

Reglement zum Adventsrennen des Bergischen Kartstammtisch am 17.12.2011 in Mannheim „Planet Kart“

Kurz und bündig:

14:00	Registrierung, Wiegen, Kartauslosung
14:30	Qualiy
15:00	Rennstart
18:00	Rennende
18:30	Siegerehrung

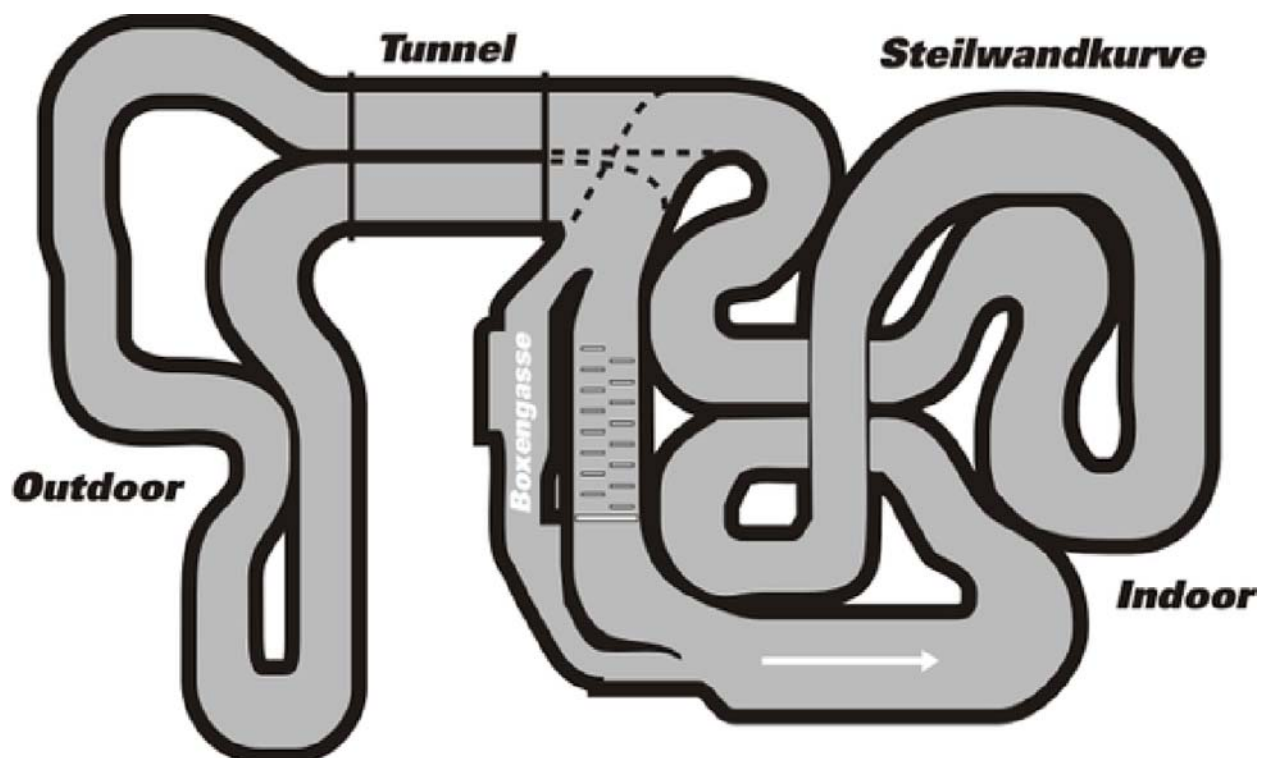
- 25min Qualiyfing, max. 40 gezeitete Runden (letzter Qualiyfahrer = Startfahrer)
- **Durchschnittsgewicht je Team 80.0kg. Für die Gewichte ist selber zu sorgen. Bei Unterschreitung des Durchschnittsgewichtes, werden wir uns vor Ort auf 1-2 zusätzliche Pflichtstopps unterhalten.**
- 5 Pflichtfahrerwechsel
- 2 Kartwechsel, Standzeit je 60 Sekunden (kein Pflichtfahrerwechsel erlaubt, aber freiwilliger Wechsel, z.B. wegen Ermüdung ist möglich, zählt aber nicht als Pflichtwechsel)
- Bei jeder Boxeneinfahrt STOP an Haltelinie, dann Schrittgeschwindigkeit

Anschrift Kartbahn Planet Kart:

Planet Kart GmbH
Floßwörthstr. 48-50
68199 Mannheim
Tel. +49 621 8627690
www.planetkart.de

Streckenführung:

Gefahren wird ohne den Outdoorbereich...



Reglement:

§1 Nennung

1. Die Nennung ist auf den Nennungsbögen auszufüllen und dem Veranstalter zu zuschicken. Bei Minderjährigen (bis 18J.) ist eine schriftliche Einverständniserklärung der gesetzlichen Vertreter vorzulegen.
2. Das Nenngeld pro Team beträgt 150.00 € + 30.00 €, wenn Buffet gewünscht wird. Getränke sind separat zu zahlen.

§ 2 Haftungsausschluss

Fahrer und Teambetreuer erklären mit der Abgabe der Nennung auf Verzicht von Ansprüchen jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit der Veranstaltung entstehen.

§ 3 Versicherung

Jeder am 3 Std. Race teilnehmende Fahrer muß den Haftungsausschluss der Kartbahn unterzeichnet haben. Minderjährige müssen die Unterschrift des Erziehungsberechtigten vorweisen.

§ 4 geplanter Zeitablauf der Rennen – kleine Änderungen vorbehalten.

- 14:00 Uhr: Eintreffen der Teams, Registrierung und Wiegen, Kartauslosung
Bitte unbedingt pünktlich sein!!!
- 14:30 Uhr: Start Training und Qualiy
- 15:00 Uhr Rennstart
- 18:00 Uhr Rennende
- 18:30 Uhr Siegerehrung

§ 5 Anwendungs- und Auslegungsfragen

Über den organisatorischen Teil der Veranstaltung erteilt allein der Rennleiter, oder bei dessen Abwesenheit sein Stellvertreter, verbindliche Auskunft. Alles nicht ausdrücklich Erlaubte ist verboten.

§ 6 Fahrerausrüstung

Jeder Fahrer ist verpflichtet sein Outfit so zu wählen, dass der Oberkörper und die Beine komplett bedeckt sind. Es darf aufgrund der Kleidung kein erhöhtes Sicherheitsrisiko entstehen. Overall ist empfehlenswert aber nicht Pflicht. Des weiteren muss der Fahrer einen zugeschnallten Integralhelm oder Jethelm mit wirksamen und unzerbrechlichen Augenschutz (Brille, Visier) sowie Handschuhe, welche die Hände ganz bedecken und festes Schuhwerk tragen. Diese Fahrerausrüstung ist bereits ab dem freien Training Pflicht.

§ 7 Wiegen und Gewichte

Das Rennen wird für die Teams ein Durchschnittsgewicht vereinbart.

Durchschnittsgewicht/Team = 80,0 kg

Für die Gewichte ist selber zu sorgen. Bei Unterschreitung des Durchschnittsgewichtes, werden wir uns vor Ort auf 1-2 zusätzliche Pflichtstopps einigen.

Es wird auf die sportliche Fairness der Teams vertraut, dass auch wirklich zu jedem Zeitpunkt das geforderte Gewicht eingehalten wird.

§ 8 Die Teams

Die Teams bestehen aus mind. 2 Fahrer. Minderjährige müssen eine unterschriebene Vollmacht des Erziehungsberechtigten vorlegen.

§ 9 Funk

Jede Art von Funk und Mobiltelefonen, um mit dem Fahrer Kontakt aufzunehmen ist verboten. Erlaubt ist es, dem Fahrer Informationen per Boxentafel zu geben (nicht für jedes Team an der Bahn vorhanden!)

§ 10 Kartvorbereitung

Es dürfen an den Karts keine Veränderungen vorgenommen werden.

§ 11 Training und Qualifying

Alle Teams fahren Ihr Qualifying auf dem Trainings- & Start-Kart, welches vorher ausgelost wurde.

Das Team hat in 25 Minuten Zeit insgesamt 40 gezeitete Runden in die Wertung zu bringen

Nur die schnellste Runde des Teams gibt Aufschluss über die Startaufstellung

Schnellstes Team = Pole Position

Es kann, muss aber nicht, jeder Teamfahrer eingesetzt werden.

Das Team entscheidet allein über die Fahrerwechsel (offene Boxengasse)

Bei mehr als 40 gezeiteten Runden erfolgt der Start von der letzten Position aus.

Bei Zeitgleichheit entscheidet die von einem Team zuerst gefahrene schnelle Runde über die Platzierung.

§ 12 Startaufstellung und Start

Die Startaufstellung wird durch das Qualifyingergebnis bestimmt.

Vor dem Start werden fünf Warm Up-Runden gefahren, hierbei gibt das Pace-Kart das Tempo an. Der Start erfolgt stehend. Der Rennleiter startet das Rennen durch schwenken der Start Flagge.

Dreht sich ein Fahrer oder mehrere Fahrer während der Warm Up-Runden, müssen sie sich hinten anschließen.

§ 13 Fahnen

Deutschland Flagge: Rennstart

Blaue Flagge: Platz machen, folgenden Fahrer überholen lassen

Gehaltene Blaue Flagge: Eine Rückrundung wird angezeigt

Gelbe Flagge / Gelblichtphase: Gefahr, **deutlich langsamer fahren, absolutes Überholverbot**

S/W diagonale Flagge + Startnummer: Verwarnung für den Fahrer/ Team

Schwarze Flagge + Startnummer: Der betreffende Fahrer muss sofort (**max. 3Rd.**) in die Box fahren und sich dort beim Rennleiter melden (Strafe, Belehrung)

Rote Flagge: Rennabbruch durch den Rennleiter

Schwarz/Weiß karierte Flagge: Rennende bzw. Qualifying-/ Trainingsende

§ 14 Karttausch

Die Karts werden in einer bestimmten Reihenfolge vom Veranstalter vorgegeben getauscht. Es ist vorgesehen, dass je nach Anzahl der Teams alle ca. sechzig Minuten die Karts getauscht werden. Der Wechselbeginn erfolgt auf ein von der Rennleitung bereits getanktes Kart, welches in der Boxengasse bereit steht. Bei zehn genannten Teams besteht die Kartflotte aus elf Karts.

1. Wechsel: zwischen Fahrminute 45 und 75 werden alle Karts in vorherbestimmter Reihenfolge (Startnummern Teams 1-12) in die Box gewunken. Team 1 wechselt auf s warm gefahrene Kart in der Box.

Team Nr.2 wechselt auf das Kart des Teams Nr.1, Team Nr.3 auf das Kart des Teams Nr. 2 usw.

2. Wechsel: zwischen Fahrminute 105 und 135 werden wieder alle Karts nacheinander rein gewunken (gleiche Reihenfolge wie beim ersten Wechsel)

Beim Wechsel ist eine Standzeit von **60Sek.** vorgesehen. Die Betankung erfolgt durch das Bahnpersonal. Die Fahrer müssen beim Wechsel ihre Startnummer mitnehmen und auf/ in das neue Kart montieren (ganz einfach per Magnettafel). Die Rennleitung tauscht Transponder.

Während des Kartwechsels dürfen keine „Pflicht“- Fahrerwechsel vorgenommen werden. Freiwillige Fahrerwechsel sind erlaubt, zählen aber nicht zu den

§ 15 Boxeneinfahrt/ Boxenausfahrt

Es ist bei jeder Boxeneinfahrt zwingend an der Haltelinie zu **STOPPEN**. Diese darf auch **NICHT ÜBERFAHREN** werden. BEI NICHT EINHALTUNG ERFOLGT EINE STOP & GO STRAFE!

Die Fahrt in der Box muß langsam und ohne Gefahr für Dritte erfolgen.

Bei der Ausfahrt darf die Ausfahrtlinie nicht überfahren werden!!!

§ 16 Fahrerwechsel

Es sind insgesamt **5 Pflicht-Fahrerwechsel** zu vollziehen.

Sollte der Rennleiter feststellen, dass ein Fahrer auf Grund von zu langer Fahrzeit im Kart überfordert ist, kann er den Fahrer auswechseln lassen. Jeder eingesetzte Fahrer muss im gesamten Rennen eine Mindestfahrzeit von 20 Minuten haben.

§ 14 Defektes Kart

Der Fahrer darf erst das Kart verlassen, wenn die gelben Flaggen geschwenkt werden und oder die gelben Rundumleuchten eingeschaltet sind.

Ist ein Gaszug oder eine Reglerfeder defekt, kann per Hand bis max. zur Box weitergefahren werden.

Bevor die Hand angelegt wird, muß die Gelblichtphase abgewartet werden. Ist ein Kart nicht mehr fahrbereit, wird es vom Bahnpersonal geborgen.

§ 15 Fahrvorschriften und Verkehrsregeln

Beim Überholvorgang ist jedes Drängeln/ Rammen nach Innen oder Außen streng verboten und wird bei Feststellung bestraft.

Der Fahrer darf auf keinen Fall gegen die Fahrtrichtung fahren (Vorgang bei Unfall: Arm heben, Gelblicht abwarten, selber mit den Händen an den Vorderrädern zurückziehen, oder auf das Bahnpersonal warten, welches bei der Behebung der Unfallstelle zu Hilfe kommt.

Bei Gelblicht oder gelber Flagge ist ein Arm deutlich zu heben und die Geschwindigkeit zu verringern.

Das Team, welches in der Gelbphase nicht mind. 3Sek. langsamer fährt als die vorher gefahrene Rundenzeit wird bei Feststellung bestraft.

§ 16 Sportstrafen

Bei Verstößen gegen die Bestimmungen des Reglements und der Ausschreibung können Sportstrafen festgelegt werden.

Die Teilnehmer der Veranstaltung sind zu sportlichem und fairem Verhalten verpflichtet. Sie haben sich dem eingesetzten Rennleiter gegenüber loyal zu verhalten und jede Handlung zu unterlassen, die dem Interesse des Kartsports schaden könnte.

Der Rennleiter ist befugt folgende Sportstrafen, auch nebeneinander, auszusprechen:

Verwarnung, Wertungsausschluß, Ausschluss von der Teilnahme, Nichtzulassung zum Start

§ 17 Strafenkatalog

Stop and Go

- Missachtung der blauen Flagge
- Vergehen an der Haltelinie
- Zu schnelle Rundenzeiten bei der Gelblichtphase
- Vorgeschriebene Bekleidung des Fahrers nicht eingehalten (z.B. Handschuhe)

- Zu schnelles Befahren der Boxengasse
- Magnettafel mit Kartnummer vergessen

15 bis 30 Sekunden

- Unsportliches Verhalten auf der Bahn, wie Rempeln, Abschießen, oder aggressives Gestikulieren gegenüber der Rennleitung oder anderen Teilnehmern (also bitte Hände am Lenkrad lassen)
- Mündliche Proteste beim Rennleiter, Personal und Attacken gegen diese
- Überholen während der Gelblichtphase
- Hand anlegen während der Fahrt am Motor

2 Minuten

- Unfall verursacht mit Personenschaden oder Kartausfall
- Manipuliertes Kart
- Wiederholte Vergehen wie oben beschrieben
- Strafe während der Startphase
- Überholen während der Einführungsrunde = 1 Min während des Rennens
- Dreher in der Einführungsrunde = letzte Startreihe
- Alles nicht ausdrücklich Erlaubte ist verboten.

Start vom letzten Startplatz

- Bei mehr als 40 gezeitete Qualiyrunden
- Bei Dreher in den 5 Warm Up Runden

§ 18 Abbruch des Rennens

Sollte ein Abbruch des Rennens erforderlich werden, zeigt der Rennleiter an der Start- und Ziellinie die rote Flagge.

§ 19 Pace-Kart

Eine Pace-Kart-Phase kann von der Rennleitung bei einer größeren Gefahrenstelle eingeleitet werden. Das Pace-Kart kann sich vor jeden Teilnehmer setzen. Während dieser Zeit sind alle Rundumleuchten eingeschaltet. Es gilt absolutes Überholverbot und das Tempo ist zu drosseln. Alle Teilnehmer müssen hinter dem Pace-Kart in einer Reihe aufschließen. Beim Wiedereinfahren in die Strecke aus der Box ist auf den Posten am Boxenausgang zu achten. Er bestimmt wann man wieder auf die Strecke fahren darf. Vor dem Neustart werden die Rundumleuchten bei Start und Ziel ausgeschaltet. In der nächsten Runde fährt das Pace-Kart in die Boxengasse und das Rennen wird an Start und Ziel mit der grünen Flagge freigegeben.

§ 20 Platzierungen

Alle Teams platzieren sich nach der Anzahl der von Ihnen gefahrenen Runden. Sieger ist das Team, welches nach Zurücklegung der vorgesehenen Distanz (Zeitdauer) die meisten Runden gefahren hat.