

ITINER

2009. VER. 1.1

PÁLYAKITÚZÉS

„KILLER” SZLALOM

BUGGYCACHING

DRAG RACE

STRAPA 06

KITE BUGGY & LANDBOARD RALLYE

ENDURO

PÁLYAMINTÁK

FELHASZNÁLT FORRÁSOK

TARTALOM

PÁLYAKITÚZÉS

Nagyon fontos bizonyos szabályokat megfogalmazni, mikor egy-egy versenyszám területigényét, nyomvonalát definiáljuk. Ilyen szempontok a biztonság a pályán és mellett, a nézők helye és maga a pálya nyomvonala.

Biztonság

Minél gyorsabb egy pálya, annál biztonságosabb is az.

Nagyjából arról szól egy verseny, hogy vegyük elő a legnagyobb ernyőnket, amit még biztonsággal kezelni bírunk. Ezek a pillanatok, mikor a legtöbb baj történhet. Túlállalt ernyővel gyorsabban történhet meg a baj, főleg ha lassú a pálya (kiemel, keresztberánt, ráhúz a másik versenyzőre). Egy gyorsabb pályán elegendő egy kisebb, gyorsabb ernyő, ami biztonságosabb, gyorsabb is a túlállalt ernyővel feloldalazva csúszó buggynál, valamint nagyobb különbségeket is eredményez a lassabb versenyzők között, ami ösztönzőleg hathat.

Nézők

Nézőként annál izgalmasabb, minél gyorsabb és könnyebben szemmel követhető. Ha sikerül a nézők számára izgalmassá és élvezhetővé tenni, úgy könnyebb lesz a sportot terjeszteni, az emberekkel megismertetni, valamint szponzorokat szerezni rendezvények lebonyolításához.

Összegzés

Relative minél nagyobb sebesség fenntartása.

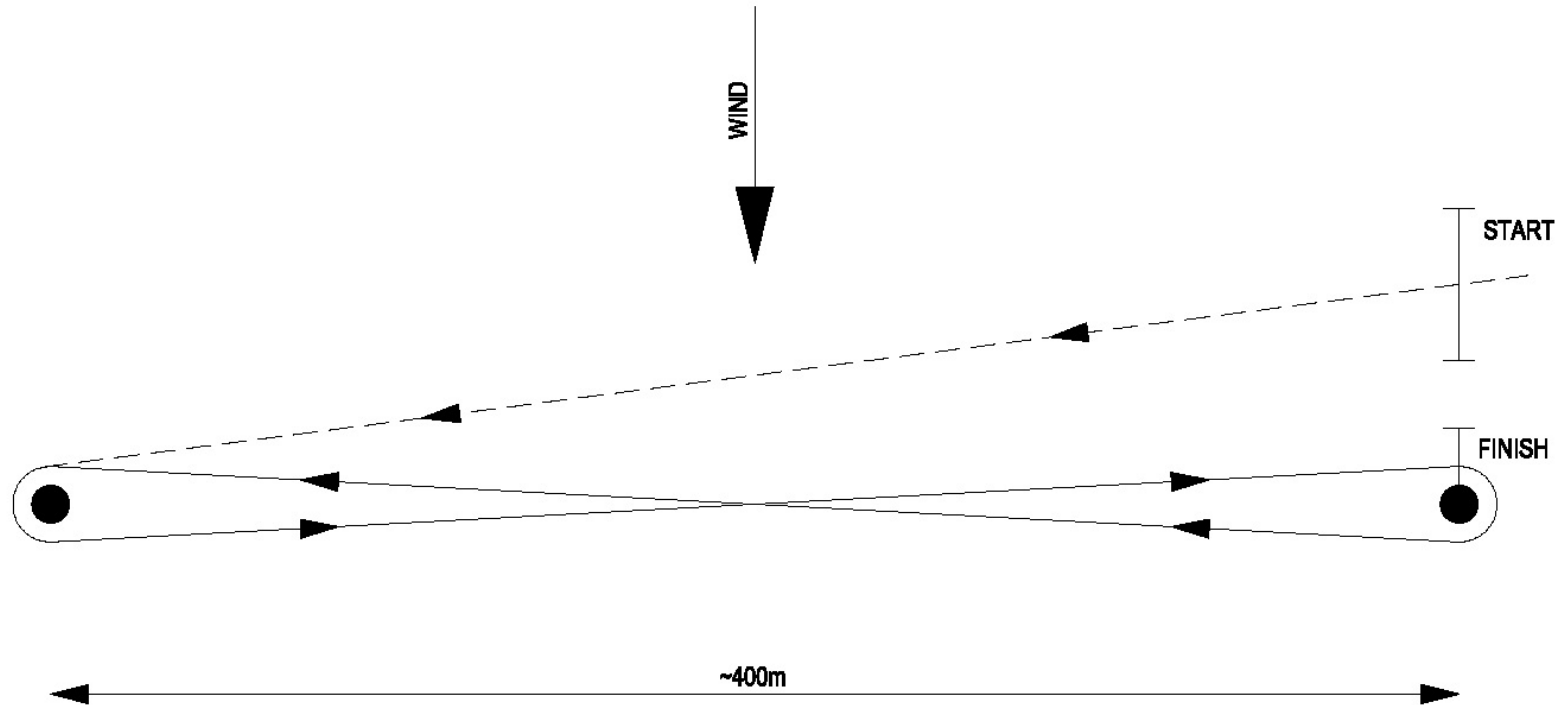
Nézőként legyen minél izgalmasabb.

Fokozott biztonság.

- Ha lehetséges, a versenybíróknak olyan pályát kell kitűznie, ahol a buggyzás a legtöbb ügyességet kívánja a versenyzőktől (félszeles, hátszeles, negyedszeles és szél felé menés).
- A pályabíróknak a lehető legjobban ki kell használniuk rendelkezésre álló területet. Ha a fordulót jelölő bója túl messze van, akkor közbenső, a tájékozódást segítő bóját, vizuális segítséget helyezhet el.
- A pálya tartalmazzon legalább 3-4 fordulót jelző bóját (ez tartalmazhatja a RAJT-CÉL vonalat jelző bójákat is, amennyiben azok fordulót is jelölnek).
- A pályabíró kijelölhet repüléstől elzárt területet a veszélyes szituációk elkerülése végett.
- A verseny kezdete előtt 20 perc szabad gyakorlást kell biztosítani a kijelölt, végleges pályán.
- Pályajelölő bójákat elmozdítani, helyzetüket megváltoztatni csak indokolt, veszélyt jelentő esetben szabad.
- A RAJT-CÉL vonal minden buggy számára 2m hosszú kell legyen (pl. 30 buggy esetén 60m)
- Széliránytól függően a RAJT-CÉL vonal szöveget zárhatja be a pálya nyomvonalára, hogy az első fordulót jelző bóját minél inkább együtt éri el a versenyzők.
- Napi 3 futam lebonyolítása javasolt, de ha a versenyzők beleegyeznek és megfelelőek a körülmények, további futamok is megtarthatók, 1 órás technikai szünetek közbeiktatásával.
- A versenyszámok kb. 30-40 percesek legyenek.
- A versenyszámok legalább 3 körből álljanak.
- Minimális-maximális szél szabály, illetve pöff-szabály bevezetése javallott.

„KILLER” SZLALOM

A „KILLER” egy 8-as alakú pályán zajló verseny, ami nagyon gyorsan kitűzhető és versenyezhető.



Ez egy gyors versenyszám, amiben nem kell megvárni, míg más megy, itt mindenki egyszerre versenyezhet (legalábbis az elején).

Szabályok

Kb 25-30 km/h-ás (4Bft) állandó szél illendő a versenyhez. A pálya mérete függ a versenyzők számától (minél több a versenyző, annál nagyobb a pálya).

A versenyt 4 rövid dudaszóval jelentik be.

Repülőrajttal indulnak a versenyzők. A buggyknak mozogniuk kell a startvonal előtt.

A rajtvonalnak olyan szélesnek kell lennie, hogy a buggyk egymás mellett akár egyszerre is elférjenek, ez buggynként ~2m-t jelent.

A versenyzőt, aki a rajt után elsőként teljesíti az első kört nevezzük „Killer”-nek. Bárkit, akit a „Killer megelőz, kiesik.

Az előzés valójában lekörözés is egyben.

Előzésnek minősül, ha az előző buggy első kereke a megelőzött buggy hátsó kerekét lehaladta.

Ha a „Killer”-t valaki megelőzi, akkor ő válik az új „Killer”-ré.

Az egymás melletti elhaladás, előzés

A szél felőli buggyknak kötelessége az ernyőjét felvinni a zenith felé, a szélről távolabbi buggyknak kötelessége az ernyőjét levinni a talaj közelébe.

Mint ökölszabály a buggyknak kötelessége a saját buggyjának elejét és jobb oldalát figyelni. Így a balról érkező buggy észlelni fog bennünket. Természetesen a buggy bal oldalát is illik figyelni és nem ráhúzni a balról érkező, előzőre.

Ez a szabály széliránytól független.

Kiesés okai:

- A „Killer” megelőzött.

- Megállás.

- Behajtás a pályára azután, hogy az első kört valaki már teljesítette.

A kieséses rendszer addig folytatódik, míg:

- 3 kör alatt senki sem esett ki.
- 6 buggys marad (kisebb létszám esetén kevesebb)

Ekkor, amint a „Killer” áthalad a startvonalon a kieséses rendszer után a döntő kezdődik (ezt két dudaszó jelzi). A táv 3 kör megtétele. Ha bárki ütközik, megáll, folytathatja a versenyt.

Pálya elhagyása kiesés esetén

Kiesett versenyzőnek azonnal el kell hagynia a pályát a versenyben lévők zavarása nélkül.

A felborult, balesetet szenvedett versenyzőknek is azonnal el kell hagyniuk a pályát az ernyőjükkel és buggyjukkal együtt. Ha egyedül nem képes megtenni, a már kiesett versenyzőknek kötelességük segíteni.

Pontozás

A győztes 0 pontot kap a többi döntőbe jutott versenyző a helyezéssel azonos számú pontot kap.

A kiesettek az összes résztvevő száma+1 pontot kapnak.

Pontozás fordulónként

A versenyző fordulónkénti pontszáma egyenlő a levonások után a versenyeken szerzett pontszámainak összegével.

Fordulónként nullázható versenyek száma:

1-3 verseny esetén 0.

4-7 verseny esetén 1.

8-11 verseny esetén 2.

12 vagy több verseny esetén 3.

Büntetőpontok szerzése esetén azokat hozzá kell adni az addigi pontszámokhoz.

Ezek után az a versenyző a győztes, akinek legkevesebb pontja van.

Pontegyezés esetén a több első, második, stb. helyezés száma dönt.

BUGGYCACHING

A BUGGYCACHING (ejtsd: bággikecsing) egy helymeghatározást igénylő, nagy területen lebonyolítható verseny. A verseny célja az adott területen előre telepített, GPS-koordinátákkal megadott érintési pontok (labdacska, zászlócska, stb.) begyűjtése és a célba juttatása.

Felszerelés

A versenyzőnek biztosítania kell saját maga számára az alapvető versenykellékeken (ernyő, buggy, védőfelszerelésként minimálisan sisak viselése kötelező) kívül az alábbiakat:

- GPS (betáplálható koordináták fogadására alkalmasnak kell legyen)
- Érintési pontok begyűjtésére, tárolására alkalmas hordtáskát.

Szabályok

Kb 25-30 km/h-ás (4Bft) állandó szél illendő a versenyhez.

A versenyt a rajt előtt 10 perccel 4 rövid dudaszóval jelentik be.

A rajt előtti 1 percet 2 rövid dudaszó jelzi.

A rajtot 1 hosszú dudaszó jelzi.

A versenyzők indulhatnak repülőrajttal vagy állórajttal, felvett ernyővel vagy rajt után felvett ernyővel egyaránt, egyéni preferencia szerint. Álló-, illetve rajt után felvett ernyő esetén különös figyelmet kell fordítani a versenytársak akadályoztatásának elkerülésére, amit a rajtoltatók ellenőriznek és 1 perces büntetéssel súlythatnak.

A rajtvonalnak olyan szélesnek kell lennie, hogy a buggyk egymás mellett akár egyszerre is elférjenek, ez buggynként ~2m-t jelent.

A verseny előtti eligazításon megnevezett számú érintési pontokat a szervezők a verseny megkezdése előtt telepítik.

A gócpontokban az érintési pontokat egy kb. 50 méteres körön belül kell elhelyezni, hogy mindegyik pont könnyen megközelíthető legyen, akár még az ernyők landolásához is elégséges hely álljon rendelkezésre. Minden érintési pontból a versenyzők számára azonos mennyiségű van.

(pl. 10 versenyző és 5 gócpont esetén: $10 \times 5 = 50$)

Az eligazítás során sorsolással dől el az egyes versenyzők által begyűjtendő érintési pontok sorszáma, melyek magán az érintési pontokon jól láthatóan fel vannak tüntetve. A sorszámokhoz - a versenykiírás szerinti formátumban - GPS-koordináták tartoznak.

A versenyzők tetszőleges sorrendben gyűjthetik be az érintési pontokat.

Verseny közben a versenyzők akadályozása nélkül az ernyők szabadon cserélhetők, szabad megállni.

A verseny lebonyolításához 4-6 gócpont ajánlott.

Ha a terület nem elég nagy, akkor a szabály módosítható, miszerint a begyűjtött érintési pontokat egyesével kell visszavinni a kiindulási pontra és ott leadni a versenybíróknak.

Az egymás melletti elhaladás, előzés

A szél felőli buggysnak kötelessége az ernyőjét felvinni a zenith felé, a széltől távolabbi buggysnak kötelessége az ernyőjét levinni a talaj közelébe.

Mint ökölszabály a buggysnak kötelessége a saját buggyjának elejét és jobb oldalát figyelni. Így a balról érkező buggys észlelni fog bennünket. Természetesen a buggy bal oldalát is illik figyelni és nem ráhúzni a balról érkező, előzőre.

Ez a szabály széliránytól független.

A szándékos akadályozás büntetéssel, esetleg kizárással jár.

Pontozás

A győztes 0 pontot kap a többi döntőbe jutott versenyző a helyezésétől azonos számú pontot kap.

Érintési pontonként 1-1 büntetőpontot kapnak, akik nem gyűjtik be azokat.

Meglévő pontjaiból 1-1 pontlevonást könyvelhet el az a versenyző, aki:

- A legnagyobb mért sebességet érte el.
- A legrövidebb távolságot tette meg a verseny során. (Csak az összes érintési pont begyűjtése esetén!)

Pontozás fordulónként

A versenyző fordulónkénti pontszáma egyenlő a levonások után a versenyeken szerzett pontszámainak összegével.

Fordulónként nullázható versenyek száma:

1-3 verseny esetén 0.

4-7 verseny esetén 1.

8-11 verseny esetén 2.

12 vagy több verseny esetén 3.

Büntetőpontok szerzése esetén azokat hozzá kell adni az addigi pontszámokhoz.

Ezek után az a versenyző a győztes, akinek legkevesebb pontja van.

Pontegyezés esetén a több első, második, stb. helyezés száma dönt.

DRAG RACE

A Drag race egy egyszerű gyorsasági verseny 400m hosszú egyenes pályán. A versenyzők sorsolás alapján párban indulnak és a legelőször célba érő versenyző nyer.

Pontozás

Nincs.

Szabályok

Kb 25-30 km/h-ás (4Bft) állandó szél illendő a versenyhez.

A rajt előtti 1 percet 2 rövid dudaszó jelzi.

A rajtot zöld lámpa kigyulladásával/1 hosszú dudaszó jelzi.

A versenyzők állórajttal indulnak, felvett ernyővel.

Rajt után különös figyelmet kell fordítani a versenyzőtársak akadályoztatásának elkerülésére, amit a rajtolatások ellenőriznek és 1 perces büntetéssel súlythatnak. A rajtvonal/célvonal minimum 50 méter széles.

Páronkénti indulás, egyenes kiesési rendszer.

Védőfelszerelés kötelező, GPS ajánlott.(max sebesség mérése)

STRAPA 06

Ez a verseny egy embert próbáló maratoni buggyzás.

Felszerelés

A versenyzőnek biztosítania kell saját maga számára az alapvető versenykellékeken (ernyő, buggy, védőfelszerelésként minimálisan sisak viselése kötelező) kívül az alábbiakat:

- GPS (megtett út, sebesség mérésére alkalmasnak kell lennie)

Szabályok

A verseny időtartama 6 óra.

Ez idő alatt a versenyzőknek a lehető legnagyobb távot kell megtenni.

A versenypálya nem kijelölt! Mindenki a neki legjobban kedvező irányt használhatja a távolság gyűjtéséhez. A verseny már 15 km/h-ás szélben elrajtol, ez alá csökkenő szél vagy erős vihar esetén a versenybírók leállíthatják a versenyt. Az értékelés ebben az esetben a leállításig megtett legnagyobb táv alapján történik.

A megtett távot GPS-sel hitelesítjük, ezért minden versenyzőnek rendelkeznie kell egy távolság és sebesség mérésére alkalmas készülékkel.

A versenyzői eligazítás után, a rajtot minimum 30 perccel megelőzően az összes GPS-t le kell adni a versenybíróknál, akik hitelesítik, hogy az le van nullázva. Azokat a versenyt bejelentő 4 dudaszó után osztják ki tulajdonosuknak.

A versenyt a rajt előtt 10 perccel 4 rövid dudaszóval jelentik be.

A rajt előtti 1 percet 2 rövid dudaszó jelzi.

A rajtot 1 hosszú dudaszó jelzi.

A versenyzők indulhatnak repülőrajttal vagy állórajttal, felvett ernyővel vagy rajt után felvett ernyővel egyaránt, egyéni preferencia szerint. Álló-, illetve rajt után felvett ernyő esetén különös figyelmet kell fordítani a versenytársak akadályoztatásának elkerülésére, amit a rajtolatók ellenőriznek és 1 perces büntetéssel súlythatnak.

A rajtvonalnak olyan szélesnek kell lennie, hogy a buggyk egymás mellett akár egyszerre is elférjenek, ez buggynként ~2m-t jelent.

Ernyőcserére és egyéb javításokra az arra kijelölt területen (box) van mód, ahol versenyzőnként 1 segítő állhat rendelkezésre. A boxutcát csak adott irányból, a boxutca bejáratát jelző minimum 30 m hosszú vonalon való áthaladással lehet megközelíteni, azt elhagyni csak adott irányba, a boxutca kijáratát jelző minimum 30 m hosszú vonalon való áthaladással lehet. A boxutcát félszélben kell elhelyezni, hogy az ernyők ne a boxutcában foglalják a helyet, hanem attól elfelé álljanak.

A rajtot követően a boxutca zárva van, amit zászló és dudaszó jelez.

A boxutca kinyitását 1 hosszú, zárását 2 rövid dudaszó jelzi. Az 1., 2., 4. és 5. óra elteltével 10-10 perc, (óra:00 - óra:10), míg a 3. óra elteltével 30 perc (óra:00 – óra:30) technikai kiállásra van lehetőség.

A boxutcába be-, és kihajtásra csak a boxutca szabad jelzése esetén van mód, a boxban rekedt versenyzőnek meg kell várnia a következő szabad jelzést.

A 6. óra utolsó 10 percében újra kinyit a boxutca, hogy a versenyzők célba érhessenek, aminek feltétele, hogy ezen 10 percen belül a boxba érnek. Késés esetén teljesítményük nem értékelhető. Beérkezés után az ernyőket le kell tenni, majd megvárni, míg a pályabírók hitelesítik a megtett távot, legnagyobb sebességet.

Az egymás melletti elhaladás, előzés, ernyőcsere

A szél felőli buggyknak kötelessége az ernyőjét felvinni a zenith felé, a szélről távolabbi buggyknak kötelessége az ernyőjét levinni a talaj közelébe.

Mint ökölszabály a buggyknak kötelessége a saját buggyjának elejét és jobb oldalát figyelni. Így a balról érkező buggy észlelni fog bennünket. Természetesen a buggy bal oldalát is illik figyelni és nem ráhúzni a balról érkező, előzőre.

Ez a szabály széliránytól független.

A szándékos akadályozás büntetéssel vagy akár kizárással jár.

A boxutcában úgy kell az ernyőket elhelyezni, lerakni, hogy az ne akadályozza a másik versenyzőt a boxban való mozgásában.

Pontozás

A győztes 0 pontot kap a többi döntőbe jutott versenyző a helyezésétől azonos számú pontot kap.

Meglévő pontjaiból 1-1 pontlevonást könyvelhet el az a versenyző, aki:

- A legnagyobb mért sebességet érte el.

Pontozás fordulónként

A versenyző fordulónkénti pontszáma egyenlő a levonások után a versenyeken szerzett pontszámainak összegével.

KITE BUGGY & LANDBOARD RALLYE

Egyénekenként indított pályaverseny, melyben egy-egy kört kell időre megtenni.

Felszerelés

A versenyzőnek biztosítania kell saját maga számára az alapvető versenykellékeken (ernyő, buggy, védőfelszerelésként minimálisan sisak viselése kötelező) kívül az alábbiakat:

- GPS (megtett út, sebesség mérésére alkalmasnak kell lennie)

Szabályok

A Buggy Rallye bójákkal kijelölt körpályán kb. 800-1500m hosszú távon zajlik, tereptárgyakkal nehezítve /híd, ugrató, szűkebb forduló/

A versenyzők számától függően 1 fordulóban, 2-3 futamon minden résztvevő 1-1 mért kört teljesít. A futamok időeredményeinek összesítése adja a végeredményt.

A kijelölt pályán egy időben csak egy versenyző tartózkodhat.

A verseny előtt edzéslehetőség biztosítva van.

Mért kör alatt a pálya elhagyása büntetést von maga után, a pálya durva levágása kizárást eredményez, melyekről a pályabírók döntenek.

A felszerelés hibájából adódóan be nem fejezett kör nem értékelhető, új mért körre nincs lehetőség.

A futamonkénti indulási sorrend, sorsolás alapján dől el.

A rajtolás a rajtvonal szélfelőli oldaláról indul (kijelölt starthely) a célbaérés után a célvonalat szélnek lefelé kell elhagyni.

Pontozás

A győztes 0 pontot kap a többi döntőbe jutott versenyző a helyezésétől azonos számú pontot kap.

Meglévő pontjaiból 1-1 pontlevonást könyvelhet el az a versenyző, aki:

- A legnagyobb mért sebességet érte el.

Pontozás fordulónként

A versenyző fordulónkénti pontszáma egyenlő a levonások után a versenyeken szerzett pontszámainak összegével.

ENDURO

Ez a versenytípus egy körverseny, melyben adott idő alatt a lehető leghosszabb táv megtétele a cél.

Felszerelés

A versenyzőnek biztosítania kell saját maga számára az alapvető versenykellékeken (ernyő, buggy, védőfelszerelésként minimálisan sisak viselése kötelező) kívül az alábbiakat:

- GPS (megtett út, sebesség mérésére alkalmasnak kell lennie)

Szabályok

A versenyt a rajt előtt 10 perccel 4 rövid dudaszóval jelentik be.

A rajt előtti 1 percet 2 rövid dudaszó jelzi.

A rajtot 1 hosszú dudaszó jelzi.

A versenyzők repülőrajttal indulnak. A rajtvonalnak olyan szélesnek kell lennie, hogy a buggyk egymás mellett akár egyszerre is elférjenek, ez buggyként ~2m-t jelent.

A pályát a versenyzői eligazításon bemutatottak alapján, adott irányban kell teljesíteni.

A verseny maximálisan 2 órás - de nem rövidebb, mint 30 perc -, amit a versenybírók verseny közben, az időjárást figyelembe véve rövidíthetnek.

Verseny közben segítség nélkül akárháyszor cserélhető ernyő, de csak a pályán kívül, az erre kijelölt területen.

Az a versenyző a győztes, aki a verseny leintésekor a legtöbb kört tette meg.

Az egymás melletti elhaladás, előzés

A szél felőli buggyknak kötelessége az ernyőjét felvinni a zenith felé, a szélről távolabbi buggyknak kötelessége az ernyőjét levinni a talaj közelébe.

Mint ökölszabály a buggyknak kötelessége a saját buggyjának elejét és jobb oldalát figyelni. Így a balról érkező buggy észlelni fog bennünket. Természetesen a buggy bal oldalát is illik figyelni és nem ráhúzni a balról érkező, előzőre. **Ez a szabály széliránytól független.**

A szándékos akadályozás büntetéssel, esetleg kizárással jár.

Pontozás

A győztes 0 pontot kap a többi döntőbe jutott versenyző a helyezésétől azonos számú pontot kap.

Meglévő pontjaiból 1-1 pontlevonást könyvelhet el az a versenyző, aki:

- A legnagyobb mért sebességet érte el.

Pontozás fordulónként

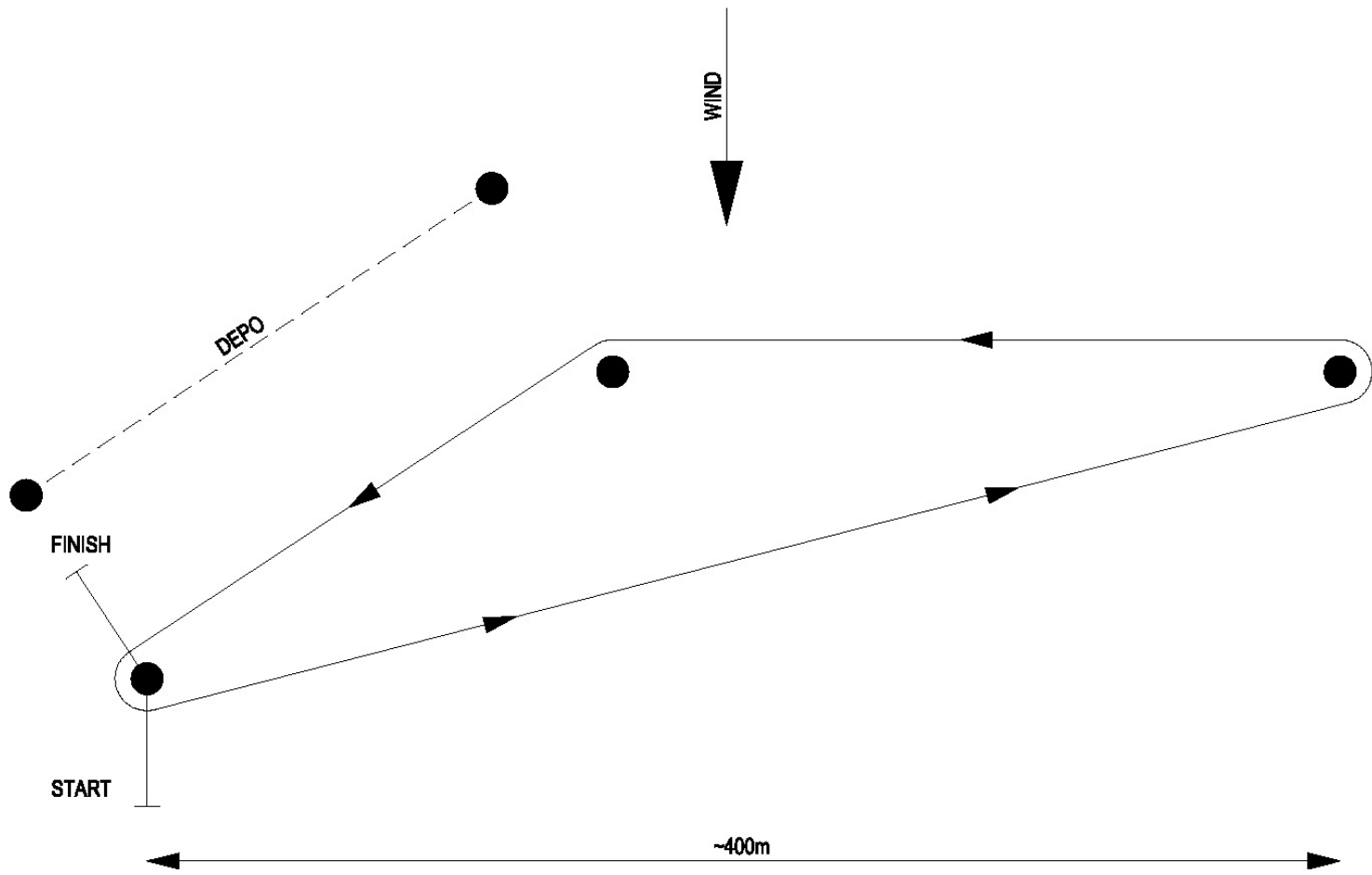
A versenyző fordulónkénti pontszáma egyenlő a levonások után a versenyeken szerzett pontszámainak összegével.

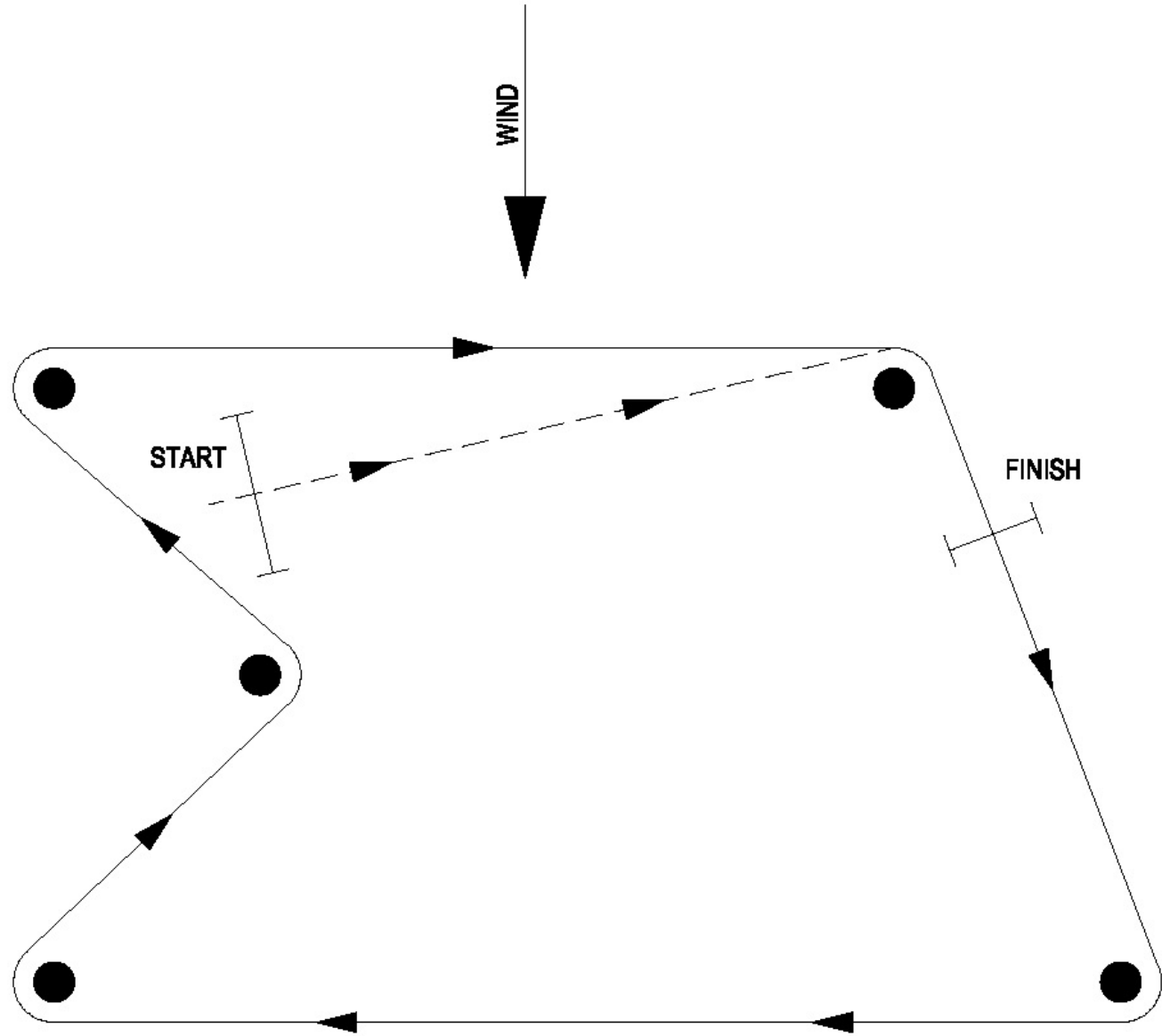
Fordulónként nullázható versenyek száma:

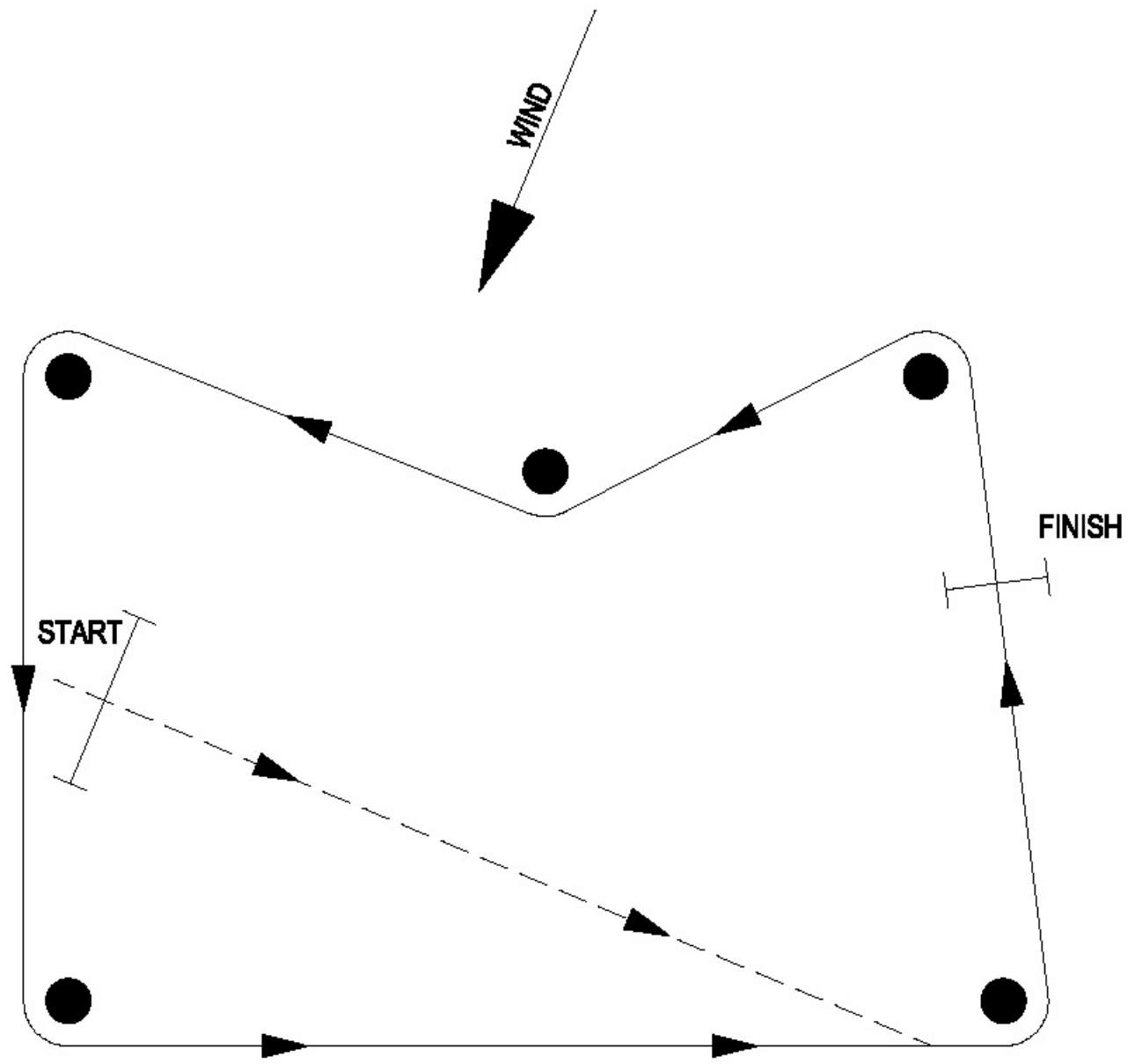
1-3 verseny esetén 0.

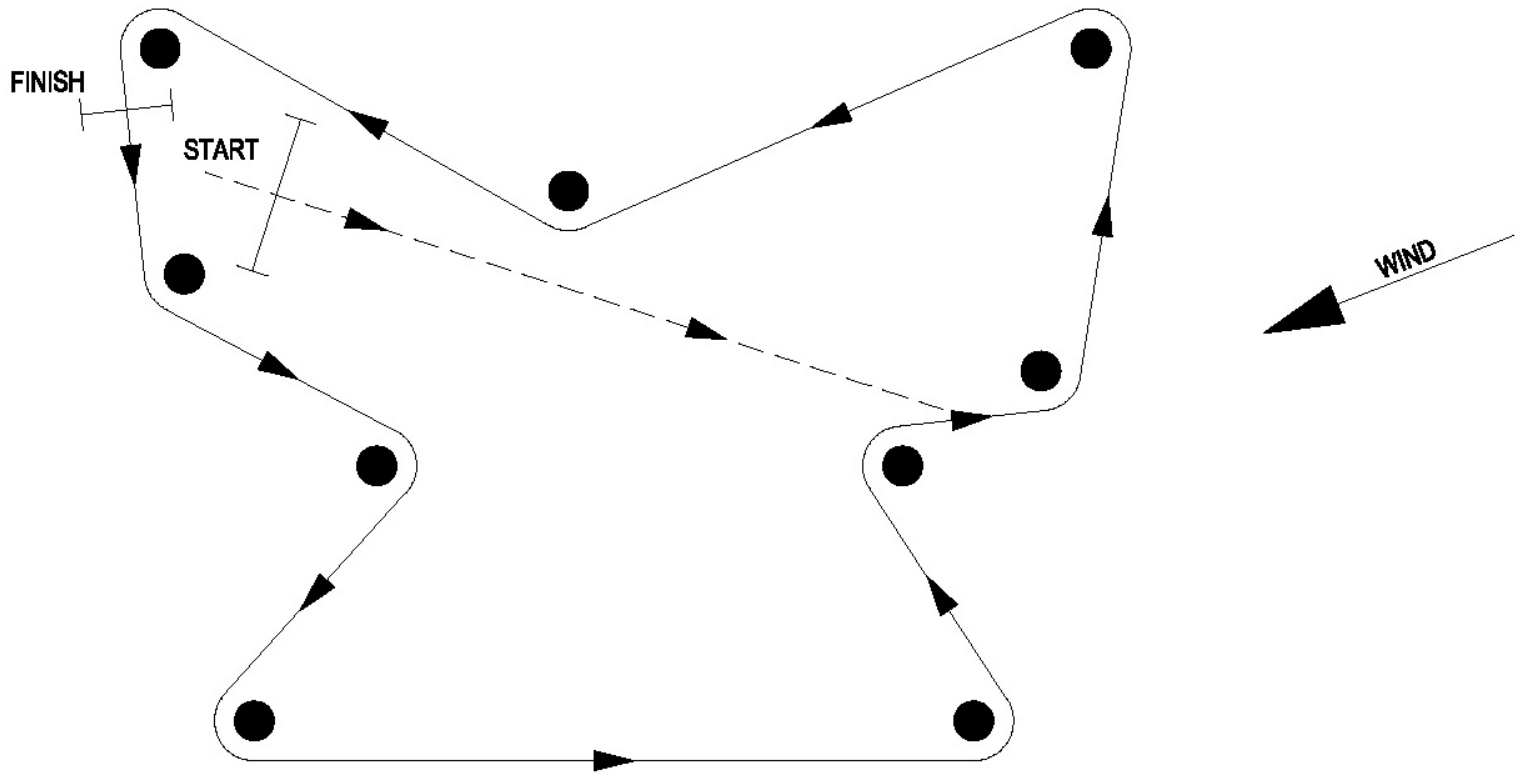
4-7 verseny esetén 1.

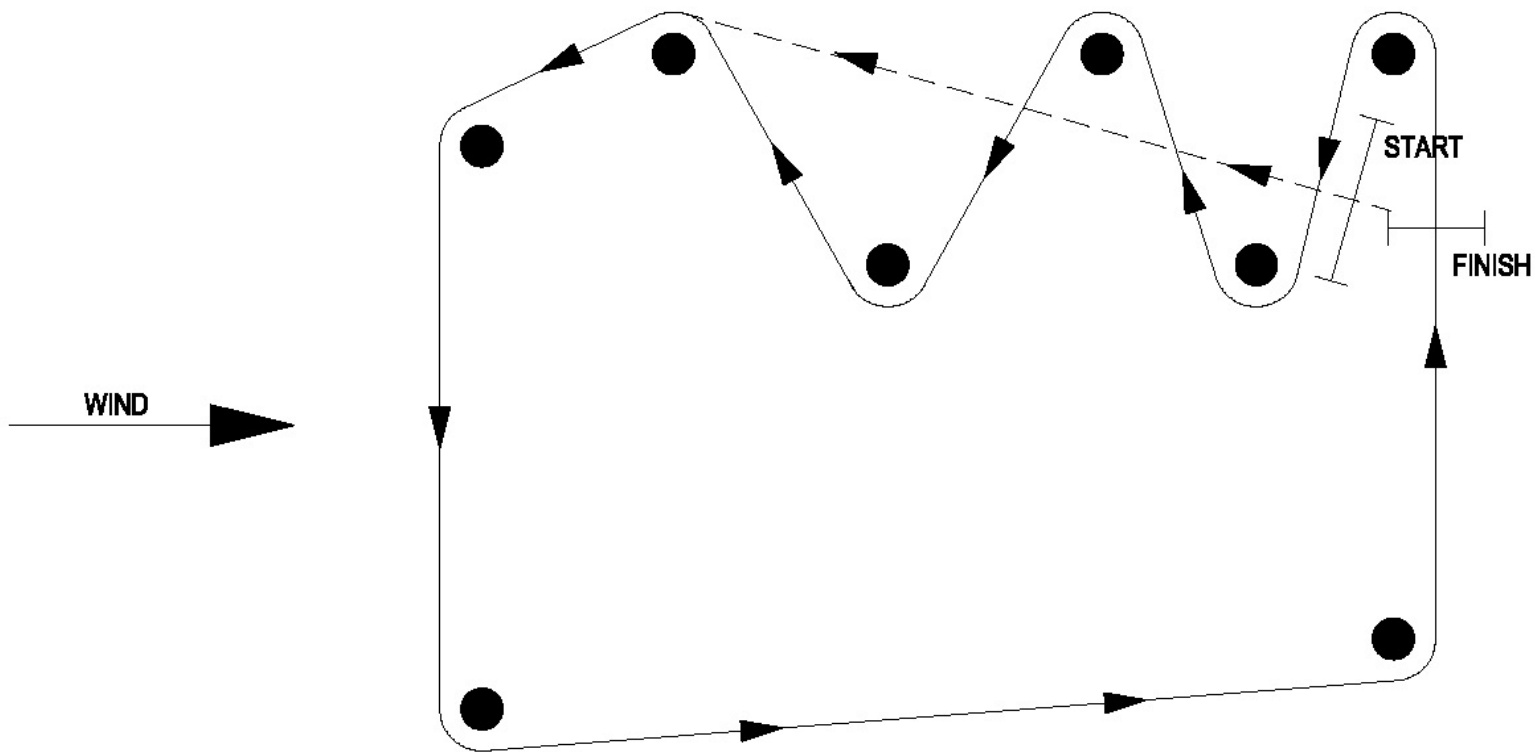
PÁLYAMINTÁK

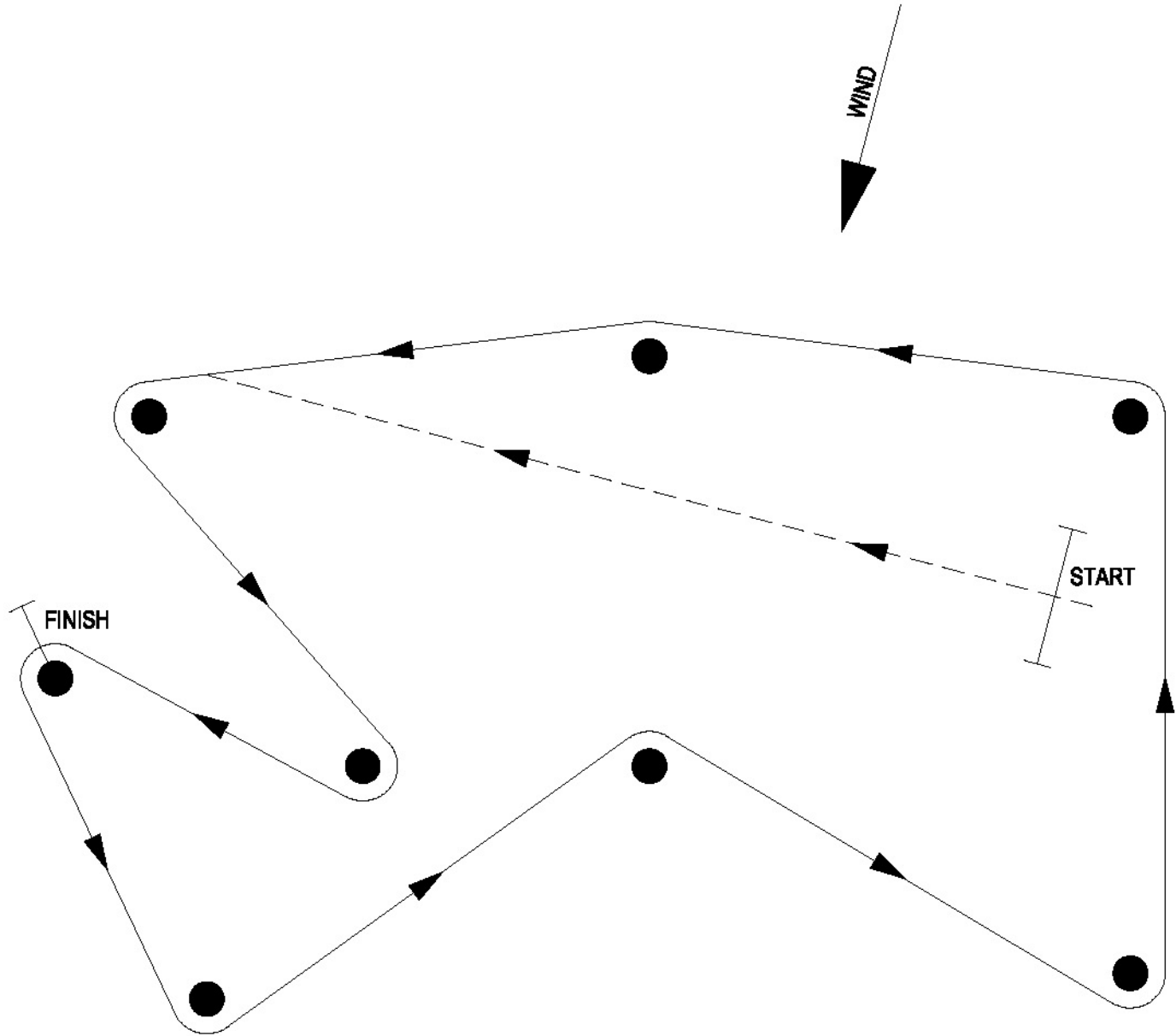












FELHASZNÁLT FORRÁSOK

- The PKA (Parakart Association) Handbook

SZERZŐK

Bonobo
Gyuri
SirBolts
Wanek