

# POHJOISMAISET (NCR) CARAMBA SÄÄNNÖT, alkaen 1. 1. 2006

## A. YLEISTÄ

- 1 § Kilpailija on oltava sen treffin osanottaja, jonka aikana kilpailu suoritetaan. Järjestävän maan kilpailutoimikunta voi myöntää poikkeuksia mikäli vahvat syyt sitä puoltavat.
- 2 § Kilpailussa ajetaan naisten- ja miesten sarja. Junioriluokassa voi kilpailla 25 ikävuoteen asti. Joukkuekilpailussa saa olla korkeintaan 3 ajajaa / joukkue. Kaksi parasta tulosta kummassakin erässä lasketaan joukkueajaksi.
- 3 § Osanottajat tulee ilmoittaa kilpailuun viimeistään 14 päivää ennen treffien avajaisia. PM-kilpailuihin voidaan ilmoittaa yksi nais-, mies- ja juniorivarakilpailija.
- 4 § Yhdistelmän muodostaa vetoauton (kuljettajan oma vapaavalintainen auto, ei nelipyörä ohjaus) ja kaikille kilpailijoille yhteinen matkailuvaunu (matkailuvaunut). Vaunun leveys on oltava 2,05 – 2,35 m ja pituuden 6,00 – 7,20 m (yksiakselinen). Vaunun vetoaisan tulee olla rakenteeltaan sellainen, että auton puskuri voi vapaasti osua vaunun V-muotoiseen vetoaisaan ilman että auto koskettaa vaunun etulaatikkoa tai koria. Kääntyvyyden tulee olla samanlainen kumpaankin suuntaan. Vaunun jarru on lukittava vapaassa tilassa niin että puskurijarru ei toimi. Kilpailuvaunut tulee olla vakuutettuja ja omavastuusta vastaa järjestävä maa.
- 5 § Kilpailussa ajetaan kaksi erää, joissa kummassakin on kolme carambakuviota sekä erikseen merkitty lähtö- ja maalipaikka. Lähtö ja maali merkitään kahdella kartiolla, joiden etäisyys toisistaan on 1 G, kartioiden välissä on oltava linja. Radan on oltava asfaltti- tai betonipintainen. Kartioiden on oltava matalaa mallia (45 – 60 cm).
- 6 § Jokaisella joukkueella tulee olla mahdollisuus harjoitella kilpailussa käytettävällä yhdistelmällä 7 minuuttia / kilpailija. Aika voidaan jakaa vapaasti kilpailijoiden kesken ja tarkoittaa todellista ajoaikaa. Harjoitusaikojen arvonta tapahtuu joukkuejohtajien kokouksessa harjoitusajoa edeltävänä päivänä.  
Arvonta tapahtuu seuraavasti:  
1. Joukkueiden välinen lähtöjärjestys.  
Jokaiselle joukkueelle tehdään kirjekuori, jossa on kaikkien osanottajien nimet, tämän jälkeen arvotaan joukkueiden lähtöjärjestys.  
2. Henkilökohtainen lähtöjärjestys  
Joukkueesta 1 arvotaan yksi lähtijä = lähtönumero 1, sitten joukkueesta 2 yksi lähtijä = lähtönumero 2 jne. kunnes yksi lähtijä joka joukkueesta on arvottu. Tämän jälkeen arvonta jatkuu saman periaatteen mukaan kunnes kaikki osanottajat ovat saaneet lähtönumeron. Pohjoismaiden mestaruuskilpailussa joukkueen sisäinen lähtöjärjestys perustuu karsintakilpailujen tuloksiin. Järjestyksen on oltava sellainen, että paras kilpailija lähtee viimeisenä, toiseksi paras lähtee toiseksi viimeisenä jne.  
3. Lähtöjärjestys toisessa erässä  
Toisen erän lähtöjärjestys perustuu ensimmäisen erän aikoihin. Huonoimman ajan ajanut

kilpailija lähtee ensimmäisenä ja parhaimman ajan saanut lähtee viimeisenä. Kokonaisaikojen ollessa samat ratkaisee ajoaika ja ajoajan ja virheiden ollessa samat aloittaa korkeimman lähtönumeron omaava.

- 7 § Ratakuvioiden arvonta suoritetaan joukkuejohtajien kokouksessa harjoitusten jälkeen. Arvonta suoritetaan seuraavasti:
- 1 Kaikki hyväksytyt kuviot ovat mukana arvonnassa
  - 2 Kilpailunjohto nostaa kuusi kuviota
  - 3 Kuviot jotka eivät sovellu käytettävissä olevalle radalle pistetään sivuun ja nostetaan uusi kuvio.
  - 4 Kuviot voidaan tarvittaessa ajaa peilikuvina
  - 5 Kilpailunjohtaja ja joukkueenjohtajat rakentavat yhdessä radan näistä kuudesta kuviosta ja määräävät maksimiajan kaikissa sarjoissa. Radantekijä määrää miten ajetaan poistuessa kuviosta.
  - 6 Lähtöjärjestyksen ja radan julistaminen.
  - 7 lähtölista ja radanpiirustus on jaettava kilpailijoille viimeistään neljä tuntia ennen kilpailun alkua.
- 8 § Jokaisesta maasta on oltava joukkueenjohtaja ja kaksi ratatuomaria. Ratatuomarina voi olla kuljettaja. Pohjoismaiden mestaruuskilpailussa kuljettajat eivät saa olla ratatuomarina. Isäntämaa asettaa käyttöön päätuomarin ja kaksi ajanottajaa. Päätuomari tuomitsee kaikki kilpailijat ja pitää tuomaripöytäkirjaa. Ajanottajat tarkastavat auton mahdolliset vauriot ennen lähtöä sekä maaliin tultaessa.
- 9 § Vihellyspillillä varustetut ratatuomarit seuraavat jokaista ajoa. Tuomarit työskentelevät pareittain kuvioissa, yksi kummallakin puolella yhdistelmää. Vihellyspilliä on pidettävä suussa koko kuvion suorituksen ajan. Kuvion vaikeusaste määrittelee tuomareiden lukumäärän kyseisessä kuviossa.  
Ratatuomarit voidaan vaihtaa kilpailun aikana.  
Ajanottajat auttavat lähdössä ja maalissa.
- 10 § Radan läpikulku kilpailijoiden ja toimitsijoiden kanssa on aloitettava niin ajoissa että kilpailu voi alkaa ilmoitettuna aikana.
- 11 § Kilpailijat osallistuvat erilliseen tyylikilpailuun. Kilpailija jolla on vähiten virhepisteitä on voittaja, edellyttäen että ajoaika ei ole huonompi kuin kolmen parhaan kilpailijan ajoajan keskiarvo + 15 %. Mikäli kahdella kilpailijalla on samat virhepisteet voittaa se kilpailija jolla on parempi ajoaika.
- 12 § Joukkuejohtajalla on oikeus esittää protesti. Protestin on oltava kirjallinen ja jätettävä kilpailujärjestäjille viimeistään 10 minuuttia kyseisen kilpailijan maaliintulon jälkeen. Protestin käsittelee tuomaristo johon kuuluu päätuomari ja joukkuejohtajat. Protestin käsittely on aloitettava välittömästi ko. erän päätyttyä.
- 13 § Kilpailujen järjestäjän on toimittava sellainen määrä lähtölistoja ja ratapiirustuksia että ne riittää yleisölle.

- 14 § Kilpailupaikan yhteydessä on oltava vessat kuljettajille ja yleisölle.
- 15 § PM-kilpailujen jälkeen on pidettävä kokous johon osallistuvat Pohjoismaisen Karavaanineuvoston (NCC) presidentti, carambajohtajat, päätuomari, joukkuejohtajat sekä yksi kilpailija joka maasta. Tässä kokouksessa käsitellään kilpailun aikana esiintulleita asioita.
- 16 § Kilpailunjohtaja voi olosuhteista johtuen tehdä tarvittavia muutoksia pykäliin 6-8 ja 14 §.
- 17 § Carambakuviot liitteenä.

## **B. SUORITUS**

- 1 § Käsikäyttöinen ajanotto:  
Auton etupyörät ovat lähtölinjalla. Kuljettaja istuu autossa, moottori käynnissä ja vaihde päällä.  
Auto on lähtöaikana oltava paikallaan.  
Lähtetäjän lippu on tuulilasissa, lähtö tapahtuu komennolla, paikoillenne – valmiina – AJA.  
Ajanotto alkaa sanalla AJA ja lippu nostetaan ikkunasta.
- Automaattinen ajanotto:  
Vedetään viiva noin metri lähtöpaikan takana (ajanotto).  
Auton etupyörät on oltava linjalla tai korkeintaan 15 cm sen takana.  
Lähtö tapahtuu komennolla ”paikoillenne – valmiina – AJA”. Ajanotto alkaa kun auto ajaa valokennon ohi. Sallitaan yksi varaslähtö, toisella varaslähdöllä kuljettaja hylätään.
- 2 § Sivukuikat on oltava auki. Kuljettajan puoleisen oven saa avata niin että kuljettaja näkee ulos. Muita ovia ei saa avata. Mikään ruuminosa ei saa koskettaa maata, siitä seuraa hylkäys.
- 3 § Auto tulee varustaa yhdistelmä ajoon tarkoitetuilla lainmukaisilla peileillä (yleinen sallittu standardi matkailuvaunupeileille).
- 4 § Vaunun kaatamisesta kilpailun aikana seuraa hylkäys.  
Taittokosketus samoin kuin radan ulkopuolella ajosta seuraa hylkäystä.  
Auton ja vaunun taittokosketuksen tuomitse päätuomari ajon päätyttyä.  
Hylkäystä seuraa ainoastaan mikäli autolla tai vaunulla on näkyvät vauriot.
- 5 § Kartion kosketuksesta ratatuomari viheltää pilliin. Tällöin kilpailijan on joko ajettava ulos tai peruutettava pois kuvioista ja aloitettava kuvio uudelleen. Kilpailija rangaistaan 30 sek. lisäaika / kartio. vihellystä ei suoriteta.
- 6 § Mikäli yhdistelmä ei ole ohittanut kuviossa olevaa linjaa, ratatuomarin on ilmoitettava LINJA kuljettajalle. Tämä tapahtuu heti, kun ajosuunta on muuttunut. Tämän jälkeen kilpailijan on ohitettava linja ja saa siitä 5 sek. lisäaika.

- 7 § Maalin sijoitus.  
Automaattisella ajanotolla kello pysähtyy kun auton keula katkaisee valokennon. Käsiäjanotolla ajanotto päättyy kun auton keula ylittää maalilinjan. Yksi ajanottaja maalin kummallakin puolella. Kuljettaja pysäyttää auton siten, että maalilinja on etu- ja takapyörien välissä, moottori käynnissä eikä käsijarrua tarvitse vetää. Ei rangaistusta jo vetää käsijarrun tai sammuttaa moottorin. Mikäli kuljettaja ylittää maaliviivan takapyörillä seuraa 30 sek. aikalisä.  
Maaliintulon jälkeen kuljettaja odottaa kunnes päätuomari antaa luvan ajaa.
- 8 § Päätuomari seuraa kilpailijoita radalla. Jokaisen ajon jälkeen päätuomari kuunneltuaan ensin ratatuomareita, antaa ajoajan ja lisäajan sihteeristölle tuloksen laskemista varten. Yhteisaika ilmoitetaan ennen seuraavaa lähtöä. Ajanotto tapahtuu 1 / 100 sek. tarkkuudella. Toisen erän lähdössä kuljettajalle on ilmoitettava mikä aika tarvitaan siirtyäkseen johtoon.  
(Paikalta 1 – 6).  
Kuljettajat esitellään yleisölle ennen toisen erän alkua.
- 9 § Mikäli kilpailija ajaa radan väärin, kuviot väärässä järjestyksessä tai ajaa yhden kuvion väärin ja aloittaa seuraavaa kuviota niin päätuomari keskeyttää ajon ja kuljettaja hylätään. Mikäli ratatuomari tekee virheen mistä kuljettaja häiriintyy niin päätuomari keskeyttää välittömästi ajon ja kuljettaja saa heti uusia lähdön. Jos kuljettaja uusinnassa saa vähemmän virhepisteitä ajatussa kuvioissa / kuviossa, jäävät voimaan ne virhepisteet jotka kuljettajalla oli ennen uusintaa. Jos kuljettaja sitä vastoin saa enemmän virhepisteitä uusinnassa ajetuissa kuvioissa / kuviossa otetaan ensimmäisen ajon virheet pois. Jokaisen kuvion virheet tuomitaan erikseen.
- 10 § Päätuomari tuomitsee kaikki kilpailijat kilpailun aikana.  
Erikoistapauksissa päätuomarina voidaan kilpailun aikana vaihtaa, edellyttäen että joukkue – johtajien enemmistö sitä vaatii.
- 11 § Moottorin sammumisesta kuljettajalle ei tule virhepisteitä.
- 12 § Epäurheilumainen ajo (esim. ruopiminen, jarruttaminen, vinkuvat renkaat)  
pysäköintipaikasta lähtö/maali väliin kuljettajalle annetaan 30 sek. lisäaikaa, päätuomari huomioi.

### **C. AIKALISÄ:**

- |                             |                           |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1. Korjaus                  | 5 sek. lisäaika / korjaus |
| 2. Linja ei ylitetty        | 5 sek. lisäaika / kerta   |
| 3. Ruopiminen               | 10 sek. lisäaika / kerta  |
| 4. Jarrutus lukituin pyörin | 10 sek. lisäaika / kerta  |
| 5. Sivuluisu                | 10 sek. lisäaika / kerta  |
| 6. Kartion kosketus         | 30 sek. lisäaika / kartio |
| 7. Epäurheilumainen ajo     | 30 sek lisäaika           |

LIITTEENÄ: Carambakuviot 01.01.2006

## D. PM-CARAMBA SÄÄNTÖJEN SOVELTAMINEN SM-CARAMBASSA

SM-Carambassa noudatetaan PM-Caramba sääntöjä seuraavin poikkeuksin:

- 1 § Osanottajat tulee ilmoittaa kirjallisesti etukäteen ilmoitettuun osoitteeseen ja ilmoitettuun määräaikaan mennessä.
- 2 § Kilpailijoilla on mahdollisuus harjoitella yhdistelmällä 5 min/kilpailija.
- 3 § Lähtöjärjestys ja ratakuviot arvotaan etukäteen ja ratapiirroksat jaetaan kilpailijoille nimenhuudon yhteydessä.
- 4 § Kilpailun kolme parasta mieskilpailijaa edustavat Suomea PM-Carambassa. Mikäli näistä joku on estynyt lähtemästä päättävät SM-Caramban kilpailunjohtaja sekä Suomen PM-Caramban joukkuejohtaja varamiehen lähettämisestä kilpailuihin. Samoin he päättävät mahdollisten junior- ja naiskilpailijoiden lähettämisestä PM-Carambaan.
- 5 § Kilpailuvaunut ovat vakuutettuja liiton toimesta. Vahinkotapauksessa kyseinen kilpailija vastaa omavastuusta.
- 6 § Kiertopalkinnon saa omaksi neljällä (4) kiinnityksellä tai kolmella (3) perättäisellä voitolla.

## E. CARAMBA CUP SÄÄNNÖT

- 1 § **Caramba Cupiin** kuuluu neljä (4) osakilpailua.
- 2 § Kilpailuissa noudatetaan PM-Carambasääntöjä ja SM-Carambaa koskevia sovellutuksia seuraavin poikkeuksin:
- a) osakilpailuissa mahdollisten kuvioiden määrä on 10
  - b) kuvioita vaihdellaan siten, että kaikki kuviot ovat Caramba Cupin aikana mahdollisia
  - c) kaikkien osakilpailujen kuviomahdollisuudet ilmoitetaan ennen ensimmäistä osakilpailua Caravan-lehdessä
- 3 § Osakilpailun johtajana / ratamestarina toimii turvatoimikunnan jäsen tai se valitsema henkilö.
- 4 § Ilmoittautuminen osakilpailuun tapahtuu kilpailupaikalla.

5 § Kilpailijat saavat kustakin osakilpailusta Cup-pisteitä seuraavasti:

1. = 20 p
2. = 15 p
3. = 12 p
4. = 9 p
5. = 7 p
6. = 5 p
7. = 4 p
8. = 3 p
9. = 2 p
10. = 1 p

6 § Lopputulokseen lasketaan kilpailijan kolme (3) parasta kilpailua.

7 § Cup-voittaja on suurimman Cup-pistemäärän saavuttanut kilpailija.

Tasatuloksen sattuessa ratkaisee:

- a) pienin virhepistemäärä
- b) virhepisteiden ollessa samat ratkaisee paras kokonaisaika ensimmäisessä Cup-osakilpailussa, johon kyseiset kilpailijat ovat osallistuneet

8 § Caramba Cupissa ei kilpailla erillisestä tyyli-palkinnosta

9 § Kiertopalkinnon saa omaksi neljällä (4) kiinnityksellä tai kolmella (3) perättäisellä voitolla.