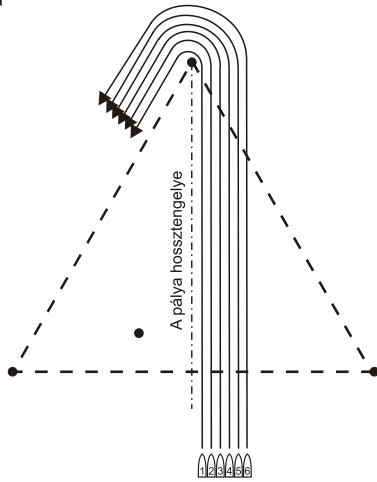


1.

## START

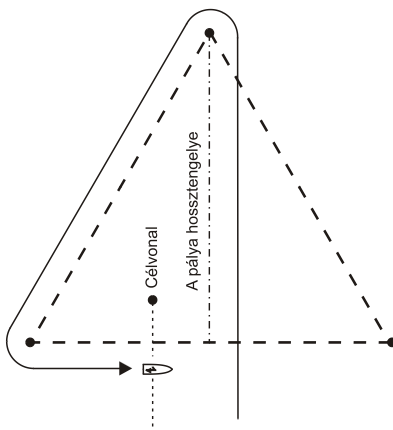


A startot követően az ütközések elkerülése miatt minden versenyző számára kötelező a **párhuzamos közlekedés** az első bója megkerüléséig.

Mivel így a 6-os rajtszámú versenyzőnek kell a hosszabb utat megtennie, emiatt hátrányba kerül. Ezért a következő startban a starthelyekre való felállás fordított módon történik.

2.

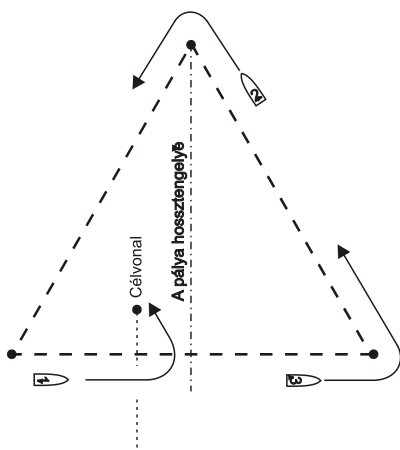
## KÖRSZÁMLÁLÁS



Már az 1. érvényesen megtett értékelendő körnek számít az a valamivel több mint félkör is, amikor a rajtot követő első alkalommal halad át a rajt/célvonalon a körszámlálók előtt.

3.

## KÖRSZÁMLÁLÁS



A 6 perces futamidő végén a modellek még a pálya különböző pontjain haladnak. Ezért a befutási körök és az időeredmények a következők szerint alakulnak:

1-es számú modell pozíciójában - még a célvonal előtt van.

Amint a modell továbbhaladva átlépi a célvonalat, az eredményéhez hozzáírják a kört és azt az időegységet, amennyi a futám lefújása és a célvonalon való áthaladáshoz kellett.

2-es és 3-as számú modellek pozíciójában - már áthaladtak a célvonalon.

Amint a modell továbbhaladva átlépi a célvonalat, az eredményéhez hozzáírják a kört és azt az időegységet, amennyi a futám lefújása és a célvonalon való áthaladáshoz kellett.

Ha a futam lefújáson túl 60 mp.-en belül nem érkezik be a modell (az akkuja teljesen kimerült) akkor a körszámlálás nem ad befutási kört és 0 mp.-es időt ír.

Amelyik hajómodell már áthaladt a célvonalon és ezzel befejezte a futamát, az köteles haladéktalanul a bójaháromszög közepére menni és ott oly módon várakozni, hogy azzal ne zavarja a még versenyben lévő modellek haladását.

Ha valamelyik modell továbbmegy, akkor a versenybíróknak figyelmeztetnie kell az 1. MODELL, VÉGE! szavakkal.

A várakozó modelleknek a pályát keresztezve csak az utolsó akkor szabad kijönniük, ha minden résztvevő befejezte a 4 futamot.