

VII. Őrült Hajók Versenye
2022. augusztus 12-13. Harta – Dunapart
ELŐZETES versenyszabályzat

- Nevezési határidő: **2022.07.30. 20:00**
- Nevezni a www.orulthajok.hu weboldalon lehet.
- Nevező hajók maximális mennyisége **30 db**
- Nevezési díj nincs, a verseny ingyenes! A versenyzők a kétnapos fesztiválon is ingyen vesznek részt!
- A verseny időpontja: 2022. augusztus 13. (szombat) 14.00 – 18.00
- 14:00 - Hajószentelés
- 15:00 –Hajóverseny
- 16:30 – Gyorsasági verseny
- A teljes versenytáv kb. 300 méter.
- Bármilyen nem szabályozott kérdésben a versenybíróóság dönt, amit a versenyzőknek tudomásul kell venniük. A versenybizottság döntése végleges, reklamációnak helye nincs.

Díjazás:

- **Fődíj: 4 napos vitorlázás a Horvátországi Adriai tengeren (az utazás, valamint az ellátás költsége a nyertes csapatot terheli)**
- **2.-3. hely: értékes tárgynyermények**
- **A díjakról részletesen a helyszínen adunk tájékoztatást.**

Általános szabályok:

- Őrült hajó építése nem engedélyezett eleve vízi közlekedésre tervezett eszközből (csónak, kenu, kajak, stb.)
- A hajón min. 3; max. 6 embernek kell elférnie.
- A hajók hajtása csak emberi erővel engedélyezett.
- Környezet szennyező anyag felhasználása az építés, valamint a versenyzés során nem engedélyezett.
- Részvétel csak mentőmellényben. **(kérjük minden versenyző hozzon magával mentőmellényt)**

A verseny részletes lebonyolítása:

- A versenyen a hajók a kettesével a „START” jelzéstől (Hartai Dunapart – csónakleeresztő)
- A verseny pontozásának szempontjai: az örültség, a kreativitás, a kivitelezés, a gyorsaság, valamint az ügyességi versenyeken elért pontok.
- Az ötletességet, kreativitást, a kivitelezést zsűri pontozza 1-20-ig terjedő skálán
- Minden zsűritag táblával felmutatja az általa adott pontszámot a futam végén. Az össz pontszámba ez a pontozás 50% súlyozással számít bele.
- Ügyességi verseny a vízben és a szárazföldön: a versenyzőknek a hajójukkal egy kijelölt szakaszon egy úszó célba kell 5db teniszlabdát bedobniuk. (úszó kosárlabda palánk kb 5 méter távolságból 5db teniszlabda egyesével), illetve a már több éve sikeresen működő folyóvízi megkerülő manővert is

végre kell hajtani a célbaérés előtt. A labdákért darabonként 2 pont jár, a bólya megkerülésért pedig 10 pont vagyis a vízi ügyességi szakaszon összesen 20 pont gyűjthető össze.

A szárazföldi ügyességi verseny abból áll, hogy a versenyzők felállnak egy párhuzamos deszkára és 15 m-t meg kell tenniük azzal. A deszkákat a versenyzők egy-egy lábpántba bújtatva magukra veszik majd egyszerre mozdulva kell előre haladniuk.) A szárazföldi verseny időmérés alapon működik. A leggyorsabb csapaté a 20 pont (versenyzők számától függ) a leglassabbé 0 pont. Az ügyességi verseny az össz pontszámba 30% súlyozással kerül bele.



- Gyorsasági verseny: a leggyorsabb versenyzőé a legtöbb pontszám a leglassabbé nulla. A gyorsasági verseny az össz pontszámba 20% súlyozással számít bele.

Egyéb:

- A részpontokat kivetítőn, kijelzőn minden csapat figyelemmel tudja követni.
- A pontozó zsűriben a szervezők által meghívottak vesznek részt. A zsűri összetétele a verseny napján kerül kihirdetésre.
- A táv teljesítésének feltétele, hogy a pályán elhelyezett bóját meg kell kerülni.
- A bóják, akadályok elmozdítása, a megkerülő akadály kihagyása 5, illetve 15 pont büntetéssel jár.
- Az időmérést akkor állítjuk le, ha a versenyzők áthaladtak a célvonalon.
- A versenyt követően a legjobb időeredmények alapján a 5 leggyorsabb hajó megmérkőzhet egymással a pályán, ahol 5-en egyidejű starttal kell, hogy teljesítsék a távot. A gyorsasági verseny győztese a 2022-es leggyorsabb hajó kategóriában. A bejutott hajókat a vízparton a versenyzőknek szükséges visszajuttatni a starthoz.

A versenyre jelentkező hajók számától függően a fenti számok is arányosan változnak.

A versennyel, illetve az egész fesztivállal kapcsolatos kérdések esetén az alábbi elérhetőségeken állunk a rendelkezésre!

Mindenkinek **ŐRÜLETES** hajóépítést kívánnak a **SZERVEZŐK!**

További információk:

Szöllősi Rafael

06-30-437-06-97

Hinkel Tamás

06-30-701-58-58

Melléklet