

**БЪЛГАРСКА ФЕДЕРАЦИЯ ПО КОРАБОМОДЕЛЕН СПОРТ**



**СПОРТНО - СЪСТЕЗАТЕЛЕН**

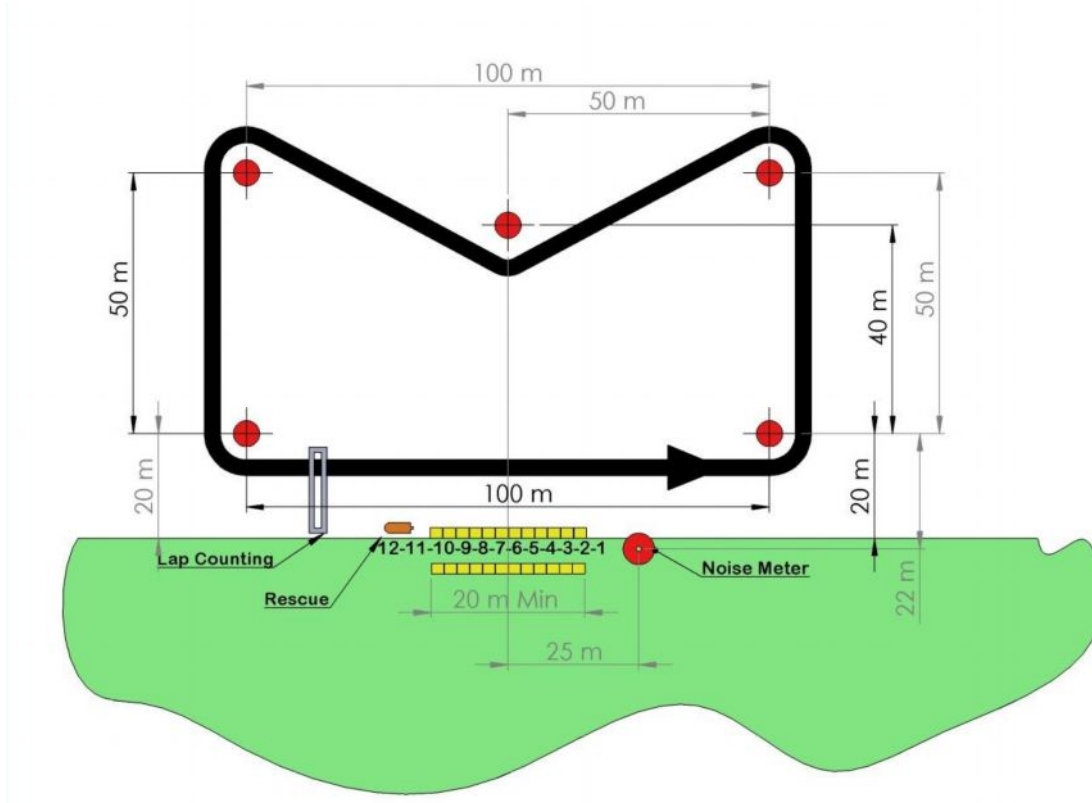
**ПРАВИЛНИК**

**на iMBRA**

**ЗА КЛАСИ ENDURO**

## 8. Класи ENDURO - „Издържливост“ общи правила

- 1) Състезанието се провежда на полигон, като този на схемата. Главната права трябва да бъде паралелна на понтона. Центъра на правата трябва да се намира между позиции 6 и 7.



- 2) Всяка категория се състои от 2 старта по 20 минути и финал 30 минути. Състезателите се класират за финал с по-добрия от двата старта. На А финал отиват първите 12 състезателя.
- 3) Б финал се провежда само ако има повече от 36 участника и времето позволява.
- 4) При наличие на Б финал:
- Първите 10 състезателя от квалификацията отиват директно на А финал.
  - Следващите 12 състезателя (11-22 след квалификацията) се състезават в Б финал.
  - Първите двама от Б финал отиват на А финал (позиции 11 и 12).
  - Б финала е 30 минути когато е възможно. Ако времето не позволява, Б финала може да се намали до 20 минути.
- 5) Ако финалист не участва на финала, той може да отстъпи мястото си само ако корпуса на модела му е непоправимо повреден. Повреди по механиката не са основание за отстъпване на място във финала.
- 6) Движението на моделите по полигона е обратно на часовниковата стрелка.
- 7) Максималният брой състезатели в група е 12. Ако има повече от 12 състезателя, те се разделят на 2 групи с равен брой състезатели, но не повече от 12. Групите и стартовите позиции се разпределят на случаен принцип от системата за броене. За втория старт от квалификацията, стартовите позиции са в обратен ред (модел номер 1 се състезава от позицията на модел номер 12 и обратно).
- 8) Стартовете на всички групи от даден клас трябва да се провеждат една след друга за да може състезателните условия да бъдат еднакви за всички състезатели.

- 9) По време на гонката, оставащото време и обиколките на всеки състезател трябва да се показват на електронно табло в реално време.
- 10) Всички наказания и наказателни обиколки трябва да бъдат ясно отбелязани в листа с резултатите.

### 8.1 Стартова процедура

- 1) Времето за подгрев за класи „Издръжливост“ е 3 минути.
- 2) Съдията на старта обявява началото на времето за подгрев чрез звуков сигнал. По време на подгрева, състезателите и механиците могат да работят по моделите и да стартират двигателите.
- 3) Съдията на старта прави следните известия:
  - „Начало на време за подгрев.“
  - „1 минута остава.“
  - „30 секунди остават, изгасете двигателите.“
  - „Ще стартираме след няколко секунди.“
- 4) Състезанието започва с подаване на звуков сигнал от Съдията на старта. След сигнала двигателите се запалват и моделите се пускат по състезателното трасе.

### 8.2 Известия по време на гонката

- 1) По време на 20 минутните стартове, Съдията на старта прави следните съобщения:
  - „10 минути са минали, 10 минути остават.“
  - „15 минути са минали, 5 минути остават.“
  - „3 минути остават.“
  - „1 минута остава.“
  - „Край на гонката.“
- 2) По време на 30 минутните стартове, Съдията на старта прави следните съобщения:
  - „10 минути са минали, 20 минути остават.“
  - „20 минути са минали, 10 минути остават.“
  - „5 минути остават“ и уведомява всички модели под Син флаг (*правило 8.6*)
  - „3 минути остават.“
  - „1 минута остава.“
  - „Край на гонката.“
- 3) Когато е възможно, Съдията на старта съобщава къде има спрели модели, но основно отговорността е на механиците да предупреждават състезателите си.
- 4) Съдията на старта дава информация за местоположението на спасителната лодка, но това също е основна отговорност на механика.
- 5) Съдията на старта дава само основна информация. Това позволява на състезателите и механиците да се фокусират върху гонката.
- 6) Ако състезател получи наказание за ситуация в която е бил засегнат друг състезател, то това ще бъде съобщено чрез звуковата уредба. Това се прави за да се уведоми засегнатият състезател, че е било предприето наказателно действие срещу него.

### 8.3 Спиране на гонка преждевременно.

- 1) Гонката може да бъде спряна от Съдията на старта при непредвидени обстоятелства (откъсната шамандура, лошо време, и др.).
- 2) Съдията на старта използва звуков сигнал за да обяви спирането на гонката. Заедно с това се спира и хронометъра, който засича оставащото време от старта. Състезателите трябва да довършат обиколката си и да извадят модела си. Всички двигатели трябва да бъдат изгасени.
- 3) Времето от подаване на сигнала и минаването на моделите през финалната линия трябва да бъде записано. След това се спира и системата за броене.
- 4) Състезателите и механиците не могат да работят по моделите докато гонката е спряна или докато не им бъде разрешено от Съдията на старта.
- 5) След като проблемът, предизвикал спирането на гонката е отстранен, Съдията на старта уведомява състезателите за оставащото време и започва процедурата по стартиране.
- 6) Хронометърът и системата за броене се пускат отново заедно със стартовия сигнал.
- 7) Ако гонката е спряна в първите 5 минути, тя се нулира и старта се провежда отново.
- 8) Краят на гонката се дава чрез звуков сигнал. Състезателите трябва да завършат обиколката си и да извадят модела си.

### 8.4 Общи правила по време на гонка

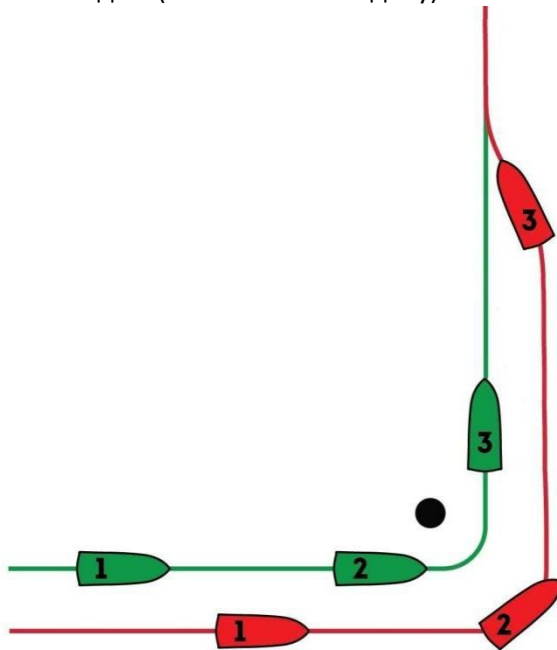
- 1) Състезателят може да прибере модела си обратно на понтона по всяко време. Състезателят и механикът не трябва да пречат на другите състезатели докато изваждат модела си. Пречене на друг състезател може да доведе до предупреждение и жълт картон.
- 2) Състезателят или механикът могат да напуснат своята стартова позиция за да вземат модела си от спасителната лодка или да донесат резервни материали. Отново, те не трябва да пречат на други състезатели.
- 3) Състезателят и/или механикът не трябва да напускат своята стартова позиция докато моделът им се движи във водата.
- 4) Състезателите трябва да преминават с моделите си от външната страна на шамандурите.
- 5) Ако шамандура е пропусната, състезателят може да се върне за шамандурата, но не трябва да пречи на другите състезатели. Ако друг състезател е изваден от гонката (лодката спира) като пряк резултат от някой, повторно обикалящ за шамандура, състезателят връщащ се за шамандурата получава **червен картон**. Ако състезателят не се върне за шамандурата, обиколка ще бъде приспадната от резултата му в края на гонката.
- 6) Ако някой модел е заклещен/забит в шамандура, състезателят трябва да изгаси двигателя. Ако състезателят не изгаси двигателя, може да получи **червен картон**.
- 7) Ако модел загуби табелката с номера по време на състезанието, или табелката с номера вече не се вижда, състезателят трябва да завърши започнатата обиколка и след това да извади модела си и да замени табелката. Обиколки, направени след тази обиколка, без ясно

видима табелка, няма да се броят.

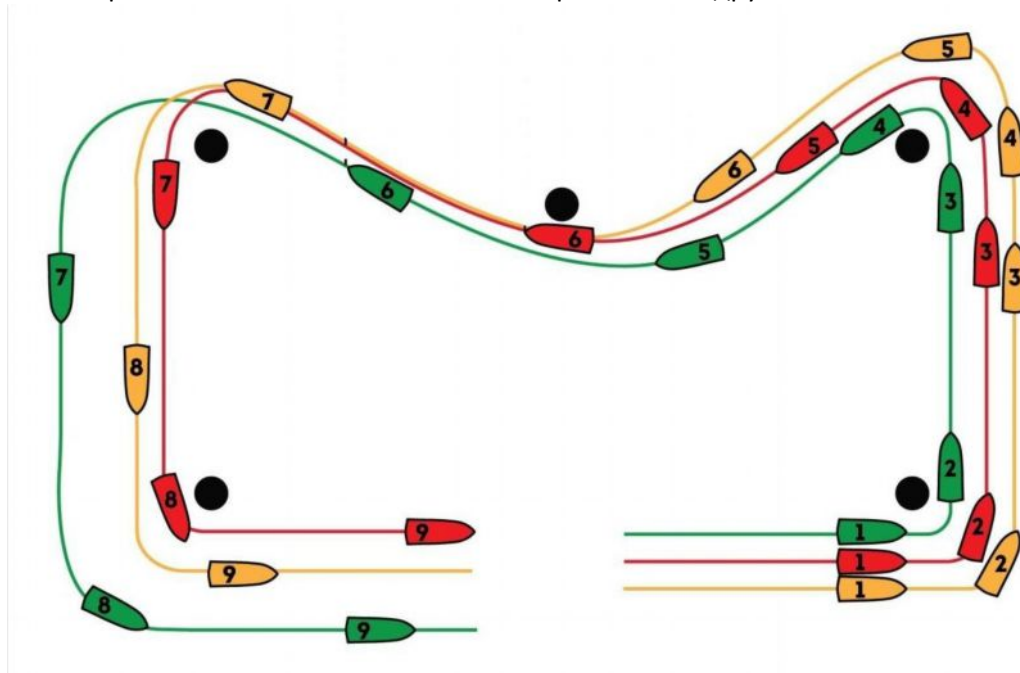
- 8) Механикът не може да пипа преподавателя на състезателя докато модела е във водата.

### 8.5. Правила за водене на модела по състезателното трасе

- 1) По-бавен модел може да бъде изпреварен и от двете страни. По време на изпреварване, по-бавният модел не трябва да променя курса си или да пречи на по-бързият модел. По-бързият модел трябва остави разстояние от 3 дължини на модела, преди да заеме позиция директно пред по-бавния модел. (Виж схемата по-долу)

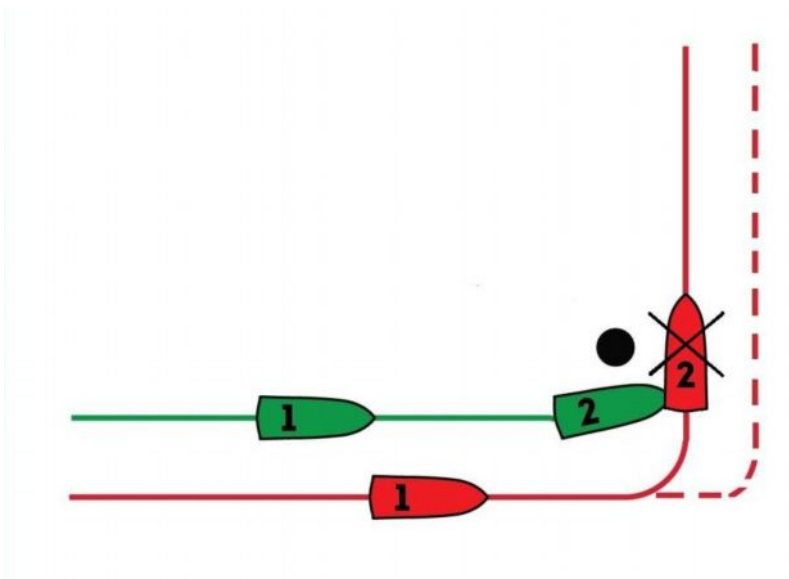


- 2) Когато няколко модела се движат заедно, всеки модел трябва да стои на своята състезателна линия. Забранено е излизането от линията и преченето на другите състезатели.



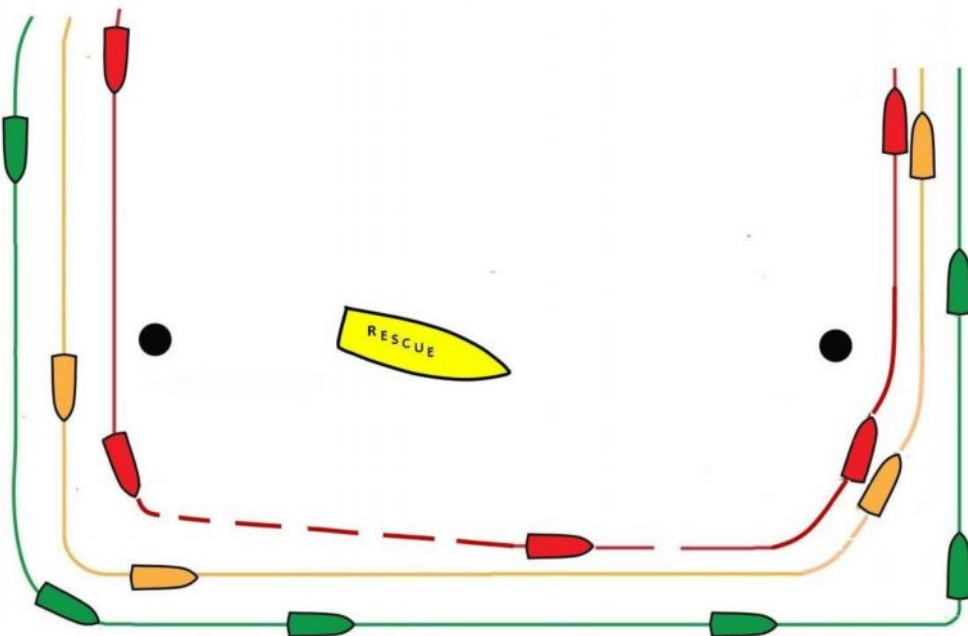
Състезатели, стоящи в линията си, са показани по-горе. Състезателите могат да променят линията си, стига това да не пречи на другите състезатели в групата.

- 3) Модела на състезателната линия, който е на по-малко от 5 дължини от шамандурата е с предимство.



Лодката от външната линия трябва да остане на външната линия докато минава шамандура. Не е разрешено да се завива директно пред лодката на вътрешната линия, както е показано по-горе.

- 4) При преминаване в близост до спасителната лодка или понтона, трябва да има разстояние от най-малко 3 метра между модела и лодката/понтоната.



- 5) В случаите, когато може да се наложи състезател да премине в рамките на 3 метра от спасителната лодка или понтона, той трябва да намали скоростта. Пример: при изваждане на модела от водата или ако спасителната лодка е в трудна позиция и състезателят не е в състояние да остави разстояние от 3м.
- 6) Не е разрешено изпреварване на друг модел докато се минава в близост до спасителната лодка.

- 7) Състезателят, трябва да бъде в състояние да отнеме газ по всяко време, докато модела му е във водата. Съдиите могат да поискат състезател да демонстрира способност да отнеме газ по всяко време. Ако състезателят не може да отнема газ, той ще бъде дисквалифициран от гонката и трябва да се отстрани от състезателната линия, докато модела му може да се спре безопасно. Дисквалификация също ще има, ако състезателят не може да отнема газ след като гонката е приключила и поради това не може да извади безопасно модела си обратно на понтона.

## 8.6 Правило Син флаг

- 1) Състезателите, които не се борят за позиция на подиума трябва, когато това е безопасно, да се отстранят от състезателната линия, за да се даде възможност на лидерите да преминат безопасно. Това правило се прилага само при следните обстоятелства:
  - Само по време на финали, не се прилага на квалификации
  - В последните 10 минути на финала.
  - Когато моделите на първите 4 места се борят за подиума. Правилото за син флаг ще се прилага и за всеки, който е в същата обиколка като състезателя на 4-то място, при условие, че той също се бори място на подиума.
- 2) Съдията на старта обявява (когато и ако е приложимо), за кои модели правилото за син флаг се отнася. Например: когато позиция 1 и 2 са в една и съща обиколка и състезателят в позиция 2 има потенциал да спечели позиция. Съдията на старта съобщава номерата на моделите на състезателите в позиции 1 и 2 за да обяви, че правилото за син флаг се отнася за тези модели.
- 3) Ако състезател не се отстрани от състезателната линия на модел под правилото за син флаг, той ще получи син картон, като предупреждение. Ако състезателят отново не следва указаните инструкции или не се отстрани от състезателната линия, той ще получи наказание от -1 обиколка.
- 4) Правилото за син флаг не може да се протестира.

## 8.7. Наказания в клас „Издръжливост“

- 1) Предупреждение (жълт картон) се дава, ако правилата, посочени по-горе са били нарушени, но не са причинили спирането на друг модел или не са оказали негативно влияние върху гонката на друг състезател.
- 2) Една обиколка наказание (жълт картон с номер -1) се дава, ако правилата по-горе са нарушени за втори път по време на гонката или:
  - Състезателят пречи на друг състезател и има отрицателно въздействие върху неговата гонка.
  - Състезателят удари спрял модел, който е бил обявен от Съдията на старта.
  - Ако състезателят изпреварва друг модел(и), намалил скоростта заради спасителната лодка, освен ако той веднага не е върнал спечелената позиция(и).
  - Състезателят не се премести от пътя на модел под правилото за син флаг за втори път след първоначално предупреждение.
- 3) Две обиколки наказание (жълт картон с номер -2) се дава, ако правилата по-горе са нарушени за трети път по време на гонката или състезателят причини спирането на друг модел.
- 4) Наказание “Stop and Go” (жълт картон с буквата „S”) се дава при следните случаи:

- Модел преминал на висока скорост твърде близо до спасителна лодка и/или понтона (в рамките на по-малко от 3 метра).
  - Модел, преминаващ в рамките на 3 метра от спасителната лодка и/или понтона без да отнеме газ.
- 5) Ако състезателят получи 3 "Stop and Go" наказания в рамките на една гонка, той ще получи **червен картон** и ще бъде дисквалифициран от тази гонка.
  - 6) Екипажът на спасителна лодка има правомощията да дава "Stop and Go" наказание. Те ще информират съдиите за модела, подлежащ на наказание при връщането си обратно на понтона.
  - 7) При издаване на "Stop and Go" наказание, състезателят трябва да завърши обиколката си и след това да извади модела си от водата. Той трябва да върне модела в началната му позиция. Той трябва да спре двигателя и да постави модела обратно на стартовата му стойка. Състезателят може след това да се върне в състезанието, когато е готов.
  - 8) Ако моделът удари или само докосне спасителната лодка, състезателят ще получи **червен картон** и ще бъде дисквалифициран от тази гонка. Той трябва да извади модела си от водата в рамките на 2 обиколки.
  - 9) Ако състезател удари или само докосне спасителната лодка два пъти по време на цялото състезание, той ще получи втори **червен картон** и няма да му бъде позволено да се състезава и в другите категории за останалата част от събитието. Отново, той трябва да извади модела си от водата в рамките на 2 обиколки.
  - 10) Ако съдиите смятат, че състезател не може да управлява/контролира модела си правилно, те ще му дадат предупреждение. Ако управлението на модела му не се подобри, той ще бъде дисквалифициран от гонката.
  - 11) Умишлено изваждане на друг състезател от състезанието (удар и спиране на другия модел) води до **червен картон** и незабавна дисквалификация от цялото събитие.
  - 12) Грубо/обидно и агресивно поведение няма да бъде толерирано. Викането по друг състезател, съдия или механик не е разрешено и води до **червен картон** и незабавна дисквалификация от цялото събитие.
  - 13) Както правило 8.4.5 - Ако състезател е изваден от гонката (модела спира) като пряк резултат от някой, отново обикалящ шамандура, нарушителят получава червен картон.

***Всички наказания ще бъдат издавани по преценка на съдията, следвайки правилата по-горе.***

Превод и редакция  
инж.Пламен Здравков  
Секция FSR към БФКС