



5. VMAX Kupa 2003 fordulói

- | | | |
|------------|-------------------|-------------------|
| 1. forduló | Somogybabod | június 05–08. |
| 2. forduló | Budapest–Mogyoród | augusztus 20–24. |
| 3. forduló | Pécs | szeptember 25–28. |
| 4. forduló | Tata | október 09–12. |

5.1 Beérkezések az első versenynap 1200-ig. Távozás az utolsó versenynap délután, az eredményhirdetés után.

6. Nevezések

A VMAX Kupa 2003-on 50 csapat vehet részt. Ha több csapat jelentkezik, akkor a szervezők a világranglista aktuális helyezései alapján, az eredményesebb csapatokat részesítik előnyben. Az esetleg visszautasított csapatok a teljes nevezési díját 2003. május 25-ig visszatérítik. A nevezési díjat semmilyen más okból nem fizetik vissza a nevezési határidő után.

6.1 Nevezési határidő: 2003. május 20.

6.2 Nevezési díj a VMAX Kupa 2003 négy fordulójára, csapatonként 200 euro. Minden összeg forintban is fizethető a napi deviza középárfolyamon átváltva. A nevezést és a nevezési díjat a nevezési határidő vége előtt kell eljuttatni a szervezőknek, mert ennek elmulasztása miatt a nevezést visszautasíthatják.

6.3 A nevezési díj négy fordulóra tartalmazza:

6.3.1 LPG a ballonok üzemeltetéséhez.

6.3.2 Két versenytérkép fordulónként.

6.3.3 Ajándékok a szervezőktől: kabát vagy mellény, póló, sapka, jelvény, stb.

6.3.4 Meghívó négy főnek a ballonversenyhez tartozó társasági rendezvényekre.

6.4 Szállás és étkezés (könnyű reggeli, ebéd és vacsora) négy főnek: 60 euro / forduló. További személyek: 120 euro / fő / forduló. A szállást és étkezést a nevezési lapon kell megrendelni és összegeknek az egyes forduló előtt minimum 15 nappal meg kell érkeznie a szervezőkhöz.

6.5 A szervezők nem fizetnek utazási hozzájárulást.

6.6 Azok a csapatok, akik a szervezők által biztosít

tott reklámokat a ballon kupolájára felrakják a verseny idejére és részt vesznek legalább egy közös ballonállításban, 40 euro visszatérítést kaphatnak a nevezési díjból fordulónként.

6.7 A fordulóban nem csapatot képviselő versenyzőknek, a nevezési díját, a szervezők határozzák meg.

6.8 Letéti díj a szervezők által biztosított eszközökért fordulónként 20 euro.

7. Értékelés

Minden versenyzőt a feladatokban az elért eredménye alapján az AXMER-GPS szerint értékelnek és a csapata VMAX Kupa pontszámot kap. A négy forduló után, legtöbb pontszámot elért csapat nyeri a VMAX Kupát.

A VMAX Kupa pontszámok számítása az AXMER-GPS „A”, „B” és „C” csoportba sorolása alapján:

7.1 Az AXMER-GPS „A CSOPORT”-jába sorolt versenyzők:

1. helyezett	12 pont
2. helyezett	9 pont
3. helyezett	8 pont
4. helyezett	7 pont
5. helyezett	6 pont
6. helyezett	5 pont
7. helyezett	4 pont
8. helyezett	3 pont
9. helyezettől	2 pont
a „B CSOPORT” versenyzői	1 pont,
a „C CSOPORT” versenyzői	0 pont.

7.2 Az „A CSOPORT”-ban 6 vagy kevesebb versenyző van, akkor a következők a pontszámok:

1. helyezett	9 pont,
2. helyezett	7 pont,
3. helyezett	6 pont,
4. helyezett	5 pont,
5. helyezett	4 pont,
6. helyezett	3 pont
a „B CSOPORT” versenyzői	1 pont,
a „C CSOPORT” versenyzői	0 pont.