



ULTRA4EUROPE

KING OF POLAND 09. – 11. SEPTEMBER 2022

EVENT-INFORMATION FÜR FAHRER UND MARSCHALLE

Willkommen und vielen Dank für Ihre Teilnahme an King of Poland, am 09.-11. September 2022. Unser ULTRA4EUROPE Team hofft, dass dies ein erfolgreicher Event für Ihr Team und Ihre Sponsoren wird. Wir sind sicher, dass King of Poland 2022 Ihre Fahrzeugvorbereitungen, Ihre Team-Ausdauer und Tatkraft, ebenso Ihr Wille Erfolg zu haben, unter den härtesten Bedingungen testen wird. Planung und Team-Taktik sind ausschlaggebend für den Erfolg bei King of Poland; nur Teams mit dem eisernen Willen erfolgreich zu sein werden ihr Ziel erreichen!

EINFÜHRUNG

Dieses Dokument enthält die Fahrer-Final-Event-Information für die dritte Veranstaltung in der Europäischen Championship-Serie, organisiert von Ultra4Europe – King of Poland (KOPL), das im Olszyna Motor Park in Olszyna zwischen dem 9. und 11. September 2022 stattfindet.

Wir hoffen, dass dieses Dokument Teilnehmern und Service Crews die grundlegenden Informationen geben wird, die Sie benötigen, den Veranstaltungsort zu erreichen und sich auf die Teilnahme an dem Event vorzubereiten. Sollten Sie weitere Informationen benötigen, die ganz spezifisch Ihr persönliches Team betreffen, bitten wir Sie, sich entweder an Drew Wright oder Magda zu wenden – siehe Kontaktdetails unten.

VERANSTALTUNGSORTE

Hier ist die volle postalische Adresse des Events:

OLSZYNA MOTOPARK 4X4, Marii Sklodowskiej-Curie 2A, 59-830 Olszyna, Polen

WHAT3WORDS Koordinate: [homages.jumpy.ranted](https://www.what3words.com/homages.jumpy.ranted)

Event wichtigste Standorte hier auf der earthpic Darstellung:



VERANSTALTUNG UND EINRICHTUNGEN VOR ORT

Duschen und Tioletten befinden sich vor Ort, ebenso fließendes Wasser zum Waschen der Fahrzeuge.

Gastronomie/Verpflegung sind ebenfalls hier zu finden, und zwar im Clubhaus ab Freitag, dem 9. September 22; nicht zu vergessen gute lokale Lebensmittel und Bier zu günstigen Preisen.

Örtliche Dienstleistungen – (WHAT3WORDS locations):

Tankstelle: 24-Stunden in Olszyna, ([caution.eternity.subgenre](https://www.what3words.com/caution.eternity.subgenre))

Supermarkt: ([sixpack.witchcraft.hallmarks](https://www.what3words.com/sixpack.witchcraft.hallmarks))

VERANSTALTUNGSPLAN UND FORMAT

Veranstaltungsplan

Der Veranstaltungsplan hier im Detail: dieser Plan kann sich ändern; Einzelheiten möglicher Änderungen werden bei der Rennanmeldung und auf FACEBOOK veröffentlicht – ULTRA4EUROPE Seite).

DIENSTAG 06./MITTWOCH 07. SEPTEMBER 22

Das Org-Team kommt vor Ort an

Beginn des Aufbaus der Rennstrecke und des Verwaltungszentrums

DONNERSTAG 08. SEPTEMBER 22

08.30-18.00 Uhr – Fortsetzung des Rennstreckenaufbaus und des Verwaltungsbereichs

Ab 12.00 Uhr – die konkurrierenden Teams kommen vor Ort an

12.00-18.00 Uhr – Beginn der Anmeldung und der technischen Inspektionen

FREITAG 09. SEPTEMBER 22

08.30-13.00hrs – Fortsetzung des Rennstreckenaufbaus

08.30-14.30 hrs – Registration, technischen Inspektion und Medien

10.00-11.00 Uhr – Fahrer-, Medien- und Marshall-Briefings

11.00-13.30 – Stadt-Parade

14.00- 16.30 Uhr – letzte Kursvorbereitungen und Pre-running – (2.5 Stunden)

17.00-17.30 Uhr – Qualifizierungs-Aufstellung

17.30-20.00 Uhr – KOPL Qualifizierungs-Event – (2.5 Stunden)

Ab 20.00 Uhr – Rennstrecke geschlossen

SAMSTAG 10. SEPTEMBER 22

07.45-08.45 Uhr – Marschall-Briefing und Bereitstellung zu den Rennkursplätzen

08.30 bis 09.00 Uhr – Hauptrenntag 1 – Teamaufstellung und Medien

09.00 – 12.30 Uhr – Hauptrenntag 1 – Rennabschnitt 1 – (3.5 Stunden)

13.00 – 16.00 Uhr – Hauptrenntag 1 – Rennabschnitt 2 – (3 Stunden)

16.30 – 19.30 Uhr – Hauptrenntag 1 – Rennabschnitt 3 – (3 Stunden)

Ab 20.00 Uhr – Rennstrecke geschlossen

SONNTAG 11. SEPTEMBER 22

07.30-08.30 Uhr – Marschall-Briefing und Senden der Marschalls zu den Renn-Standorten

09.00 Uhr – Renntag 2 – Aufstellung und Medien

09.30- 15.30 Uhr – Hauptrenntag 2 – Hauptrennen – (6 Stunden)

Ab 15.30 Uhr – Rennstrecke geschlossen – alle Team-Fahrzeuge verlassen die Rennstrecke

15.30-16.00 UHR – Entfernung der Rennausstattungen

16.00 Uhr – KOPL Preisverleihung

Veranstaltungsformat

Die Veranstaltung hat ein gemischtes Format, wobei alle U4 Rennklassen zu unterschiedlichen Zeitpunkten auf einem vergleichbaren Rennkurs antreten. Die Hauptrennstrecke ist für 4400/Legend und Modified, ein etwas modifizierter und kürzerer Kurs, einschliesslich der Bypass-Strecken, ist für STOCK/UTV und Safari Klassen vorgesehen. Für Winch-Rallyfahrzeuge ist ein ist eine mehr technische Route an bestimmten Abschnitten der Hauptstrecke vorgesehen.

Das Hauptrennen der Veranstaltung ist in 5 Wettbewerbssessions aufgeteilt, und zwar eine an dem Freitag, drei am Samstag und eine am Sonntag. Es wird erwartet, dass Teams an jeder Session teilnehmen. Die Start-Reihenfolge der anschliessenden Rennsession hängt von der Zielreihenfolge der vorhergehenden Session ab. Gesamtzielplatzierungen beruhen auf dem Team mit der Höchstzahl an Runden mit der schnellsten Zeit.

Veranstaltungs-Qualifizierung

Alle Teams nehmen, laut Zeitplan, an einem 2.5-Stunden dauernden Event teil, dessen Resultat Fahrern die Startposition für den 1. Renntag gibt. Dieser Qualifizierungsvorgang erlaubt den Teams, an so vielen Runden teilzunehmen wie notwendig, um ihre beste Zeit zu erreichen. Weitere Details dieses Qualifizierungsereignisses werden in dem Fahrer-Briefing gegeben, siehe obigen Zeitplan.

Renntag 1

Während des 1. Renntags werden Teams die ersten beiden Renn-Sessions benutzen, in vorbestimmten Sessionsabschnitten über unterschiedliche Teile des Kurses zu fahren, um Zeiten für gefahrene Runden während jeder Session zu erreichen. Eine jede U4 Klasse, zusammen mit Safari und Winch Rally Raid, werden an dem Kurs antreten, um eine bestimmte Anzahl an Runden zu erreichen (2-3) und eine Zeit zu registrieren. Die 3. Wettbewerbssession wird ein Finalelauf sein, wobei jede Klasse Runden auf einem anderen Teil des Kurses fährt, um die schnellste Zeit zu erreichen. Die Resultate des 1. Renntages werden die Startreihenfolge für den 2. Renntag bestimmen. Winch Rally Raid werden in einer gemeinsamen Klasse antreten; Fahrer müssen den Hauptkurs fahren UND die Winchsektionen vollenden, sowie die für sie vorgesehenen Runden.

Renntag 2

Allen Teams, unabhängig von ihren Klassen, stehen 6 Stunden zur Verfügung, um so viele vollständige Runden wie möglich über die gesamte Länge des Kurses zu absolvieren.

ANFAHRT DETAILS UND VERWALTUNGS- UND ADMINBEREICH

Der Veranstaltungsort ist zum Zugang für Konkurrenten ab 12.00 Uhr am Donnerstag, den 08. September geöffnet. Bei Ankunft müssen sich alle Teams bei dem Event HQ Team melden, um zu den jeweiligen Lagerplätzen und Pitbereichen geleitet zu werden. Sobald vor Ort, müssen sich Teams so schnell wie möglich bei der Registration anmelden, um die relevanten Dokumentation etc für die Veranstaltung erhalten zu können.

Jedem Team wird ein Bereich im Fahrerlager für Pits, Parken und Camping zugewiesen. Alle Fahrzeuge und die gesamte Ausrüstung eines jeden Teams müssen in dem individuell zugewiesenen Gelände untergebracht werden können. Alle zusätzlichen Fahrzeuge, die nicht in einem zugewiesenen Gebiet untergebracht werden können, müssen in dem öffentlichen Parkplatz am Veranstaltungs-Eingang geparkt werden. Jeder Teilnehmer übernimmt volle Verantwortlichkeit für die Handlungen und das Verhalten aller Personen innerhalb des ihm zugeteilten Gebietes. Die Veranstalter übernehmen keine Haftung für Sicherheit auf dem Gebiet. Alle Wege durch das Fahrerlager müssen zu jeder Zeit freigehalten werden.

Wenn Teams planen, einen Platz im Fahrerlager mit Anderen zu teilen, muss darauf geachtet werden, dass alle Betroffenen zu etwa der selben Zeit ankommen, um gemeinsam in das Fahrerlager geleitet zu werden.

Auf keinen Fall ist Fahrzeugtesten oder zu schnelles Fahren auf dem Campingplatz, innerhalb des Parkplatzes oder auf der Zufahrtstrasse erlaubt.

Die folgenden Regeln sind innerhalb des Fahrerlagers zu beachten:

Parken und Pitbereiche: 10 km/h Geschwindigkeitsbeschränkung für alle Fahrzeuge 24/7.

Helme müssen beim Fahren von Motorrädern, Pitbikes oder Quadbikes getragen werden.

Hunde sind an der Leine zu halten und müssen unter Kontrolle gehalten werden. Hundekot muss von den Hundebesitzern von allen Teilen des Geländes entfernt werden.

Kinder sind nur in Begleitung ihrer Eltern/Betreuern auf dem Veranstaltungsplatz erlaubt.

Feuer und geerdete Grills: Feuerstellen müssen beaufsichtigt und jederzeit unter Kontrolle gehalten werden.

Laute Musik und Generatoren sind nach Mitternacht nicht erlaubt.

Fahrzeugwartung kann nur unter Verwendung von flüssigkeitsundurchlässigen Unterlagen durchgeführt werden.

Alle Fahrzeugflüssigkeiten sind in Behältern von dem Veranstaltungsplatz zu entfernen.

Abfall jeder Art ist von dem Veranstaltungsort zu entfernen.

FAHRER- UND BEIFAHRER INFORMATION

Team-Anmeldung, Tech und Fahrer-Briefings

Alle konkurrierenden Crews müssen in dem Event-Registrierungsbereich Dokumentation und Lizenz-Informationendetails ausfüllen – siehe obigen Plan. Fahrer und Beifahrer müssen sich individuell einschreiben. Die folgenden Dokumente müssen von Fahrern/Beifahrern gezeigt und bestätigt werden:

Fahrer/Beifahrer NORA 92 Competition Lizenz (können bei der Veranstaltung erworben werden).

Veranstaltungsgebühr und Teilnahmedetails.

Alle teilnehmenden Fahrzeuge unterliegen Sicherheitskontrollen, die in dem Tech-Gebiet im Veranstaltungs-HQ durchgeführt werden (siehe obigen Plan).

Nach Einschreibung und technischer Inspektion werden Teilnehmer Armbänder erhalten, die ständig während der Veranstaltung getragen werden müssen.

Teams sind dafür verantwortlich, dass Timing Transponder an ihren Fahrzeugen angebracht werden. Für jeden Transponder werden 25 Euro pro Event berechnet als Teil der Startgebühr oder können direkt als Direkterwerb von NORA 92 erworben werden. Transponder müssen an einem Platz an den Fahrzeugen angebracht werden, dass sie in direkter Sichtlinie des Bodens sind. Transponder können an der Startlinie getestet werden, sobald Timingkeeper bereit sind.

Das Fahrerbriefing wird in dem Registrierungs/Veranstaltungs-HQ als integrierter Teil des obigen Zeitplans stattfinden, und zwar in Englisch und in der Polnischen Sprache. Einige grundlegenden Informationen über Renn-Vorgehensweise sind weiter unten detailliert. Spezifische Informationen über die Rennstrecke und das Veranstaltungsformat werden während des Briefings bestätigt.

RENNSTRECKEN-INFORMATION

Pre-Running und Erkundung der Rennstrecke – Die Strecke wird für Pre-Running, wie in dem Veranstaltungsplan angezeigt, zur Verfügung stehen. Pre-Running gibt Fahrern die Möglichkeit, den

Kurs zu üben, Kursrouten auszuarbeiten und Rennstrategie zu planen. Hier sind die Regeln, die Pre-Running betreffen:

Crews müssen ihre komplette Sicherheitsausrüstung tragen, ebenso in ihren Fahrzeugen angeschnallt sein, wie für die Rennvorbereitung.

Höchstgeschwindigkeit während des Pre-Running ist 30 km/h.

Teams können in den Kurs an der STARTLINIE einsteigen und müssen dem Kurs in der Renndirektion folgen.

Marschälle ohne festen Standplatz werden entlang des Kurses zur Verfügung stehen.

Weitere Pre-Runninginformation wird während des Fahrerbriefings gegeben.

Kursmarkierungen

Der Qualifizierungs-/Prologuekurs wird mit WEISSEN Pfeilen und WEISSEM Begrenzungsband markiert.

Der Hauptrennkurs wird mit ORANGEN Pfeilen und WEISSEM Begrenzungsband markiert.

Der STOCK/UTV BYPASS-Kurs wird mit BLAUEN Pfeilen und WEISSEM Begrenzungsband markiert.

Der WINCH RALLY RAID-Kurs wird mit GRÜNEN Pfeilen und WEISSEM Begrenzungsband markiert.

Sicherheit

Alle Wettbewerb-Teammitglieder müssen Schutzhelme, frontale Kopfstütze, Handschuhe, Rennen-Feuerschutzanzug, und Gurte tragen, ebenso müssen korrekt montierte Türnetze vorhanden sein, und zwar zu jeder Zeit während der Rennteilnahme. Alle teilnehmenden Fahrzeuge müssen vor Rennteilnahme ihre Tech-Inspektion bestanden haben.

Flaggen

ULTRA4 EUROPE benutzt das folgende Flaggensystem:

GRÜNE Flagge kennzeichnet START oder GO.

GELBE Flagge kennzeichnet Verlangsamen, Vorsichtig Fahren, Überholen Verboten, und Anweisungen der Marschalls folgen.

ROTE Flagge kennzeichnet SOFORT ANHALTEN, Überholen des Vorausfahrenden Fahrzeugs Verboten, und/oder auf Anweisungen des/der Marschalls warten.

CHEQUERED Flagge kennzeichnet das Ende des Rennens oder der Runde, Verlangsamen, In Das Verwaltungsgebiet Zurückkehren, und/oder Auf Anweisungen des/der Marschalls warten.

SOS Schilder

ULTRA4EUROPE benutzt das folgende Sicherheitssystem während die Fahrzeuge auf der Strecke aktiv sind, um schnellstens auf Notsituationen auf der Strecke zu reagieren:

Sollte ein Team während der Live-Beteiligung an dem Rennen aus **Sicherheitsgründen oder im Notfall** halten müssen, muss ein SOS-Schild aufgestellt werden, sichtbar aus der one-way Kursrichtung, um andere Fahrer zu warnen, dass ein Team Hilfe benötigt. Das erste Team am Vorfalldort muss ANHALTEN und Hilfe leisten. Das danach folgende Team muss mit Teamnummer, Namen der Mannschaft, sowie Status/Zustand, zum nächst- möglichen Marschallstandort fahren, um die Rennleitung zu alarmieren.

Sollte ein Team aus **nicht dringenden Gründen** halten, muss am Heck des Fahrzeuges ein OK-Schild aufgestellt werden, voll sichtbar für alle folgenden Fahrzeuge. Wenn es von folgenden Teams gesehen wird, besteht kein Grund anzuhalten und/oder Hilfe zu leisten.

Marschalls und Bergung

Marschallstandorte sind entlang des Rennkurses zu finden. Sie sind die Augen und Ohren der Renn-Ops, zur gleichen Zeit der einfachste und schnellste Kontaktpunkt für Teams, die um Unterstützung bitten. Bitte befolgen Sie die Anweisungen und Entscheidungen der Marschalls.

Fahrzeugbergung ist vorhanden, um feststeckende Fahrzeuge, und Pannenfahrzeuge, die Hilfe benötigen, zu assistieren, in das Verwaltungsgebiet zurückzukehren. Dieser Vorgang wird von Renn-Ops organisiert. Es wird davon ausgegangen, dass Teams, die Bergung benötigen, externe Unterstützung erhalten haben, was bedeutet, dass die jeweilig betroffene Runde von der Runden-Gesamtanzahl des Teams abgezogen wird.

VERWALTUNG

Campingplatz-Sicherheit

Alle Teams müssen sich der Brandgefahren bewusst sein, im Zusammenhang mit dem Automobilsport, insbesondere wegen die unmittelbaren Nähe zu den Campingplätzen der einzelnen Teams.

Alle Teams gewährleisten, dass die folgenden Anweisungen in den jeweiligen Campsites befolgt werden:

Sicher stellen, dass der Bereich ordentlich und sauber und ohne überflüssige Unordnung gehalten wird.

Alle brennbaren Behälter müssen dicht verschlossen bleiben und sind, im Idealfall, an einem einzigen Ort innerhalb des Campingplatzes aufzubewahren.

Teams müssen mindestens einen Feuerlöscher innerhalb deren Zeltplatzes bereit halten, und zwar rund um die Uhr; dessen Standort muss allen Teammitgliedern bekannt sein.

Alle Teammitglieder müssen während der Dunkelheit Zugang zu je einer Taschenlampe haben sodass, im Falle eines Brandes irgendwo auf dem Campingplatz, genügend Licht zur Verfügung steht, den Platz im Notfall sicher verlassen zu können.

Bitte respektieren Sie den Veranstaltungsort – wir sind Gäste:

Verantwortungsbewusste Entsorgung aller Abfälle.

Verlassen Sie Ihren Adminpitbereich in dem Zustand, in dem Sie ihn vorgefunden haben.

Lagerfeuer müssen auf ein absolutes Minimum eingeschränkt werden und Grillbereiche korrekt kontrolliert werden.

Bitte beschränken Sie Lärm auf ein Minimum zwischen 00.01-07.00 Uhr.

Hunde sind auf dem Gebiet erlaubt, müssen jedoch von ihren Haltern an der Leine gehalten werden; Halter sind zudem dazu verpflichtet, Hundekot sofort zu beseitigen und von dem Gebiet zu entfernen.

CONTACT-DETAILS WÄHREND DER VERANSTALTUNG

Chris Bowler – ULTRA4EUROPE Director – 00447989966740 – chris@ultra4europe.com

Drew Wright – ULTRA4EUROPE Director – 00447950633712 – drew@ultra4europe.com

Magda – magda@pro.onet.com

Wieslaw – info@4yourhouse.london

