

1. Virallinen ilmoitustaulu

Virallinen ilmoitustaulu sijaitsee verkossa ja sitä käytetään **Sportity-sovelluksella**. Tämän on ladattavissa Googlen Play -kaupasta tai Applen App Storesta. Käytettäessä sovellusta kirjautumiskoodi on **QZUNIJ**. Täällä jaetaan kilpailun tulokset, liputukset ja kilpailun johtajan päätökset.

2. Lääkäri

Lääkäri ja ensiapu löytyvät johtotornin välittömästä läheisyydestä varikon pohjoispäästä.

3. Lähtöön järjestäytyminen ja lämmittelykierros

Lähtöön järjestäytyminen tapahtuu ratavarikon edessä radan puolella josta ajetaan masterauton perässä lähtöruudukkoon josta lähtö tapahtuu

4. Paalupaikka ja lähtövalot

Paalupaikka sijaitsee radan vasemmalla puolella.

Lähtettäminen tapahtuu valoilla seuraavasti: Kun autot on lämmityskierrosten jälkeen paikallaan lähtöruudukossa näytetään lähtövalossa 5 sec, sen jälkeen syttyy viisi punaista valoa yksitellen. Kun kaikki valot palavat, niin lähtö tapahtuu valojen sammuttua kerralla. Mikäli lähtötapahtuma keskeytetään, niin se näytetään keltaisella vilkkuvalla valolla.

Mikäli valolähetysjärjestelmä ei toimi, niin lähtettäminen tapahtuu sini-valkoisella lipulla seuraavasti. Autojen ollessa lähtöruudukossa lähettäjä näyttää 5 sec taulua. Taulun näytettyään hän siirtyy lähettäjän paikalle ja nostaa lipun puoliväliin. Tämän jälkeen hän päästää lipun auki ja nostaa lipun ylös. Lähtö tapahtuu, kun lippu laskee alas

5. Päälippupiste

Päälippupiste sijaitsee maali-/lähtölinjan kohdalla, kulkusuunnassa radan oikealla puolella.



6. Punaisen lipun linja

Kun kilpailulähtö keskeytetään punaisella lipulla, pysäytetään kilpailijat jonoon ratatuomaripisteen 18 kohdalle radan vasempaan reunaan. Tästä kilpailijat ohjataan tilanteesta riippuen lähtöruutuihin tai ratavarikolle. Punaisen lipun näytön jälkeen auto on Parc Férmé -säännönlaisena, oli se missä tahansa.



7. Ajotapa

- Kunnioita kilpakaveria
- Estämiset, peittämiset, törmäämiset jne pois
- Tila toiselle kilpailijalle
- Ohittaessa / ohitusta aloittaessa, ole näkyvä
- Keltaiset liput kunniaan, tupla keltaisilla varaudu pysähtymään.
- Keltaisen lipun vaikutusalueella ei ajeta kilpaa, ohittaminen kielletty
- Kilpaa ajetaan valkoisten viivojen välissä. Kanttaria saa käyttää hyväksi, renkaat ei saa kuitenkaan mennä kanttarin yli. Valkoisen viivan ylityseen on kaksi (2) poikkeusta:

Poikkeus 1

RT4:n jälkeen ennen RT 5:tä saa valkoisen viivan ylittää ulkoreunassa.



Poikkeus 2

Kanttarin jatkeena saa valkoisen viivan ylittää.



8. Parc ferme

Kaikkien kilpailijoiden on ajettava autonsa varikolla olevaan Parc Férmeeseen välittömästi jokaisen aika-ajon ja kilpailun jälkeen.



9. Kilpailijan kuuleminen

Kilpailijan kuuleminen ja puhuttelu tapahtuu johtotornin välittömässä läheisyydessä. Kilpailija ei tule torniin sisälle.

10. Ratavauriot

Radalle sekä radan rakenteisiin tulleet vauriot korvataan kilpa-auton liikennevakuutuksesta. Kilpailija on velvollinen tekemään vahinkoilmoituksen välittömästi tapahtuman jälkeen vakuutusyhtiölle.

Mikäli kilpailija ei tee ilmoitusta, järjestävä seura laskuttaa vaurioiden korjauksen täysimääräisesti kilpailijalta.

Hyvää kilpailuviikonloppua