

**Komunikat Nr 12/2006**  
**Główniej Komisji Sportu Motocyklowego**

**REGULAMIN RAMOWY**  
**Pucharu PZM w Wyścigach Skuterów na 2006r.**

Zgodnie z Komunikatem Nr 7/2006 GKSM podajemy zasady rozgrywek Pucharu PZM w Wyścigach Skuterów.

**1. Postanowienia ogólne.**

**1.1.** Wyścigi skuterów są imprezą rangi Pucharu PZM (zawody grupy II wg RSM rozdz.2 pkt 2.1.3), mającą na celu popularyzację sportów motocyklowych, podnoszenie bezpieczeństwa ruchu drogowego oraz pozyskania kandydatów do uprawiania wyścigów drogowych.

**1.2.** Zawody organizowane będą zgodnie z Regulaminem Sportu Motocyklowego i Komunikatami Nr 7/2006 i 8/2006 GKSM oraz niniejszym Regulaminem Ramowym. Nadzór nad całością rozgrywek sprawuje Główna Komisja Sportu Motocyklowego.

**2. Organizator**

Organizatorem rozgrywek jest Polski Związek Motorowy, który może zlecić przeprowadzenie zawodów Organizatorowi Wykonawczemu. Przewiduje się rozegranie 11 rund , w terminach podanych w oddzielnym komunikacie.

**3. Warunki uczestnictwa**

**3.1.** Wyścigi skuterów o Puchar PZM są imprezą otwartą, dostępną dla wszystkich chętnych – w tym zawodników zagranicznych - spełniających wymagania niniejszego Regulaminu.

**3.2.** W zawodach mogą brać udział zawodnicy z licencją A lub B, a także bez licencji, lecz tylko w dwóch pierwszych dla siebie imprezach, w których zostaną sklasyfikowani. W kolejnym starcie obowiązuje ich posiadanie licencji „B”.

**3.3.** Zawodnicy nie posiadający licencji, którzy nie ukończyli 18 lat, muszą posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w zawodach. Zgoda ta musi być podpisana w obecności organizatora zawodów lub potwierdzona notarialnie.

**3.4.** Zawodnicy muszą posiadać odpowiednie wyposażenie indywidualne tj. kask motocyklowy z ważną homologacją, rękawice, buty z wysoką cholewką oraz odzież z długimi nogawkami i rękawami. Zalecane są ochraniacze kolan i łokci.

Zawodnicy startujący w klasie 3 muszą być ubrani w kombinezon skórzany.

**3.5.** Skuter musi posiadać trzy numery startowe – jeden na przedzie i dwa po obu bokach, w tylnej części pojazdu.

**3.6.** Zawodnik może wystartować maksymalnie 4 razy w jednym dnia zawodów.

**4. Zgłoszenie do zawodów**

**4.1.** Zgłoszenia do zawodów, podpisane przez zawodnika i potwierdzone przez jego macierzysty klub (jeśli zawodnik jest członkiem klubu), należy przesłać do organizatora w terminie podanym w Regulaminie Uzupełniającym Zawodów. Warunkiem dopuszczenia do zawodów jest przedłożenie organizatorowi następujących dokumentów:

- wypełniona karta zgłoszenia
- dowód tożsamości lub certyfikat i licencja wyścigowa ważna na 2006 rok
- książeczka zdrowia sportowca (zawodnicy z licencją) lub zgoda lekarza na udział w zawodach
- dowód wpłaty wpisowego

Od zawodników startujących w wyścigach skuterów nie jest wymagane pozwolenie na prowadzenie pojazdów mechanicznych.

## 5. Odbiór techniczny

Wszystkie skutery muszą przejść badanie techniczne obejmujące sprawdzenie zgodności pojazdu i wyposażenia zawodnika z wymogami RSM i regulaminu technicznego, stanowiącego załącznik do niniejszego regulaminu. Skutery, które przejdą badanie techniczne powinny być oznakowane.

## 6. Treningi

**6.1.** Zawodnicy startujący w wyścigach skuterów muszą mieć zapewnione dwa 20-minutowe treningi z pomiarem czasu (kwalifikacyjne). Zaleca się umożliwienie zawodnikom odbycia treningu dowolnego, przed przystąpieniem do treningów kwalifikacyjnych.

**6.2.** Treningi kwalifikacyjne każdej z klas powinny odbywać się oddzielnie. Dopuszcza się połączenie treningów klas 1 i 2.

**6.3.** Warunkiem zaliczenia treningu jest przejechanie łącznie w obu treningach minimum 5 okrążeń toru. Zawodnik startujący w dwóch klasach musi przejechać dodatkowo w drugiej klasie, co najmniej 3 okrążenia toru.

**6.4.** Aby zakwalifikować się do wyścigu klasy 3, zawodnik musi uzyskać w treningach kwalifikacyjnych czas nie gorszy niż 130% najlepszego czasu.

**6.5.** Pola startowe ustala się na podstawie czasów uzyskanych w treningach kwalifikacyjnych. Decyduje najlepszy czas jednego okrążenia uzyskany w którymkolwiek z treningów. W przypadku braku możliwości pomiarów czasu w treningach, pola startowe na I rundzie będą losowane, a na pozostałych zgodne z miejscem zawodnika w klasyfikacji łącznej po odbytych rundach.

Tak ustalone pola startowe obowiązują w obydwu biegach danej rundy.

## 7. Zawody

**7.1.** Organizator zawodów ma obowiązek opracowania Regulaminu Uzupełniającego Zawodów zgodnego z RSM, komunikatami GKSM i niniejszym Regulaminem Ramowym, przesłania go do zatwierdzenia do GKSM oraz rozesłania do wszystkich zainteresowanych klubów w terminie 4 tygodni przed zawodami.

**7.2.** Zawody rozgrywane będą w klasach:

- klasa 1 młodzik      - skutery o pojemności 50 cc, wiek 10 do 15 lat
- klasa 2                - skutery o pojemności 50 cc, bez ograniczeń wiekowych
- klasa 3                - skutery o pojemności 70 cc, wiek powyżej 15 lat

Dopuszcza się start skuterów klasy niższej w wyścigu klasy wyższej.

Granica dla wieku minimalnego rozpoczyna się z datą urodzin zawodnika, a dla wieku maksymalnego kończy się wraz z końcem roku urodzin zawodnika.

**7.3.** Zawody rozgrywane będą na dystansie:

- klasa 1 i 2            - 8 do 12 km
- klasa 3               - 10 do 15 km

Zaleca się, aby wyścigi skuterów rozgrywane były na torach o długości 800 do 1000 metrów.

Dopuszcza się połączenie wyścigu klas 1 i 2, lecz z zachowaniem oddzielnej klasyfikacji.

**7.4.** W każdej rundzie rozegrane będą po dwa biegi każdej klasy. Możliwy jest start tylko w jednym biegu, z zachowaniem prawa do klasyfikacji.

**7.5.** Organizator zawodów nadaje zawodnikom numery startowe i zapewnia możliwość ich nabycia na zawodach..

Kolory tła i cyfr:

- klasa 1 – białe tło i czarne cyfry, numery od 1 do 30
- klasa 2 – czerwone tło i białe cyfry, numery od 31 do 70
- klasa 3 – żółte tło i czarne cyfry, numery od 71 wzwyż

Numery raz nadane są dla zawodnika obowiązujące do końca sezonu.

**7.6.** Skutery zawodników, którzy zajęli w wyścigu trzy pierwsze miejsca, muszą być odstawione bezpośrednio po wyścigu do zamkniętego parkingu i pozostać tam przez 30 minut.

**7.7.** Organizator powinien zapewnić zawodnikom możliwość korzystania w parku maszyn z energii elektrycznej, bieżącej wody i WC. Nagłośnienie obiektu powinno obejmować również park maszyn.

## 8. Klasyfikacja

**8.1.** W każdej rundzie prowadzona będzie klasyfikacja indywidualna, oddzielna dla każdej klasy. Zawodnicy za zajęte miejsca w każdym biegu otrzymują następujące ilości punktów:

I miejsce	- 25 pkt	II miejsce	- 20 pkt
III miejsce	- 16 pkt	IV miejsce	- 13 pkt
V miejsce	- 11 pkt	VI miejsce	- 10 pkt
VII miejsce	- 9 pkt i dalej, co jeden punkt aż do XV miejsca		- 1 pkt

**8.2.** Nagrodami w zawodach będą puchary dla trzech pierwszych zawodników w każdej klasie, w klasyfikacji łącznej za dwa biegi. W przypadku równej ilości punktów decyduje wynik drugiego biegu.

**8.3.** Do łącznej klasyfikacji sezonu zalicza się wyniki uzyskane we wszystkich biegach odbytych w rozegranych rundach minus dwa, z najgorszymi dla danego zawodnika wynikami. **Nie można odliczać biegu, w którym zawodnik został zdyskwalifikowany.**

**8.4.** Zawodnik, który uzyska największą ilość punktów otrzyma na zakończenie sezonu „Puchar PZM”. Warunkiem przyznania pucharu jest sklasyfikowanie minimum 6 zawodników w klasie. W przypadku sklasyfikowania 9 zawodników, puchary wręczone będą za dwa pierwsze miejsca, a przy 12 i więcej zawodnikach – za trzy pierwsze miejsca. W przypadku równej ilości punktów decyduje większa liczba lepszych miejsc, a w dalszej kolejności większa ilość lepszych czasów startowych.

**8.5.** Prowadzona będzie klasyfikacja zespołów, zgłaszanych przed rozpoczęciem wyścigów lecz nie najpóźniej, jak 15 minut po zakończeniu treningów kwalifikacyjnych. Skład zespołu może ulegać zmianie w trakcie sezonu. Zespół składać się musi z trzech zawodników, startujących w minimum dwóch klasach. Zgłaszającym zespół może być klub, firma lub osoba fizyczna. Do klasyfikacji zaliczane będą punkty zdobyte przez zawodników zespołu w klasyfikacji indywidualnej we wszystkich rundach, w których wystartują. Zespół, który uzyska największą ilość punktów, zostaje zwycięzcą i otrzymuje pamiątkowy puchar. Klasyfikacja zespołów będzie prowadzona pod warunkiem zgłoszenia minimum trzech zespołów w trakcie rozgrywek.

**8.6.** Organizator zawodów ma obowiązek przesłać wyniki zawodów do Biura Sportu ZG PZM w ciągu 48 godzin, a do klubów, których zawodnicy uczestniczyli w zawodach oraz do organizatora następnej rundy – w ciągu trzech dni od ich zakończenia.

## 9. Protesty

**9.1.** Każdy protest musi być złożony na piśmie, wg zasad określonych w RSM.

**9.2.** Do protestu musi być dołączona kaucja w wysokości 500 zł, która podlega zwrotowi w przypadku uznania protestu.

**9.3.** Jeżeli wskutek przyjętego protestu zajdzie konieczność demontażu elementów skutera, dokonuje tego zawodnik, przeciwko któremu złożono protest lub jego mechanik, w obecności przedstawiciela komisji technicznej i kierownika zawodów.

## 10. Przepisy porządkowe

**10.1.** Każdy zawodnik zobowiązany jest podporządkować się bezwzględnie wszystkim poleceniom organizatora i przepisom obowiązującym regulaminów, pod groźbą wykluczenia z zawodów.

**10.2.** Jazda po trasie w kierunku przeciwnym do ruchu jest zabroniona.

**10.3.** Zawodnik, który przypadkowo opuścił tor, musi na niego wrócić w miejscu wskazanym przez sędziego wirażowego lub w taki sposób, aby nie przyniosło mu to korzyści czasowych.

**10.4.** Zawody muszą być ubezpieczone od OC, a osoby uczestniczące w organizacji od NW.

**10.5.** Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody motocykli, ich części i elementów powstałe w wyniku wypadków lub innych przyczyn.

**10.6.** W sprawach nie objętych niniejszym regulaminem obowiązują Komunikaty wydawane przez GKSM oraz przepisy RSM.

**Główna Komisja  
Sportu Motocyklowego**

**Warszawa, styczeń 2006**