



# Drift Masters Grand Prix 2017

## REGULAMIN

### Drift Masters Grand Prix 2017

#### ART. 1. PRZEPISY OGÓLNE

1. Drift Masters Grand Prix 2017 (zwane dalej DMGP) jest cyklem zawodów driftingowych, organizowanym przez właściciela - Drift Masters Grand Prix Sp. z o.o. z siedzibą w Płocku, ul Otolińska 25, 09-407 Płock tel. 730-914-730, e-mail: biuro@driftmasters.gp (zwaną dalej Organizatorem). Organizator ma prawo zlecać organizowanie poszczególnych rund i/lub całego cyklu rozgrywek innym podmiotom.

2. Regulamin Drift Masters Grand Prix (zwany dalej Regulaminem) jest dokumentem określającym zasady zawodów oraz reguły uczestnictwa w zawodach driftingowych. Organizator zawodów jest odpowiedzialny za przeprowadzenie ich zgodnie z przepisami niniejszego Regulaminu.

3. Zawody, eliminacje i treningi organizowane przez Drift Masters Grand Prix są przeprowadzane zgodnie z przepisami niniejszego Regulaminu.

4. W zawodach driftingowych organizowanych na obiektach i torach zamkniętych nie obowiązują przepisy ustawy Prawo o Ruchu Drogowym.

5. W roku 2017 DMGP organizuje 6 rund (VI weekendów sportowych) zawodów odpowiednio w terminach i lokalizacjach:

I – 1. runda 21-22 Kwietnia Poznań; II – 2. runda 12-13 Maja Niemcy Nurburgring; III – 3. runda 9-10 Czerwca Polska Płock; IV – 4. runda 7-8 Lipca Polska Toruń; V – 5. runda 28-29 Lipca Łotwa Ryga; VI – 6. runda 25-26 września Niemcy Hockenheim.

DMGP zastrzega sobie prawo do zmiany kalendarza zawodów w trakcie sezonu spowodowanych przez czynniki niezależne od DMGP.





## **ART. 2. KIEROWNICTWO ZAWODÓW**

1. Kierownictwo zawodów stanowi również Zespół Sędziów (ZS), do którego kompetencji należy:

- a. odbiór trasy przed zawodami,
- b. zatwierdzenie listy startowej i wyników,
- c. nakładanie kar na kierowców,
- d. rozpatrywanie odwołań i protestów,
- e. podejmowanie innych decyzji mających wpływ na wyniki i przebieg zawodów.

2. Podstawowy skład Zespołu Sędziów stanowią minimum 2 osoby. Zespół Sędziów może powoływać w razie potrzeby dodatkowych Sędziów Pomocniczych. Skład ZS oraz Sędziów Pomocniczych zatwierdza Zarząd DMGP. Członkowie Zarządu DMGP i Dyrektor Zawodów mogą zawsze uczestniczyć w posiedzeniach ZS jako doradcy bez prawa głosu przy głosowaniu.

3. Kierownictwo zawodów DMGP stanowią:

- a. Dyrektor Zawodów
- b. Dyrektor Biura
- c. Dyrektor Techniczny i Zabezpieczenia Trasy

Organizator może wyznaczyć także inne osoby funkcyjne.

4. Osoby wymienione w punktach 2 i 3 są powoływane przez Zarząd DMGP.

## **ART. 3. OFICJALNE DOKUMENTY ZAWODÓW**

1. Oficjalne dokumenty zawodów oprócz niniejszego Regulaminu stanowią:

- a. zezwolenia na organizację zawodów (jeżeli są wymagane),
- b. ubezpieczenie OC Organizatora,
- c. Regulamin Techniczny oraz Regulamin Uzupełniający Zawodów i Komunikaty,
- d. lista zgłoszeń,
- e. protokół badania kontrolnego samochodów,
- f. lista startowa,
- g. wyniki przejazdów kwalifikacyjnych,
- h. wyniki przejazdów finałowych,



i. zasady sędziowania kwalifikacji i przejazdów finałowych.

j. Harmonogram zawodów

#### **ART. 4. ZEZWOLENIA, ODPOWIEDZIALNOŚĆ, UBEZPIECZENIA**

1. Na organizację zawodów na drodze publicznej organizator musi uzyskać stosowne zezwolenie od właściwego terenowego organu administracji.
2. Organizator musi posiadać pisemną zgodę właściciela terenu, na którym odbywają się zawody, jeżeli teren ten nie jest we władaniu Organizatora.
3. Organizator jest odpowiedzialny za ubezpieczenie zawodów w zakresie OC organizatora na cały czas ich trwania. W zakresie NW ubezpieczenie muszą posiadać wszystkie osoby funkcyjne.
4. Każdy z uczestników zawodów bierze w nich udział na własną odpowiedzialność. Organizator nie będzie ponosił żadnej odpowiedzialności za skutki nieszczęśliwych wypadków (zranienie, uszczerbki na zdrowiu, śmierć) lub uszkodzenie mienia w stosunku do zawodników, innych kierowców, pomocników, mechaników i osób trzecich. Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za ubezpieczenie swoje oraz członków swojego zespołu i musi posiadać stosowne ubezpieczenia w zakresie NNW.
5. Podpisując zgłoszenie do zawodów każdy zawodnik zrzeka się wszelkich praw do odszkodowań mogących wyniknąć w związku z wypadkami, które mogą się przytrafić zawodnikom lub ich pomocnikom i mechanikom podczas treningu lub zawodów albo podczas przejazdu z miejsca parkowania na trasę i z powrotem. Zrzeczenie stosuje się do DMGP, organizatora, różnych osób urzędowych oraz innych zawodników lub ich pomocników i mechaników.
6. Zawodnicy startują w zawodach na własną odpowiedzialność z pełną świadomością istnienia ryzyka utraty zdrowia lub życia. Organizator, władze i kierownictwo zawodów nie odpowiadają za szkody spowodowane przez zawodników wobec osób trzecich, jak również nie biorą na siebie odpowiedzialności za konsekwencje wypadków dla samych zawodników lub ich mienia.

#### **ART. 5. PRAWA DO WIZERUNKU**

1. Podpisując zgłoszenie do zawodów każdy zawodnik wyraża zgodę na utrwalenie i eksploatację swojego wizerunku i podobizny oraz zamieszczenie ich we wszystkich materiałach informacyjnych i promocyjnych Organizatora (w tym w wydawnictwach poligraficznych i Internecie) bez ograniczenia czasowego oraz bez względu na miejsce i sposób ekspozycji, na następujących polach eksploatacji:
  - a. utrwalenie we wszelkich technikach/systemach/rodzajach zapisu na wszelkich nośnikach zapisu magnetycznego, cyfrowego, nośnikach światłoczułych, drukarskich itp. i przepisywanie utrwalonych zapisów na inną technikę/system/rodzaj zapisu/nośnik, w tym nośniki zapisu magnetycznego, cyfrowego, nośniki światłoczułe w nieograniczonej ilości nośników egzemplarzy.





- b. wytwarzanie jakąkolwiek techniką kopii wizerunków i podobizn, w tym w szczególności techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
- c. zwielokrotnianie zapisów w nieograniczonej liczbie egzemplarzy na wszelkich nośnikach, wszelkimi technikami, w tym techniką zapisu magnetycznego, światłoczułego, drukarskiego, reprograficznego, cyfrowego;
- d. wprowadzanie do obrotu,
- e. wprowadzanie do pamięci komputera, do sieci komputerowej i/lub multimedialnej, do baz danych,
- f. publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do wizerunków i podobizn i przedmiotów praw pokrewnych w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępnianie w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów odpłatnych lub nieodpłatnych, w szczególności video on demand, pay-per-view, dostępnych m.in. w technice downloading, streaming, IPTV, ADSL, DSL oraz jakiegokolwiek innej), a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń (m.in. telefonów stacjonarnych i/lub komórkowych, komputerów stacjonarnych i/lub przenośnych, a także przekazów z wykorzystaniem wszelkich dostępnych technologii np. GSM, UMTS itp., za pomocą telekomunikacyjnych sieci przesyłu danych),
- g. wymiana nośników, na których utrwalono wizerunki i podobizny oraz wprowadzanie zapisów wizerunków i podobizn do pamięci komputerów i serwerów sieci komputerowych, także ogólnie dostępnych w rodzaju Internet oraz udostępnianie ich zapisów (plików) użytkownikom (korzystającym z) takich sieci na całym świecie w tym za pośrednictwem sieci telekomunikacyjnych w miejscu i czasie przez nich wybranych w tym w systemie VOD, udostępniania przez witryny www i portale internetowe, P2P i inne protokoły udostępniania i/lub wymiany plików;
- h. wielokrotne nadawanie za pomocą wizji i fonii przewodowej i bezprzewodowej, także stereofonicznie, przez stacje naziemne i za pośrednictwem satelity, w tym także w ramach tzw. "platform cyfrowych" na całym świecie, dla odbiorców wszelkich systemów odbioru telewizji (w tym także nadawanie w sieci Internetu we wszelkich formułach - "on demand", "pay per view", swobodnie dostępnej dla korzystających z sieci Internetu itp., rozpowszechniania w zamkniętych obiektach, statkach, samolotach itp.);
- i. reemitowanie analogowe oraz cyfrowe wizji i/lub fonii (kodowane lub niekodowane, odpłatne lub nieodpłatne, w jakimkolwiek systemie, formacie lub technologii) m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych, sieci kablowych, połączeń telekomunikacyjnych, telewizji mobilnej, IPTV, DSL, ADSL, jakichkolwiek sieci komputerowych (w tym Internetu) itp.
- j. wprowadzanie do obrotu nośników z zapisem wizerunku i podobizny (wszelkiego rodzaju, w tym VCD, DVD, kasety video, plików cyfrowych itd.) i jego fragmentów w nieograniczonej liczbie egzemplarzy, zezwalenie na zasadzie wyłączności na nadawanie, w tym na rozpowszechnianie w sieciach kablowych i platformach cyfrowych oraz w sieciach telekomunikacyjnych i w sieciach powszechnie dostępnych w rodzaju Internetu;



- k. wprowadzanie do pamięci komputera, do sieci multimedialnej i sieci telefonicznej;
- l. wydanie i rozpowszechnianie we wszystkich wydaniach, niezależnie od formy, standardu lub formatu, bez ograniczeń liczby nakładów, wydań oraz egz. z opisem i wykorzystaniem dla mat. prasowych oraz w wydawnictwach w języku polskim lub innych wersjach językowych; obejmuje to także prawo do częściowego lub całkowitego przedruku (przed i po produkcji), w tym na fotokopiach, mikro kopiach i mikroreprodukcjach, a także prawo do powielania w inny sposób;
- m. wykorzystanie w utworach multimedialnych;
- n. wykorzystanie na stronach internetowych,
- o. udostępnianie w technologii wideo-na-żądanie i pay-per-view, wykorzystanie na urządzeniach przenośnych, w sieciach telefonii komórkowej, sieciach Internetowych, publikacjach prasowych oraz w ramach działań i materiałów promocyjnych, reklamowych lub marketingowych;
- p. publiczne udostępnianie wizerunku i podobizny w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
- r. rozpowszechnianie przez osoby trzecie w sposób publiczny lub niepubliczny;
- s. wykorzystanie wizerunku i podobizny do celów promocyjnych i reklamy DMGP oraz innych podmiotów, jeśli DMGP uzna to za stosowne,
- t. komercyjne wykorzystanie wizerunku i podobizny w ramach Internetu
- u. opracowanie, aranżacja, przystosowanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w zapisie komputerowym, z prawem do zwielokrotniania rezultatów tych zmian z zachowaniem praw osoby, która je wykonała;
- w. wykorzystanie wizerunku i podobizny w innych dziełach/utworach i przy okazji jakichkolwiek działań Zamawiającego lub podmiotów przez niego wskazanych;
- v. publiczne wyświetlanie i odtwarzanie.

#### **ART. 6. REGULAMIN UZUPEŁNIAJĄCY ZAWODÓW**

1. DMGP może ustanowić Regulamin Uzupełniający Zawodów obowiązujący podczas danej imprezy. Dokument ten nie może być sprzeczny z niniejszym Regulaminem.
2. Władze i kierownictwo zawodów podczas imprezy mogą wydawać Komunikaty. Komunikaty nie mogą być sprzeczne z niniejszym Regulaminem.
3. Regulamin Uzupełniający oraz Komunikaty podawane są do wiadomości zawodników poprzez wywieszenie na tablicy informacyjnej w Biurze Zawodów lub Parku Maszyn.





## ART. 7. ZGŁOSZENIA I WPISOWE

1. Do udziału w zawodach Drift Masters Grand Prix będą dopuszczeni wyłącznie zawodnicy z licencją lub „dziką kartą” DMGP na rok 2017 (art.8), którzy dokonają zgłoszenia do zawodów zgodnie z pkt.4 i wpłaty wpisowego w wysokości określonej w pkt 2.
2. Wpisowe wynosi:
  - a. 200€ za udział w jednej rundzie zawodów - w przypadku uiszczenia opłaty do 14 dni przed terminem Badania Kontrolnego. W przypadku zapłaty po tym terminie, wpisowe wynosi 600€.
  - b. 900€ za udział we wszystkich rundach sezonu 2017 w przypadku uiszczenia opłaty do 14 dni przed terminem Badania Kontrolnego pierwszej rundy DMGP 2017.
3. Wpłacone wpisowe nie podlega zwrotowi, jeżeli wpłynęło do Organizatora zgłoszenie zawodnika, również w przypadku gdy zawodnik nie stawił się na zawodach niezależnie od przyczyny lub jeśli zgłoszony samochód zawodnika nie przeszedł Badania Kontrolnego z wynikiem pozytywnym. W przypadku odwołania zawodów wpisowe podlega zwrotowi. Wpisowe powinno być wpłacane bezpośrednio na konto Organizatora.
4. Zgłoszenia zawodnika dokonuje się poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej DMGP - [www.driftmasters gp](http://www.driftmasters gp) w terminie do 14 dni przed zawodami.
5. Termin wysłania zgłoszeń wraz z dokonaniem wpłaty wpisowego upływa na 14 dni przed dniem Badania Kontrolnego.
6. Każdy zawodnik może zgłosić do zawodów jeden samochód podstawowy oraz jeden rezerwowany pod warunkiem, że nie będą one odstawały od siebie wyglądem (dopuszczalne są dwa samochody różnych marek/modeli o wyglądzie nawiązującym do barw teamowych), pod rygorem niedopuszczenia do Badania Kontrolnego przez Komisję Techniczną. Dopuszcza się zgłoszenie jednego samochodu zapasowego dla teamu, pod warunkiem zgłoszenia go na 14 dni przed Badaniem Kontrolnym danej rundy – zgodnie z regulaminem.
7. Po terminie zamknięcia Listy Zgłoszeń, a przed Badaniem Kontrolnym możliwa jest zmiana samochodu poprzez złożenie korekty do formularza zgłoszeniowego.
8. Zawodnik, który chce otrzymać fakturę VAT z tytułu opłaty wpisowego powinien w formularzu zgłoszenia podać dane do faktury, która będzie do odbioru w Biurze Zawodów.
9. Złożenie zgłoszenia przez zawodnika i wpisanie go na Listę Zgłoszeń stanowi zawarcie umowy cywilnoprawnej z Organizatorem. Składając zgłoszenie do zawodów zawodnik potwierdza znajomość i podporządkowanie się regulaminom zawodów, rezygnując z dochodzenia jakichkolwiek roszczeń od Organizatora DMGP, w tym także na drodze sądowej.

## ART. 8. LICENCJA DMGP 2017





1. W sezonie 2017 do udziału w zawodach Zarząd DMGP dopuszcza tylko zawodników z ważną licencją DMGP na sezon 2017, z zastrzeżeniem pkt 5.
2. W celu uzyskania licencji DMGP na sezon 2017 należy wziąć udział w Drivers Search zorganizowanym przez DMGP i uzyskać pozytywną ocenę od składu sędziowskiego, z zastrzeżeniem pkt 4.
3. W sezonie 2017 Drivers Search odbędzie się w czasie trwania treningów organizowanych przed każdą rundą zawodów DMGP. Zgłoszenie na DS rozpatrywane będzie przez zarząd DMGP w trybie indywidualnym. Zgłoszenia należy przysyłać drogą mailową na adres: [biuro@driftmasters\(gp\)](mailto:biuro@driftmasters(gp)).
4. Pierwszych 44 zawodników z klasyfikacji generalnej DMGP 2016 otrzymuje licencję na sezon 2017 bez obowiązku udziału w Drivers Search.
5. Zarząd DMGP może dopuścić do udziału w zawodach zawodników z tzw. "dziką kartą" na warunkach ustalonych indywidualnie.

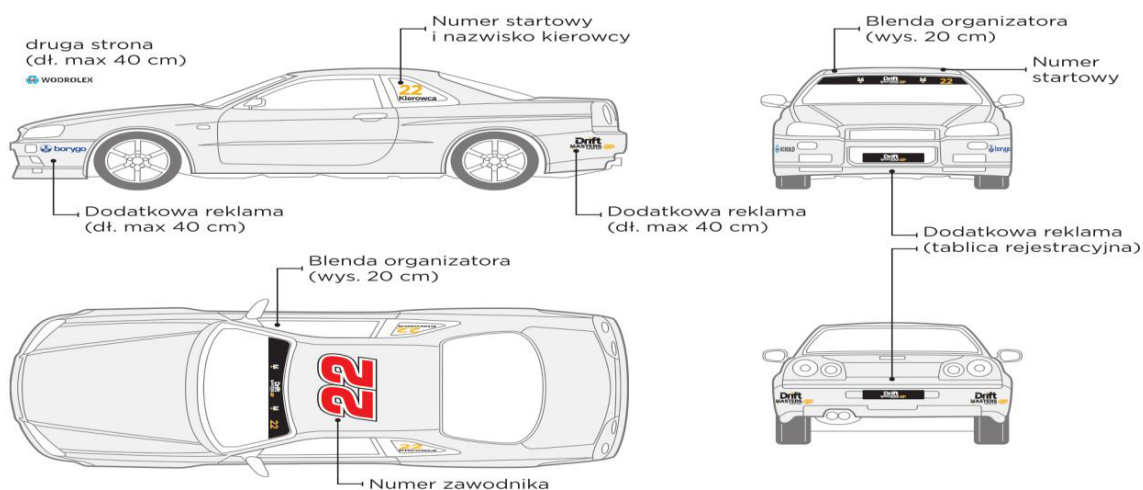
#### **ART. 9. NUMERY STARTOWE - REKLAMA**

1. Zawodnicy mają prawo wyboru numeru startowego (w zakresie od 11 do 999) dokonując zgłoszenia na adres e-mail [biuro@driftmasters\(gp\)](mailto:biuro@driftmasters(gp)).
2. O dostępności każdego numeru decyduje kolejność zgłoszeń.
3. DMGP potwierdzi zwrotnie na adres e-mail dostępność wybranego numeru oraz jego przypisanie do danego zawodnika. W przypadku zarezerwowania danego numeru przez innego zawodnika, DMGP poinformuje o konieczności wyboru innego numeru startowego.
4. W przypadku niedokonania wyboru numeru startowego przez zawodnika, zostanie on przydzielony przez Organizatora.
5. Numery startowe muszą zostać umieszczone samodzielnie przez zawodnika na każdym samochodzie zgłoszonym do zawodów według następujących zasad (schemat oklejania w pkt 9):
  - a. numer startowy o wysokości cyfr 80cm - na dachu, centralnie do osi symetrii samochodu, przy czym górna krawędź cyfr ma się znajdować jak najbliżej przedniej szyby;
6. Zawodnicy zobowiązani są do umieszczenia na górnym pasie przedniej szyby oficjalnej blendy otrzymanej od Organizatora (schemat oklejania w pkt 9). Na przedniej szybie obowiązuje bezwzględny zakaz umieszczania jakichkolwiek innych naklejek i napisów.
7. Obowiązuje bezwzględny zakaz umieszczania na samochodach jakichkolwiek naklejek i napisów związanych z innymi organizacjami i organizatorami imprez lub zawodów o podobnym profilu działalności do DMGP.



8. Organizator ma prawo zobowiązać zawodników do umieszczenia na samochodach reklam dodatkowych w następujących miejscach: na dachu, na obu rogach przedniego i tylnego zderzaka oraz w miejscu przedniej i tylnej tablicy rejestracyjnej.

9. Ustala się następujący schemat oklejania samochodu:



10. Każdy z zawodników minimalnie 14 dni przed 1 rundą musi przesłać grafikę swojego numeru startowego oraz treść która ma być wpisana na pozycji „nazwisko”.

## ART.11. PRZEBIEG ZAWODÓW

1. Zawody składają się z dwóch etapów rozgrywek:

- a. Sesji Kwalifikacyjnej,
- b. Sesji Finałowej (dalej zwanej także „Top 32”).

2. Szczegółowy harmonogram zawodów zostanie podany do wiadomości przez Organizatora przed rozpoczęciem zawodów.

3. Podczas przejazdów w Sesji Kwalifikacyjnej zawodnicy startują pojedynczo. W czasie tych przejazdów podstawowymi kryteriami oceny dokonywanej przez ZS są: kąt wychylenia, linia przejazdu, średnia prędkość wyznaczonego odcinka trasy,

4. Szczegółowe omówienie zasad oceny przejazdów kwalifikacyjnych jest przedstawiane przez ZS podczas brefingu.

5. Podczas przejazdów w Sesji Finałowej zawodnicy startują w parach. Przy ocenie tych przejazdów, oprócz kryteriów wymienionych w pkt 3, oceniana jest odległość w jakiej samochody podczas przejazdu znajdują się od siebie. Szczegółowe omówienie zasad oceny przejazdów parami jest przedstawiane przez ZS podczas brefingu.





6. W czasie przejazdów kwalifikacyjnych o kolejności wjeżdżania na tor decyduje kolejność ustawiania się w kolejce przed strefą startową.

7. W czasie Sesji Finałowej kolejność ustawiania się przed strefą startową jest ustalona zgodnie z punktem 13.

8. Sygnał do startu daje wyłącznie Sędzia Startowy za pomocą flag i/lub sygnalizatorów świetlnych. Nie stosowanie się do sygnałów wydawanych przez Sędziego Startowego lub sygnalizacji świetlnej grozi karami z dyskwalifikacją włącznie.

9. Sesja Kwalifikacyjna podzielona jest na 2 serie przejazdów, z których każdy oceniany jest przez Zespół Sędziów.

10. Zasady przejazdów w Sesji Kwalifikacyjnej:

a. Pierwszy zawodnik, który wjedzie w strefę startową jest Zawodnikiem Prowadzącym Sesję Kwalifikacyjną. W przypadku, gdy Zawodnik Prowadzący zjedzie z toru podczas Sesji Kwalifikacyjnej automatycznie zawodnik jadący bezpośrednio po nim staje się nowym Zawodnikiem Prowadzącym. Zasada ta obowiązuje za każdym razem kiedy Zawodnik Prowadzący zjedzie z toru.

b. Za każdym razem wjechanie Zawodnika Prowadzącego w strefę startową wyznacza kolejną serię przejazdów. Każdy z zawodników, który znajdzie się w strefie startowej za Zawodnikiem Prowadzącym rozpoczyna tę samą serię przejazdów, którą rozpoczął Zawodnik Prowadzący, niezależnie od tego ile przejazdów wykonał wcześniej.

c. Kiedy Zawodnik Prowadzący rozpocznie ostatnią serię przejazdów wszyscy zawodnicy jadący po nim mają prawo jeszcze tylko do jednego przejazdu, niezależnie od liczby przejazdów, którą wykonali wcześniej.

d. Seria przejazdów kwalifikacyjnych kończy się, gdy:

- wszyscy zawodnicy znajdujący się na torze przejechali daną serię przejazdów, wyznaczoną przez Zawodnika Prowadzącego

- żaden z zawodników nie pojawił się w strefie startowej w ciągu 2 minut, liczonych od opuszczenia jej przez poprzedniego zawodnika.

e. Podczas przejazdów kwalifikacyjnych zawodnik ma prawo zjechać z toru do Parku Maszyn w dowolnym momencie oraz dowolną liczbę razy bez konieczności powiadomienia obsługi toru.

f. Zawodnik ma bezwzględny obowiązek ustawienia się zawsze na końcu kolejki samochodów oczekujących na wjazd do strefy startowej niezależnie od tego czy dojeżdża do niej bezpośrednio po zakończeniu swojego przejazdu czy też wjeżdża na tor z Parku Maszyn lub strefy serwisowej.

g. Podczas przejazdów kwalifikacyjnych w kolejce przed strefą startową samochody muszą ustawiać się pojedynczo.

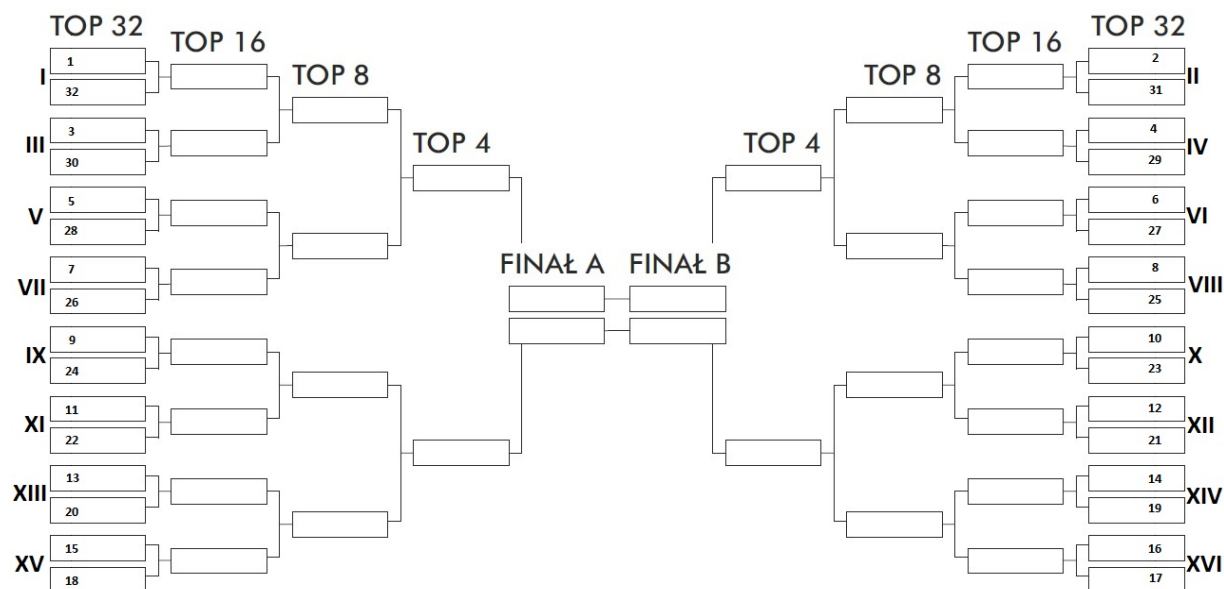
h. Informacja na temat ustawienia przed strefą startową, wraz ze schematem ustawiania się, podana będzie w osobnym komunikacie najpóźniej przed rozpoczęciem przejazdów kwalifikacyjnych.



11. Ocena Zespołu Sędziów wyliczona na podstawie najlepszego wyniku z dwóch przejazdów kwalifikacyjnych każdego zawodnika decyduje o kolejności zajmowanych miejsc w Sesji Kwalifikacyjnej. W przypadku uzyskania równej ilości punktów o kolejności zawodników decyduje drugi (lub trzeci) najlepszy wynik przejazdu z Sesji Kwalifikacyjnej. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia, o kolejności zawodników decyduje wyższe miejsce w klasyfikacji generalnej danego sezonu. W przypadku dalszego braku rozstrzygnięcia, o kolejności zawodników decydują dodatkowe ich przejazdy; każdy z zawodników wykonuje jeden przejazd kwalifikacyjny i na tej podstawie ZS zadecyduje o kolejności danych zawodników. Zawodnik który uzyska odpowiednio więcej punktów podczas sesji dodatkowej znajduje się bezpośrednio nad rywalami z sesji dodatkowej.

12. Najlepszych 32 zawodników z przejazdów kwalifikacyjnych zostaje dopuszczonych do Sesji Finałowej - przejazdów parami.

13. W czasie Sesji Finałowej kolejność rozgrywania przejazdów odbywa się według następującego schematu:



14. Podczas rozgrywek w parach na etapie Top 32 każda para zawodników, wykonuje minimalnie dwa przejazdy punktowane: każdy kierowca raz "goni" i raz "ucieka".

15. Zasady przejazdów w parach w Sesji Finałowej to:

a. O kolejności ustawienia zawodników w parze decyduje miejsce w kwalifikacjach - pierwszy w strefę ocenianą przez ZS wjeżdża zawodnik wyżej rozstawiony.

b. ZS ma obowiązek poinformować zawodników, po której stronie strefy startowej będzie ustawiany zawodnik wyżej rozstawiony.



- c. Po starcie do przejazdu parami, podczas jazdy na wyznaczonym odcinku formującym, odległość pomiędzy zawodnikami wyznacza strefa proximity box. W przypadku jej braku zawodnicy muszą jechać obok siebie w tempie wyznaczanym przez zawodnika, który w danym przejeździe pierwszy wjedzie w strefę ocenianą.
- d. Na sygnał sędziego głównego (światło startowe) zawodnicy biorący udział w danym przejeździe mają 2 minuty na stawienie się na linii startu. Sędzia startowy włącza zegar odliczający dwie minuty w momencie wypuszczenia zawodników do strefy przed startowej.
- e. Początek i koniec 2 minut, określa sędzia główny zawodów. Przerwa pomiędzy zakończeniem jednego przejazdu, a zapaleniem przez sędziego głównego światła startowego informującego o kolejnym przejeździe, nie powinna być dłuższa niż 3 minuty.
- f. Przerwa pomiędzy przejazdami będzie powiększona o 3 minuty, jeżeli zawodnik będzie jechał w kolejnej parze bezpośrednio po przejazdach w parze poprzedniej.
- g. Jeżeli jeden z zawodników z pary nie pojawi się na linii startu w wyznaczonym czasie, automatycznie jego konkurent z pary uznany zostaje za zwycięzcę danego pojedynku i przechodzi do dalszego etapu rozgrywek.
- h. W przypadku, gdy w wyznaczonym czasie żaden z dwóch zawodników nie pojawi się na linii startu, do dalszego etapu rozgrywek przechodzi zawodnik, który zdobył więcej punktów w rozegranych dotychczas przejazdach tych dwóch zawodników, a jeżeli ta liczba jest równa - do kolejnego etapu przechodzi zawodnik, który zdobył więcej punktów w przejazdach kwalifikacyjnych.
16. Sędzia główny, na każdym etapie zawodów może zarządzić dodatkową przerwę nie przewidzianą w regulaminie.
17. W przypadku konieczności naprawy auta po kolizji, której sprawcą zgodnie z decyzją ZS nie był dany zawodnik, ma on prawo zgłoszenia ustnego wniosku do Kierownika Parku Maszyn o udzielenie dodatkowej przerwy technicznej. Wniosek zgłoszony musi być bezpośrednio po kolizji. Wniosek zgłoszony po upływie czasu na ustawienie się na linii startu opisanego w pkt. 15, nie będzie rozpatrywany. Wniosek, rozpatruje w trybie natychmiastowym Dyrektor Techniczny i Zabezpieczenia Trasy lub osoba przez niego wskazana, i podejmuje decyzję o ewentualnym przyznaniu przerwy technicznej. Przewidywalny maksymalny czas przerwy to 10 minut.
18. Zasady ustalania wyników w przejazdach parami:
- a. O wyniku przejazdów w parach decyduje Zespół Sędziów. Wynik ustalany jest i podawany do wiadomości zawodników po zakończeniu każdego pojedynku składającego się z dwóch przejazdów.
- b. O zwycięstwie w parze decydują łączne wyniki dwóch przejazdów.
- c. Ocena przejazdów w parach polega na przyznaniu zawodnikom z danej pary łącznie 10 punktów przez każdego członka Zespołu Sędziów za każdy przejazd.
- d. Wynik pojedynku w parze stanowi suma punktów uzyskanych przez każdego zawodnika w dwóch przejazdach.



e. W przypadku uzyskania takiej samej ilości punktów - wynik remisowy - powtarzane są dwa przejazdy, tzw. dogrywka. Kolejność ustawienia zawodników w dogrywce jest taka sama jak w pierwszej rozgrywce. Dopuszczalna jest tylko jedna dogrywka danej pary zawodników.

f. Zawodnik, który zwycięży w danej parze przechodzi do dalszego etapu rozgrywek.

g. W przypadku, gdy dogrywka nie przyniesie rozstrzygnięcia, zwycięzcą zostaje zawodnik, który zajął wyższe miejsce w przejazdach kwalifikacyjnych.

h. Dogrywki są rozgrywane po zakończeniu każdego z etapów rozgrywek (TOP 32, TOP 16, TOP 8, TOP 4), w kolejności takiej jak przejazdy podstawowe danych par. Dogrywki podczas finałów A i B rozgrywane są bezpośrednio po przejazdach podstawowych danych par.

19. Zwycięzcą zawodów zostaje zawodnik, który zgodnie z zamieszczonym w punkcie 14 schematem etapów Sesji Finałowej TOP 32 zwyciężył przejazdy w Finale A. 2. miejsce zajmuje zawodnik, który przegrał przejazdy w Finale A. 3. miejsce zajmuje zawodnik, który zwyciężył w Finale B. 4. miejsce zajmuje zawodnik, który przegrał w Finale B. Miejsca od 5. do 8. zostają przyznane zawodnikom, na podstawie ilości uzyskanych punktów w przejazdach parami w TOP 8. Miejsca od 9. do 16. zostają przyznane zawodnikom, na podstawie ilości uzyskanych punktów w przejazdach parami w TOP 16. Miejsca od 17. do 32. zostają przyznane zawodnikom, na podstawie ilości uzyskanych punktów w przejazdach parami w TOP 32. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów uzyskanych z pojedynków w parach o pierwszeństwie zawodników decydują wyniki przejazdów kwalifikacyjnych.

20. W przypadku wyniknięcia siły wyższej w trakcie rozgrywania kwalifikacji, zawody zostają odwołane.

21. W przypadku braku możliwości rozegrania całości lub części Sesji Finałowej wyniki ustala się następująco:

a. W przypadku braku możliwości rozegrania wszystkich przejazdów TOP 32 wraz z dogrywkami, oficjalnymi wynikami zawodów będą wyniki z kwalifikacji.

b. W przypadku braku możliwości rozegrania wszystkich przejazdów TOP 16 wraz z dogrywkami, za oficjalne wyniki uznaje się jak poniżej:

I. wszyscy zawodnicy, którzy wygrali przejazdy TOP 32 zajmują ex-equo 16. miejsce,

II. zawodnicy, którzy przegrali swoje przejazdy w TOP 32 zajmują miejsca odpowiednio od 17. do 32. zgodnie z regulaminem.

c. W przypadku braku możliwości rozegrania wszystkich przejazdów TOP 4 wraz z dogrywkami, za oficjalne wyniki uznaje się jak poniżej:

I. wszyscy zawodnicy, którzy wygrali przejazdy TOP 8 zajmują ex-equo 4. miejsce,

II. zawodnicy, którzy przegrali swoje przejazdy TOP 8 zajmują miejsca odpowiednio od 5.-16. zgodnie z regulaminem.

d. W przypadku braku możliwości rozegrania wszystkich przejazdów Finałowych A i B wraz z dogrywkami, za oficjalne wyniki uznaje się jak poniżej:



I. zawodnicy, którzy awansowali do Finału A zajmują ex-equo 2. miejsce,

II. zawodnicy, którzy awansowali do Finału B zajmują ex-equo 4. miejsce,

e. W przypadku braku możliwości rozegrania wszystkich przejazdów Finałowych A wraz z dogrywkami, za oficjalne wyniki uznaje się jak poniżej:

I. zawodnicy, którzy awansowali do Finału A zajmują ex-equo 2. miejsce,

22. Zawodnicy, którzy zostali sklasyfikowani otrzymują (w zależności od miejsca zajętego w kwalifikacjach i miejsca zajętego w przejazdach parami) punkty do klasyfikacji generalnej DMGP 2017 zgodnie z następującymi zasadami:

a. Punkty przyznaje się tylko tym zawodnikom, którzy ukończyli zawody i zostali sklasyfikowani.

b. Punktacja przyznawana w przejazdach parami:

1 miejsce - 100 pkt,

2 miejsce - 90 pkt,

3 miejsce - 80 pkt,

4 miejsce - 70 pkt,

5 miejsce - 62 pkt,

6 miejsce - 60 pkt,

7 miejsce - 58 pkt,

8 miejsce - 56 pkt,

9 miejsce - 50 pkt,

10 miejsce - 48 pkt,

11 miejsce - 46 pkt,

12 miejsce - 44 pkt,

13 miejsce - 42 pkt,

14 miejsce - 40 pkt,

15 miejsce - 38 pkt,

16 miejsce - 36 pkt.

17 miejsce - 25 pkt

18 miejsce - 24 pkt

19 miejsce - 23 pkt



20 miejsce - 22 pkt  
21 miejsce - 21 pkt  
22 miejsce - 20 pkt  
23 miejsce - 19 pkt  
24 miejsce - 18 pkt  
25 miejsce - 17 pkt  
26 miejsce - 16 pkt  
27 miejsce - 15 pkt  
28 miejsce - 14 pkt  
29 miejsce - 13 pkt  
30 miejsce - 12 pkt  
31 miejsce - 11 pkt  
32 miejsce - 10 pkt

c. Punktacja przyznawana za miejsca w przejazdach kwalifikacyjnych:

1 miejsce - 10 pkt,  
2 miejsce - 8 pkt,  
3 miejsce - 6 pkt,  
4 miejsce - 5 pkt,  
5-6 miejsce - 4 pkt,  
7-8 miejsce - 3 pkt,  
9-12 miejsce - 2 pkt,  
13-16 miejsce - 1 pkt.

23. Do klasyfikacji generalnej DMGP 2017 wlicza się punkty zawodnika zdobyte zarówno w przejazdach parami, jak i w przejazdach kwalifikacyjnych.





24. DMGP wprowadza klasyfikację generalną teamów z zastrzeżeniem, że zespół składa się z dwóch zawodników. Każda runda ma oddzielną klasyfikację, która nie sumuje się na koniec sezonu. Dla najlepszych zespołów na poszczególnych rundach przewidziane są nagrody rzeczowe.

#### **ART. 12. NAPRAWY**

1. Dokonywanie napraw samochodów biorących udział w zawodach dopuszczalne jest wyłącznie w Parku Maszyn oraz w specjalnie wyznaczonej strefie serwisowej znajdującej się w obrębie strefy przedstartowej.
2. W strefie przedstartowej przebywać mogą wyłącznie: kierowcy, ich mechanicy, uprawnieni przedstawiciele mediów oraz osoby upoważnione przez kierownictwo zawodów.
3. W czasie przejazdów parami podczas dwubiegu w strefie serwisowej dopuszcza się dokonywanie jedynie drobnych naprawy i regulacji. Wymiana kół, regulacja ciśnienia w oponach oraz tankowanie paliwa są zabronione.
4. Zabroniona jest wymiana kół oraz tankowanie paliwa pomiędzy poszczególnymi przejazdami jednej pary, oprócz sytuacji, w której niesprawne koło uniemożliwia dalsze uczestnictwo w zawodach.

#### **ART.13. OBOWIĄZKI KIEROWCY W CZASIE ZAWODÓW**

1. Zawodnicy biorący udział w zawodach są obowiązani do parkowania pojazdów na specjalnie do tego celu wydzielonym parkingu, zwanym Parkiem Maszyn.
2. Zawodnik ma obowiązek punktualnego stawiania się i uczestnictwa we wszystkich odprawach zawodników (briefingach) odbywających się w trakcie zawodów: zarówno tych podanych w harmonogramie, jak i ogłoszonych w dodatkowych komunikatach. Wobec zawodników niestawiających się na odprawy zastosowane będą kary zgodnie z art.14.
3. Kierowca podczas jazdy na torze musi mieć założony i zapięty kask oraz zapięte pasy bezpieczeństwa. Musi też być ubrany w kombinezon, buty, rękawice, balaklawę i golf + skarpetki , zgodne z Regulaminem Technicznym DMGP.
4. Zawodnik ma prawo podjechania (wjechania) na linię startu wyłącznie w pełnej gotowości do rozpoczęcia przejazdu, tj. po spełnieniu warunków opisanych w pkt 3.
5. Podczas zawodów w samochodzie nie mogą przebywać pasażerowie.
6. Każdy pojazd biorący udział w zawodach może być prowadzony tylko przez jednego kierowcę. Z wyłączeniem aut rezerwowych przypisanych wyłącznie do jednego teamu. Wtedy maksymalnie dwóch przypisanych kierowców danego teamu może używać auta rezerwowego. Wszystkie osoby przebywające na terenie zawodów są zobowiązane do przestrzegania zasad bezpieczeństwa oraz ograniczenia prędkości pojazdów do 10 km/h. Podczas przejazdów po torze oraz na odcinkach dojazdowych oddzielonych od publiczności ograniczenie prędkości wynosi 50 km/h. Ograniczenie prędkości nie dotyczy przejazdów zawodników wykonywanych w ramach rozgrywanych zawodów oraz oficjalnych treningów.



7. W trakcie treningów i zawodów Kierowca jest zobowiązany stosować się do poleceń sędziów, a w szczególności reagować na pokazywane flagi i znaki sygnalizatorów świetlnych pod rygorem kar do wykluczenia włącznie.
8. Samochód, z którego w czasie treningu lub zawodów wycieka olej lub inna substancja, musi natychmiast zjechać na pobocze toru. Zabronione jest kontynuowanie jazdy w celu dojechania do Parku Maszyn lub strefy serwisowej, pod rygorem kary.
9. Każdy samochód, który w czasie trwania zawodów lub treningów, zatrzymał się na trasie zawodów musi być z niej usunięty przy zachowaniu wszelkich środków ostrożności. Kierowca zobowiązany jest podporządkować się wszelkim poleceniom służb Organizatora.
10. Zgodnie z art.10 pkt 3, samochód musi odpowiadać przepisom technicznym i bezpieczeństwa w każdym czasie trwania zawodów, a w szczególności podczas przejazdów treningowych, kwalifikacyjnych oraz parami. Ponadto samochód musi posiadać wszystkie elementy karoserii, w tym w szczególności: maskę oraz przedni i tylny zderzak. Brak wszystkich elementów karoserii może skutkować wykluczeniem zawodnika.
11. Dla wszystkich uczestników zawodów wprowadza się obowiązek stosowania nieprzepuszczalnych płacht ochronnych w miejscach serwisowania samochodów w Parku Maszyn.
12. Zawodnicy poruszający się pojazdami poza wyznaczonym torem, na którym odbywają się zawody, są zobowiązani do zachowania szczególnej ostrożności i ustąpienia pierwszeństwa pieszym.
13. Po przekroczeniu bramy wjazdowej uczestnik jest zobowiązany do podporządkowania się przepisom właściwych regulaminów, poleceniom i instrukcjom wydawanym przez organizatora, służby porządkowe, ochronę oraz osoby upoważnione przez DMGP. Kierowca jest zobowiązany do nie spożywania alkoholu, środków odurzających i innych środków zakazanych przez prawo na 48 godzin przed, w trakcie trwania zawodów, a także po ich zakończeniu, aż do opuszczenia terenu zawodów.
14. Podczas trwania zawodów obowiązuje zakaz przewożenia pasażerów, z wyjątkiem decyzji wydanej przez Organizatora.
15. Na terenie Parku maszyn obowiązuje zakaz wznecania ognia, w tym grillowania.
16. Na terenie Parku maszyn obowiązuje zakaz spożywania alkoholu, środków odurzających i innych środków zakazanych przez prawo.

#### ART. 14. KARY





1. Kary mogą być nakładane przez Organizatora (DMGP), Kierownictwo Zawodów: Dyrektora Zawodów, Dyrektora Technicznego i Zabezpieczenia Trasy i/lub Zespół Sędziów (ZS).

2. Kary klasyfikacyjne to:

a. niedopuszczenie do startu,

b. wykluczenie z zawodów.

3. Kary pieniężne i ich wysokość to:

a. tzw. "palenie gumy" w miejscu - od 100 do 500 EUR oraz pokrycie kosztów naprawy uszkodzeń nawierzchni,

b. Świadoma jazda z wyciekami oleju, płynu chłodzącego itp. po trasie zawodów - 100 do 500 EUR oraz pokrycie kosztów naprawy uszkodzeń nawierzchni

c. przekroczenie szybkości na dojeździe do Parku Maszyn lub strefy przedstartowej (dot. treningu i warm up) - od 100 do 500 EUR,

d. próba startu przed wydaniem polecenia przez sędziego startowego - od 50 do 200 EUR,

e. spóźnienie na odprawę zawodników - od 50 do 100 EUR,

f. absencja lub spóźnienie na ceremonię wręczenia nagród zawodnika zajmującego miejsce 1.- 3. - od 250 do 1000 EUR,

g. obecność nieuprawnionych osób z zespołu zawodnika w strefie przedstartowej - od 50 do 200 EUR,

h. niesportowe zachowanie zawodnika lub członka jego zespołu - od 100 do 500 EUR,

i. nieprzestrzeganie sygnałów sędziów flagowych i sygnalizatorów świetlnych - od 50 do 200 EUR,

j. brak nieprzepuszczalnych płacht ochronnych w miejscach serwisowania samochodów w Parku Maszyn - 200 EUR.

4. Wykroczenia karane aż do wykluczenia włącznie:

a. niestawienie się na badanie kontrolne, (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),

b. jazda samochodem w kierunku przeciwnym do kierunku jazdy obowiązującego na danym odcinku toru, jazda niezgodna z zasadami podanymi na odprawie kierowców na odcinku formującym, podczas przejazdów parami, (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),

c. nie uczestniczenie w obowiązkowej odprawie kierowców (briefingu) (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),,

d. udział lub próba udziału w zawodach, treningach przez nieuprawnionych kierowców: kara pieniężna lub zawieszenie, kara pieniężna lub wykluczenie; w mniej drastycznych przypadkach: ostrzeżenie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),



- e. udział lub próba udziału niezgodnego z przepisami pojazdu lub będącego w kolizji z przepisami dotyczącymi reklamy: kara pieniężna, wykluczenie lub zawieszenie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),,
- f. spowodowanie kolizji lub wypadku: ostrzeżenie, kara pieniężna, wykluczenie, cofnięcie punktów, aż do zawieszenia włącznie, dyskwalifikacja (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),,
- g. niezgodne z przepisami zachowanie kierowcy: ostrzeżenie, kara pieniężna, wykluczenie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),
- h. nieprzestrzeganie sygnałów flagowych i sygnalizatorów świetlnych: ostrzeżenie, aż do zawieszenia włącznie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),
- i. nieprzestrzeganie wskazówek Organizatora lub osób oficjalnych: ostrzeżenie, aż do zawieszenia włącznie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),
- j. kwestionowanie decyzji ZS: ostrzeżenie aż do dyskwalifikacji włącznie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),,
- k. odmowa udostępnienia samochodu dla celów Badania Technicznego: wykluczenie zawieszenie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),
- l. niesportowe zachowanie: ostrzeżenie aż do dyskwalifikacji włącznie (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),,
- m. stosowanie opon niezgodnych z regulaminem: wykluczenie, dyskwalifikacja, (Kierownictwo Zawodów, ZS, DMGP),
- n. każdy stwierdzony przypadek naruszenia przez zawodnika lub członka jego ekipy zasad bezpieczeństwa w wyniku ruchu pojazdów w Parku Maszyn i/lub na drogach dojazdowych na terenie imprezy, zostanie potraktowany jako wykroczenie i nałożona zostanie kara wg uznania Dyrektora Zawodów.

5. Zastosowanie kar i wykroczeń zawartych w pkt 3 i pkt 4 nie wyczerpuje wszystkich możliwości stosowania kar. Kierownictwo Zawodów upoważnione jest do nakładania kar bez konieczności przestrzegania jakichkolwiek specjalnych procedur.

6. Kary nakładane przez Zespół Sędziów. ZS nie jest w żaden sposób związany decyzją podjętą przez Kierownictwo Zawodów i ma prawo zmieniać wysokość kary także na niekorzyść osoby, której to dotyczy. ZS ma prawo zastosować także wyższe lub dodatkowe kary za wszystkie wykroczenia omówione w pkt 2-4 oraz nakładać następujące kary dodatkowe:

- a. upomnienie
- b. kara pieniężna do 1000 EUR
- c. niedopuszczenie do startu
- d. wykluczenie z udziału w zawodach



e. wykluczenie z klasyfikacji zawodów i wniosek do DMGP o wyciągnięcie dalszych konsekwencji.

7. Wszystkie kary nakładane przez ZS mogą być kumulowane. Kary nałożone przez ZS nie wykluczają możliwości nałożenia dodatkowych kar przez DMGP. Od kar nałożonych przez ZS zawodnik ma prawo odwołać się do DMGP.

8. Kary mogą być także nakładane przez DMGP. DMGP ma prawo oprócz kar nałożonych przez ZS nakładać poniższe kary na zawodników, członków ich zespołów oraz przedstawicieli sponsorów, osoby oficjalne, organizatorów, a także na wszelkie inne osoby podlegające jurysdykcji Regulaminu DMGP:

a. kara pieniężna do 2500 EUR

b. dyskwalifikacja

c. zawieszenie i dyskwalifikacja

d. zakaz występowania jako osoba oficjalna czasowo lub stale.

9. Wszystkie kary nakładane przez DMGP mogą być kumulowane. Od kar nałożonych przez DMGP nie istnieje możliwość odwołania się.

10. Uczestnicy imprez DMGP są zobowiązani zachowywać się w sposób godny i zgodnie z zasadami dobrego zachowania. Muszą też zachowywać się lojalnie wobec DMGP, organizatorów i osób oficjalnych oraz powstrzymać się od wszelkich zachowań godzących w interesy Organizatora.

11. Zawodnicy są odpowiedzialni za wszelkie zachowania zarówno swoje, jak i wszystkich członków zespołu oraz przedstawicieli sponsorów. Wykroczenia i naruszenia regulaminów i poleceń kierownictwa zawodów podlegają swobodnej ocenie przez Zespół Sędziów i/lub kierownictwo zawodów. Kary nałożone przez ZS i Organizatora winny być adekwatne do okoliczności danego przypadku.

#### **ART. 15. FLAGI SYGNALIZACYJNE**

1. Flagi sygnalizacyjne używane na linii startu to:

a. Flaga zielona - używana jest do dawania znaku do rozpoczęcia przejazdu. Sygnał startu przekazywany jest poprzez opuszczenie flagi.

b. Flaga czerwona - powinna być pokazywana przez wymachiwanie na linii startu, gdy zapadła decyzja o zatrzymaniu treningu lub zawodów.

2. Flagi sygnalizacyjne stosowane podczas przejazdów na trasie zawodów to:

a. flaga czerwona - jest to sygnał niebezpieczeństwa i powinna być pokazywana kierowcom z następującymi znaczeniami: "Przestań jechać w poślizgu. Zwolnij do 20km/h. Nie wyprzedzaj. Bądź gotów do zmiany kierunku jazdy lub zatrzymania się. Tor jest całkowicie lub częściowo zablokowany".

#### **ART. 16. WYNIKI - KLASYFIKACJA**





1. Po zakończeniu sezonu ustala się klasyfikację końcową – klasyfikację generalną DMGP wg zasad opisanych w art.11 pkt 22.
2. Po zakończeniu sezonu 2017 przyznane zostaną tytuły Mistrza i dwóch Wicemistrzów serii DRIFT MASTERS GRAND PRIX 2017.
3. W przypadku zdobycia w klasyfikacji indywidualnej sezonu jednakowej ilości punktów przez kilku kierowców, wyższe miejsce zajmuje ten, który uzyskał większą ilość wyższych lokat w poszczególnych rundach sezonu. Przy braku rozstrzygnięcia będą przyznane miejsca ex-equo.

#### **ART. 17. PROTESTY**

1. Każdy zawodnik ma prawo do złożenia dowolnej liczby protestów dotyczących naruszenia niniejszego Regulaminu, z wyłączeniem wyników i ocen sędziowskich.
2. Wszystkie protesty powinny być skierowane do Dyrektora Zawodów i złożone w formie pisemnej w Biurze Zawodów wraz z opłatą w wysokości 300 EUR.
3. Opłata za wniesienie protestu nie podlega zwrotowi, jeżeli protest nie zostanie uznany. W przypadku uznania słuszności protestu, opłata zostaje zwrócona wnoszącemu protest.
4. W przypadku protestu technicznego, opłata za wniesienie protestu podlega zwrotowi jeżeli protest był zasadny. W przeciwnym razie - opłatę wypłaca się kierowcy oprotestowanemu.

#### **ART. 18. DANE OSOBOWE**

1. Wykonując płatność w portalu driftmasters gp użytkownik wyraża zgodę na umieszczenie swoich danych osobowych w bazie driftmasters gp Organizatora oraz na ich przetwarzanie dla celów realizacji umowy. Podanie danych osobowych przez użytkownika jest dobrowolne, jednak brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia zrealizowanie zamówienia i wykonanie umowy przez Organizatora. Użytkownik ponosi odpowiedzialność za podanie nieprawdziwych danych osobowych.
2. Dane osobowe są chronione zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz.U. Nr 101 z 2002 r., poz. 926 z późn. zm.) w sposób uniemożliwiający dostęp do nich osobom trzecim.
3. Użytkownicy portalu driftmasters gp mają prawo wglądu do swoich danych osobowych, poprawiania ich oraz żądania usunięcia.

#### **ART. 19. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Wszystkie osoby przebywające na terenie zawodów DMGP są zobowiązane do przestrzegania zasad bezpieczeństwa. Organizator zastrzega sobie prawo do usuwania z terenu imprezy osób stwarzających zagrożenie dla bezpieczeństwa uczestników imprezy.
2. Widzowie zobowiązani są do pozostawienia samochodów na wyznaczonym parkingu i poruszania się pieszo w miejscach udostępnionych dla publiczności.





3. Organizator nie odpowiada za rzeczy pozostawione bez nadzoru, zagubione lub skradzione.

Organizator, władze i kierownictwo zawodów nie przyjmują na siebie odpowiedzialności za szkody i straty spowodowane przez uczestników (m.in. widzów, zawodników, mechaników oraz przedstawicieli mediów) w stosunku do osób trzecich oraz ich mienia podczas trwania zawodów. Organizator ma prawo żądania naprawienia szkody od osoby, która jej dokonała.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia przejazdów pokazowych, które nie będą wliczane do klasyfikacji zawodów.

5. Prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu zastrzega sobie Drift Masters Grand Prix Sp. z o.o.