie podczas czasu startowego sędzia wyda karę 1 okrążenia.
- 4) Zawodnik może wyjąć model z wody na pomoście startowym podczas trwania wyścigu. Zawodnik i mechanik nie może przeszkodzić jakimukolwiek innemu zawodnikowi gdy wyjmuje model z wody. Jakiegokolwiek przeszkadzanie innym zawodnikom może zakończyć się ostrzeżeniem i żółtą kartką.
- 5) Zawodnik albo mechanik może opuścić miejsce na pomoście startowym w celu przyniesienia zapasowych materiałów. Nie mogą oni przeszkodzić jakimukolwiek innemu zawodnikowi.
- 6) Zawodnik nie może opuścić pozycji na pomoście startowym, gdy jego model płynie na wodzie.
- 7) Jeżeli model straci tabliczkę startową podczas wyścigu, może dokończyć rozpoczęte okrążenie. Jakiegokolwiek okrążenia wykonane po tym, jak to dokończone bez tabliczki startowej nie będą liczone.

- 8) Jeżeli model jest w boi zawodnik musi wyłączyć silnik. Jeżeli zawodnik nie wyłącza silnika może dostać czerwoną kartkę.
- 9) W przypadku spowodowania trwałego uszkodzenia innego modelu, podczas wyścigu, który nie może być używany w zawodach zakończy się dyskwalifikacją zawodnika, który uszkodził model w tym biegu.

10.4. Przepisy OFFSHORE

- 1) Zawodnik musi pływać na zewnątrz boi.
- 2) Poprawianie boi nie jest dozwolone. Jeżeli zawodnik ominie boję okrążenie będzie potrącone. To stosuje się także przy starcie zarówno podczas czasu przygotowania, jak i w czasie startowym oraz podczas trwania wyścigu.
- 3) Wolny model może być wyprzedzany po którejkolwiek stronie. Podczas wyprzedzania wymanewruj tak, aby wolniejszy model nie musiał zmieniać kursu. Szybsza łódź musi zostawić lukę 3 długości modelu przed wejściem bezpośrednio przed wolniejszy model.
- 4) Płynąc razem w grupie wszyscy zawodnicy muszą pozostać na własnej linii trasy. Nie jest dozwolone przeszkadzanie innemu zawodnikowi umyślnie.
- 5) Modele płynące po trasie wyznaczonej przez boję mają pierwszeństwo.
- 6) Zawodnik musi zostawić lukę przynajmniej 3 metrów przed pomostem.
- 7) W okolicznościach, gdy zawodnik musi płynąć w granicach 3 metrów od pomostu, musi zmniejszyć prędkość modelu.
- 8) Zawodnik musi móc zmniejszyć obroty silnika w każdym czasie, gdy model jest na wodzie. Sędziowie mogą poprosić, żeby zawodnik zademonstrował system działania dławienia silnika. Jeżeli zawodnik nie może zmniejszyć obrotów silnika otrzyma dyskwalifikację z biegu i musi pływać poza trasą do momentu, aż model może być zatrzymany bezpiecznie.

10.5. Kary w klasie OFFSHORE

- 1) Ostrzeżenie (żółta kartka) będzie wręczona, jeżeli nie zostały przestrzegane przepisy podane powyżej, ale nie spowodowały problemów modelu kolegi zawodnika albo nie miały negatywnego wpływu na wyścig.
- 2) Kara jednego okrążenia (żółta karta z numerem 1) będzie wręczona, jeżeli przepisy podane powyżej nie zostały przestrzegane po raz drugi podczas wyścigu albo:
 - zawodnik przeszkadza koledze zawodnikowi i ma negatywny wpływ na jego wyścig,
 - zawodnik uderza w stojący model, o którym była informacja wcześniej od sędziego.
- 3) Kara dwóch okrążeń (żółta karta z numerem 2) będzie wręczona, jeżeli nie zostały przestrzegane przepisy podane powyżej po raz trzeci podczas wyścigu albo zawodnik powoduje problemy z modelem kolegi zawodnika.
- 4) Kara STOP & GO (żółta karta z literą S) będzie wręczona, jeżeli:
 - model przepłynie blisko pomostu startowego (w odległości 3 metrów),
 - model płynąc w odległości 3 metrów od pomostu startowego nie zmniejsza obrotów silnika.
- 5) Tylko trzy kary mogą być otrzymane w jednym wyścigu. Jakakolwiek nieprawidłowość w jakimkolwiek wyścigu spowoduje dyskwalifikację z tego wyścigu.
- 6) Jeżeli sędziowie stwierdzą, że zawodnik niewłaściwie steruje modelem dostaje ostrzeżenie. Jeżeli nie będzie poprawy w pływaniu następuje dyskwalifikacja z biegu.
- 7) Umyślnie ubliżanie koledze zawodnikowi zakończy się otrzymaniem czerwonej kartki i natychmiastową dyskwalifikacją z całych zawodów.
- 8) Niestosowne zachowanie nie będzie tolerowane. Krzyk w obecności zawodników, sędziego albo mechanika nie jest dozwolony i zakończy się wręczeniem czerwonej kartki i natychmiastową dyskwalifikacją z całych zawodach.

Wszystkie kary będą wydawane przez sędziego przestrzegając powyższe reguły.