

Reglement für 6-Std Teamrennen - INDOOR



Teamaufstellung

Es werden maximal **20 Teams** mit jeweils **3 bis 8 Fahrern** zugelassen. Jeder Fahrer vom Team muss gemeldet sein, nachträgliche Ersatzfahrer oder Zusatzfahrer sind nicht zulässig.

Als Fahrer ist jeder zulässig, der das 16. Lebensjahr vollendet hat.

Das **Mindestgewicht** jedes Fahrers inkl. Zusatzgewichten muß **85 kg** betragen. Für die Zusatzgewichte ist jeder Fahrer **ausschließlich** selber verantwortlich. Zusatzgewichte bis 30 kg können ggf. gestellt werden, müssen jedoch nach jeder Fahrt zurückgegeben werden, damit das Gewicht anderen Fahrern zur Verfügung steht. **Insgesamt können max. 400 kg Gewichte ausgegeben werden.**

An den Karts befindet sich links vom Sitz ein Gewichtskasten, der ausschließlich mit den zur Verfügung gestellten Gewichten benutzt werden darf. Diese sind in 2,5 kg Abstufungen bis zu 30 kg auffüllbar. Die Gewichte sind nach Farben sortiert: blau entspricht 10 kg, rot entspricht 5 kg, gelb entspricht 2,5 kg. Die Gewichte müssen in die korrekten Fächer eingelegt werden.

Nach jedem Fahrerwechsel wird der Fahrer grundsätzlich gewogen und darf das Mindestgewicht nicht unterschreiten, andernfalls wird **pro Kilogramm Untergewicht 60 Sekunden Stop-and-Go Strafe** für den nachfolgenden Fahrer verhängt. Erhält ein Team mehr als 3 mal eine Zeitstrafe wegen Untergewichts, so ist das gesamte Team disqualifiziert. Es sollte bedacht werden, dass jeder Fahrer beim Fahren Gewicht durch Ausschwitzung verliert.

Die Teamleiter dürfen auch als Fahrer gemeldet sein, es darf jedoch kein Fahrer oder Teamleiter teamübergreifend fungieren, d.h. kein Teamleiter darf zwei oder mehr Teams leiten, und kein Fahrer in zwei oder mehr Teams fahren.

Alle Fahrer und Teamleiter müssen an der Fahrerbesprechung teilnehmen, Fahrer die nicht teilnehmen, sind vom Rennen ausgeschlossen.

Alle Teilnehmer erhalten bei der Fahrerbesprechung einen personalisierten Handtransponder, der am rechten Handgelenk befestigt und verplombt wird. Geht die Plombierung während des Rennens kaputt, so ist dies vom jeweiligen Fahrer unverzüglich zu melden, so daß eine neue Plombierung angebracht werden kann.

Das Team ist für die Transponder und deren ordnungsgemäße Rückgabe selbst verantwortlich. Die Handtransponder dürfen ausschließlich nach Rennende vom Personal von RS Kart & Bowl entfernt werden, da das Team sonst aus der Wertung genommen wird. Transponder, die nicht wieder abgegeben werden, werden dem Team in Rechnung gestellt. Die Handtransponder sind wasserfest.

Nennung

Bei der Nennung ist das Nenngeld in Höhe von **€ 460,00** sofort fällig. Für die Nennung müssen mindestens 3 Fahrer gemeldet werden. **Es können bis eine Woche vor dem Rennen noch weitere Fahrer der Teams gemeldet oder ausgetauscht werden, spätere Änderungen sind nicht mehr möglich.** Die Annahme der Nennung erfolgt ausschließlich nach Eingang des Nenngeldes. Die Anmeldung eines Teams gilt als verbindlich angenommen, wenn Sie durch das RS Kart & Bowl schriftlich bestätigt wurde.

Absagen

Bei einer Absage des Teams wird 30 % des Nenngeldes einbehalten. Erfolgt die Absage kürzer als 2 Wochen vor dem Rennen, so besteht kein Anspruch mehr auf jegliche Erstattungen. Der Veranstalter kann das Rennen bei mangelnder Teilnahme oder aus anderem wichtigen Grund absagen, wobei die Nennelder in voller Höhe zurückerstattet werden.

Ausrüstung

Grundvoraussetzung für die Fahrer ist das Tragen eines Helmes sowie **geeignete Fahrerbekleidung**. Jegliche Telemetrie und Funkausrüstung vom oder zum Fahrer ist untersagt.

Karts

Die Karts werden vom RS Kart & Bowl gestellt und geprüft. Jegliche Veränderung oder Reparatur der Karts durch die Teams ist ausgeschlossen, ebenso die Zugabe von Benzin- oder Ölzusätzen. Bei Zuwiderhandlung ist das entsprechende Team disqualifiziert. Gefahren wird ausschließlich mit dem Kart vom Typ RIMO mit 200 ccm Motoren. Die Übersetzung aller Karts ist identisch.

Boxenstops und Fahrerwechsel

Grundsätzlich wird bei jedem Fahrerwechsel auch das Kart gewechselt. Jedem Team ist freigestellt, wann und wie oft ein Fahrerwechsel stattfindet. Jedes gefahrene Kart wird zunächst von dem Werkstattpersonal vom RS Kart & Bowl getankt und geprüft.

Wenn ein Fahrer den Eindruck hat, sein Kart hat einen Defekt oder das Team bemerkt einen Defekt am Kart, so ist zusätzlich **ein Boxenstop ohne Fahrerwechsel** möglich. Dabei wird jedoch grundsätzlich kein Kart vorbereitet. Der betreffende Fahrer fährt in die Boxengasse. Das Kart wird zunächst von der Werkstatt geprüft und erst nach dieser Prüfung bekommt der Fahrer ggf. ein neues Kart. Der Fahrer muß **selber** Kartnummer, Transponder und ggf. Gewicht von seinem Kart am neuen Kart anbringen. Der Fahrer kann dann mit dem kalten Kart weiterfahren.

Einfahren in die Boxengasse

Jedes in die Boxengasse einfahrende Kart muß grundsätzlich beim Einfahren in die Boxengasse am Anfang der Boxengasse vor einer markierten Linie halten (Vorderreifen), fährt oder rutscht das Kart über oder auf diese Linie, so wird eine Stop-and-Go Strafe von 60 Sekunden verhängt.

Fahrzeiten und Fahrerwechsel

Jedes Team muss nach Rennende **mindestens 7 Fahrerwechsel** absolviert haben. Jeder Fahrer darf **insgesamt maximal 2,5 Stunden** fahren. Ohne Fahrerwechsel darf ein Fahrer **maximal 75 Minuten** fahren. Jeder angemeldete Fahrer muss nach Rennende eine **Mindestfahrzeit von 30 Minuten** gefahren sein, dies muss jedoch nicht in einem Stück gefahren werden.

Anmeldung der Wechsel

Jeder Fahrerwechsel muss mittels des Handtransponders angemeldet werden, alle angemeldeten Wechsel werden auf einem Monitor angezeigt. Die Wechsel erfolgen in der Reihenfolge der Anmeldung und werden nacheinander abgearbeitet. Maximal können drei Wechsel von verschiedenen Teams gleichzeitig angemeldet werden. Das Team, welches oben auf dem Monitor der angemeldeten Wechsel angezeigt ist, darf das Kart vorne in der Boxengasse vorbereiten, das heißt ggf. Gewicht am Kart befestigen. Hierbei ist zu beachten, dass trotz hohem Andrang die Fahrzeiten eingehalten werden müssen. Wechsel sollten daher grundsätzlich frühzeitig angemeldet werden.

Dauer bis zum Wechsel

Nachdem das Kart bereit steht, d.h. das Team ist mit dem Wechsel an der Reihe, darf der Fahrer der ausgewechselt werden soll **maximal noch 3 Minuten fahren**. Sollte er später in die Boxengasse kommen, so wird eine 60 Sekunden Stop-and-Go Strafe verhängt, die nach dem Wechsel erfolgt. **Sollte der Fahrer nach 4 Minuten immer noch nicht eingefahren sein, so wird der angemeldete Wechsel gelöscht. Das entsprechende Team muß sich dann erneut anmelden.** Für die Signalisierung, wann der Fahrer zum Wechsel in die Box kommen muß, ist jedes Team selber verantwortlich.

Ablauf des Wechsels

Der neue Fahrer wartet bei der Einfahrt der Boxengasse auf seinen Teamkollegen. Der einfahrende Fahrer muß an der weißen Linie an der Boxengasseneinfahrt halten, aussteigen und sich mit dem Handtransponder abmelden. Der neue Fahrer nimmt währenddessen die Magnetnummer und den Transponder für die Zeitnahme vom Kart ab und läuft zum neuen Kart. Nach der ordnungsgemäßen Befestigung des Zeitnahme-Transponders und der Magnetnummer darf er sich mit dem Handtransponder anmelden und die Boxengasse verlassen, wenn die Ampel auf grün springt, **auf andere Rennteilnehmer ist beim Einfahren auf die Strecke zu achten**. Ein Ausfahren (und Umschalten der Ampel) ist erst möglich, wenn sich der eingefahrene Fahrer abgemeldet hat. **Wird die Magnetnummer nicht richtig oder verkehrt herum angebracht, so kann die Rennleitung den Fahrer nochmals zwecks korrekter Befestigung der Nummer in die Boxengasse rufen.** Der eingefahrene Fahrer wird sofort nach dem Aussteigen einschließlich seiner Zusatzgewichte gewogen.

Erst nachdem der einfahrende Fahrer sich abgemeldet hat, darf das nächste angemeldete Team seinen Fahrerwechsel vornehmen.

Weitere Hinweise

Jeder Teamleiter trägt die Verantwortung dafür, die Fahrer nicht bis zur Erschöpfung fahren zu lassen. Sollte ein Fahrer wegen Erschöpfung ausgewechselt werden müssen, so muß trotzdem ein ordnungsgemäßer Wechsel angemeldet werden. Wenn der Fahrer bereits vorher aufgrund seiner Erschöpfung in die Box fahren muß, so muß er dort warten, bis das Team mit dem ordnungsgemäßen Wechsel an der Reihe ist.

Ausfälle, technische Defekte auf der Strecke

Fällt ein Kart auf der Strecke aus, so **kann** eine Pace-Car-Phase eingelegt werden, d.h. das Pace-Car geht vor dem Erstplatzierten auf die Strecke. Es besteht ebenso wie bei Gelblicht und gelber Flagge absolutes Überholverbot. Das Feld wird so zusammengezogen. Der liegengebliebene Fahrer muß **unbedingt im Kart sitzenbleiben**, ihm wird ein Ersatzkart auf die Strecke gebracht.

Auch wenn keine Pace-Car-Phase eingelegt wird, wird dem liegengebliebenen Fahrer ein Ersatzkart auf die Strecke gebracht. Transponder und Zusatzgewichte werden auf der Strecke gewechselt.

Rennunterbrechung

Sollte aus irgendwelchen Gründen eine Rennunterbrechung erforderlich sein, so erfolgt ein Neustart für die verbleibende Rennzeit. Die Startaufstellung beim Neustart ergibt sich aus den Positionen/Wertung des bisherigen Rennens, Rundenrückstände bleiben unberücksichtigt. Sollte bereits $\frac{3}{4}$ der Renndauer oder mehr absolviert sein, so kann die letzte Wertung als Endwertung gelten, hierüber entscheidet die Rennleitung.

Zeitstrafen

Zeitstrafen werden ausschließlich durch die Rennleitung verhängt. Sollten verhängte Zeitstrafen durch das Rennende nicht mehr ausführbar sein, so ist das entsprechende Team disqualifiziert.

Verursachung eines Fehlstarts	- Verlust der Startposition
Überholen während der Gelbphase oder während einer Pace-Car-Phase	- 60 Sekunden Stop-and-Go
Missachtung von Flaggensignalen	- 60 Sekunden Stop-and-Go
Wiederholtes missachten von Signalen	- Disqualifikation
Fahrzeitüberschreitung	- 30 Sekunden je angefangene Minute mindestens jedoch 60 Sekunden Stop-and-Go
Zeitüberschreitung Wechseldauer	- 60 Sekunden Stop-and-Go
Untergewicht pro kg	- 60 Sekunden Stop-and-Go
Untergewicht mehr als 5 kg	- Disqualifikation
Überfahren der markierten Linie in der Boxengasse ohne anzuhalten	- 60 Sekunden Stop-and-Go

Zeitnahme

Die Rundenzeiten werden elektronisch mit Hilfe von Transpondern gemessen.

Monitoranzeigen

Es gibt drei unterschiedliche Monitoranzeigen auf verschiedenen Monitoren.

- 1) Zeitnahme, hierbei wird die Position und die aktuelle Rundenzeit und Rundenanzahl zusammen mit dem Teamnamen angezeigt.
- 2) Wechselanmeldungen, hier werden die Teams, die als nächstes mit dem Wechsel an der Reihe sind, angezeigt.
- 3) Aktuelle Fahrer und Fahrzeiten der einzelnen Teams, hier werden die Fahrer angezeigt, die gerade fahren und wie lange sie bereits seit dem letzten Wechsel fahren. Zusätzlich wird die Gesamtfahrzeit des jeweiligen Fahrers angezeigt.

Rennleitung

Die Entscheidungen der Rennleitung sind unanfechtbar. Bei Protesten gegen Verhalten von anderen Fahrern müssen diese innerhalb von 15 Minuten nach dem Vorfall der Rennleitung gemeldet werden. Die Rennleitung entscheidet dann nach Rücksprache mit den Streckenposten über alles Weitere. Grundsätzlich können Zeitstrafen bis zum Rennende und Disqualifikationen auch noch nach dem Rennen erfolgen.

Sollten Fahrer auf der Strecke extrem hart fahren, d.h. mit sehr häufigem Kontakt zum gegnerischem Kart (insbesondere mit seitlichem Kontakt) sich Ihre Linie erzwingen, so behält sich die Rennleitung ebenfalls Zeitstrafen vor.

Ob es zu einer Zeitstrafe kommt oder nicht, entscheidet ausschließlich die Rennleitung.

Jedes unsportliche Verhalten der Fahrer auf der Strecke oder in der Boxengasse kann eine Zeitstrafe oder eine Disqualifikation zur Folge haben.

Start

Das Rennen wird mit fliegendem Start und Pace-Car gestartet.

Siegesprämien

Jedes Team erhält eine Siegestrophäe als Erinnerung an das Rennen.

Die Siegerehrung ist Teil der Veranstaltung. Nichtteilnahme verwirkt das Recht auf den Preis.

Flaggensignale

Es gelten die üblichen Flaggensignale. Zu beachten ist im Besonderen:

Nationalflagge

Startzeichen für das Rennen

Blaue Flagge gehalten

Schnelleres Fahrzeug schließt auf.

Blaue Flagge geschwenkt

wird während des Rennens nur bei Überehungen gezeigt. Der betroffene Fahrer muss innerhalb von einer Runde Platz machen. Schafft es ein Fahrer zurückzurunden, so hat er 5 Runden Zeit sich frei zu fahren. Erst dann wird die blaue Flagge erneut gezeigt. Während des Qualify wird die blaue Flagge nur bei deutlichen Geschwindigkeits-Unterschieden gezeigt.

Gelbe Flagge gehalten

Gefahr auf der Strecke, Überholen jedoch erlaubt.

Gelbe Flagge geschwenkt

Gefahr auf der Strecke, langsam fahren, absolutes Überholverbot.

Schwarze Flagge mit gehaltener Startnummer

Das betroffene Kart innerhalb der nächsten Runde in die Box (Technischer Defekt oder Zeitstrafe)

Rote Flagge

Rennabbruch oder Unterbrechung.

Schwarz-weiß karierte Flagge

Ende des Rennens bzw. Zeittrainings.

Verpflegung der Fahrer

Für alle gemeldeten Fahrer gibt es kostenlos Tee, Kaffee und Kakao, sowie während des Rennens eine warme Mahlzeit nach Wahl des Küchenchefs. Es werden nur antretende Fahrer mitverpflegt. Weitere Personen müssen 12,00 € zuzahlen.

Sonstiges

Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen / Bahnordnung von RS Kart & Bowl.

Der Veranstalter kann in keinem Fall wegen irgendwelcher Ausfälle von Karts oder aus anderen Gründen haftbar gemacht werden. Technische Defekte und Ausfälle bedeuten keinen Anspruch auf irgendwelche Zugeständnisse des Veranstalters oder der Rennleitung.

Jeder Fahrer erkennt mit der Nennung das Reglement ausnahmslos an.

Die Teamleiter tragen die Verantwortung dafür, daß alle Fahrer das Reglement kennen.

Stand: 15.12.2011 Änderungen vorbehalten!

Zeitplan für 6-Std Teamrennen - Indoor



Datum:	10.11.2012
Eintreffen der Teams:	7.30 Uhr
Fahrerbesprechung: (Pflicht für alle Fahrer)	8.00 Uhr
Qualify: (30 Minuten Qualify)	9.00 Uhr
Start des Rennens:	10.00 Uhr
Zieleinlauf:	16.00 Uhr
Siegerehrung:	16.30 Uhr



Kart & Bowl

Schumacher's Motodrom GmbH
Horstfeldweg 5
29646 Bispingen

Telefon (0 51 94) 98 20 5 - 0
Telefax (0 51 94) 98 20 5 - 20

<http://www.rs-kartcenter.de>
E-Mail: info@rs-kartcenter.de