

citykartrennen.de

REGLEMENT

1. Reglement

Alles, was in diesem Reglement nicht ausdrücklich erlaubt wird, ist verboten. Mit der Abgabe der Nennung erkennt der Bewerber/das Team diese Ausschreibung vorbehaltlos an.

2. Wettkampftart

6 Stunden Langstrecken - Citykartrennen.

3. Teams und Fahrer

Jedes Team besteht aus mindestens 3, maximal 4 Fahrern/innen und einem Teamchef, der gleichzeitig Fahrer sein kann. Startberechtigt sind ausschließlich Fahrer, die am Renntag das 18te Lebensjahr erreicht haben. Ein Fahrer pro Team, darf unter 18 Jahre, muss jedoch älter als 16 Jahre sein. Bei der Registrierung ist eine Erlaubnis der Eltern inkl. des Personalausweises vorzulegen.

Pro Team kann ein Ersatzfahrer gemeldet werden. Dieser Fahrer darf bei begründeter Nichtteilnahme eines Teammitgliedes nach Freigabe durch die Rennleitung eingesetzt werden.

Für das 6h Citykartrennen Sonneberg gibt es 2 Wertungen: **Pro-Wertung & Pro AM-Wertung**

Sobald **zwei** Fahrer des genannten Teams an mehr als 3 Kartrennen (Leihkart oder Rennkart) im Jahr* teilnehmen, wird das Team automatisch in der Pro-Wertung gewertet. (Citykartrennen Sonneberg ist hiervon ausgenommen) Diese ist im Nennformular zu vermerken und wird vom Veranstalter kontrolliert! Die Wertung kann am Rennwochenende vom Rennleiter angepasst werden.

4. Veranstalter

Grünewald Motorsport
Johannesstr. 15
96515 Sonneberg

5. Rennleitung

Kartbahn Grimma stellt die Rennleitung. Die Rennleitung unterstützt die Teams und Fahrer in ihrem Bemühen einen sportlichen und fairen Wettkampf auszutragen. Nach jedem Freien Training sowie Qualifying beruft die Rennleitung ein Teammanager Meeting in der Boxengasse für ca. 10 Minuten ein. Dieses Meeting ist für die Teammanager verpflichtend!

6. Zeitplan

(siehe Webseite www.citykartrennen.de oder am offiziellen Aushang in der Boxengasse)

7. Die Karts

Gefahren wird mit Sodi Karts die durch die Kartbahn Grimma gestellt werden. Sollte ein Kart einen Defekt haben, wird es von der Rennleitung ausgetauscht und repariert. Die Gewichte müssen dabei mitgenommen werden. Gewichte sind nur an den Halterungen am Kart erlaubt.

8. Gewichtsausgleich

Das Gewicht des Fahrers muss zu jedem Zeitpunkt des Rennens mindestens **85 kg in der Pro Wertung und 100 kg in der Pro AM Wertung** betragen und wird laufend kontrolliert. Die maximale Gewichtszuladung beträgt 30kg. Hat ein Team Untergewicht, wird dieses mit einer 3-minütigen Stopp & Go Strafe geahndet.

9. Kleidung

Für alle Fahrer sind Kart-Overalls oder feste Bekleidung, Integralhelm, Handschuhe und festes Schuhwerk verpflichtend vorgeschrieben. Zum Schutz der Augen ist es zwingend vorgeschrieben, das Visier geschlossen zu halten.

10. Nennung und Startgebühr

Jedes Team mit vollständiger Zahlung der Startgebühr und der Nennung, erhält einen Startplatz beim Rennen.

11a. Meldefrist

Die Teammeldung muss vor dem Veranstaltungsbeginn zur offiziellen Papierabnahme am 04. Mai 2024 (incl. Haftungsausschluss für jeden Fahrer) erfolgt sein. Nennschluss für die Veranstaltung ist der 30. März 2024. **(Zu diesem Datum müssen Fahrer und Teamchefs feststehen!)**

11b. Registrierung/ Papierabnahme

Die Registrierung/ Papierabnahme findet im VIP-Bereich von Grünewald Motorsport zu den im Zeitplan angegebenen Zeiten statt. Zur Registrierung ist der Teamchef persönlich, inkl. Personalausweis, allen Fahrernamen & Müllkaution zu erscheinen.

* Der Zeitraum für das Jahr beginnt ab dem letzten Citykartrennen Sonneberg.

13. Zuteilung der Karts zum Start der ersten Session

Vor dem ersten freien Training werden die Startnummern der Teams beliebig, vom Veranstalter, auf die Karts verteilt. Bei jedem Boxenstopp tauscht das der Fahrer auf ein neues bereitstehendes Kart.

Sollte während des freien Trainings ein technisches Problem an einem der Karts auftreten, kann dieses bei Nichtbehebung des Defekts nach Zustimmung der Rennleitung gegen ein anderes getauscht werden.

Die Karts werden durch eine neutrale Person der 6h Crew mit den Transpondern versehen.

Ein Kart wegen fehlender Leistung zu tauschen ist nicht zulässig!

14. Freies Training

Das freie Training wird von allen Teilnehmern in einer Gruppe über den Zeitraum von 2x 45 Minuten gefahren. Hier wird mit Gewichtszuladung gefahren. Jedem Team steht sein zugelostes Kart zur Verfügung. Dem Team steht es frei, so oft wie möglich den Fahrer zu wechseln.

15. Das Qualifying

Jeder Fahrer des Teams muss 5 Runden in seinem Einsatzkart zurücklegen, die schnellste Runde jedes Fahrers eines Teams wird addiert und durch die Anzahl aller Fahrer im Team geteilt. Hieraus ergeben sich die Startpositionen. Die schnellere Team Zeit steht jeweils in der Startaufstellung vorne.

Um das Qualifying zu entzerren, wird es 3 Startgruppen geben.

(Gruppe 01: FT2 Platz 30 – 21; Gruppe 02: FT2 Platz 20 – 11; Gruppe 03: FT2 Platz 03 10 - 01)

16. Der Startprozedere

Der Start erfolgt als Le-Mans-Start stehend. Hierbei stehen die Karts in Fahrtrichtung links, die Startfahrer rechts auf der Start/ Ziel Gerade. Die Startampel wird durch die Deutschland-Flagge ersetzt. Der Start ist erfolgt, sobald der Starter die Deutschland-Flagge senkt.

17. Wertung Rennen

Das Team mit den am meisten gefahrenen Runden gewinnt das Rennen. Sollten 2 Teams in einer Runde sein so gewinnt das Team, welches zuerst die Magnetschleife nach Ablauf der 6-Stunden überfährt.

Für die ersten 3 Platzierten der Profi- sowie Amateur-Wertung werden Pokale am Ende des Rennens übergeben. Alle Teams werden gebeten, an der Siegerehrung teilzunehmen.

18. Fitness der Fahrer

Jeder Teamchef ist für die Kondition und körperlich Fitness seiner Fahrer verantwortlich, sollte ein Fahrer durch fehlende körperliche Fitness auffallen so kann die Rennleitung den Fahrer aus dem Rennen nehmen.

19. Fahrerwechsel

Der Fahrerwechsel geschieht in der Boxengasse, in der allgemeine Schrittgeschwindigkeit herrscht. Das einfahrende Kart hat vor der weißen Linie sowohl in der Boxeneinfahrt wie auch Ausfahrt mit allen 4 Rädern zum Stillstand zu kommen. Bei der Einfahrt in die Boxengasse ist ein Buzzer zu betätigen, der über eine Ampel die Weiterfahrt erlaubt. Der Fahrer, der das Kart von seinem Teamkollegen übernimmt, geht bis zur vorgeschriebenen Wechselzone vor dem Kart her.

Ein schnelles Laufen ist nicht erlaubt und wird mit einer 15 Sek. Stop&Go Strafe geahndet. Das Einfahren in die Boxengasse ist durch deutlich sichtbares heben des Armes dem nachfolgenden Verkehr rechtzeitig anzuzeigen. Den Teams steht es über die Pflichtwechsel hinaus frei, zusätzliche Fahrerwechsel vorzunehmen.

Jeder Fahrer hat eine Maximalfahrzeit pro Turn von **60 Minuten**, die Mindestfahrzeit beträgt pro Durchgang **15 Minuten**, beim letzten Durchgang darf die Fahrzeit kürzer sein. Jeder Fahrer muss im Rennen mind. **65 Minuten** Fahrzeit vorweisen, wird diese Mindestfahrzeit unterschritten wird durch die Rennleitung nach dem Rennen eine 2 Rundenstrafe ausgesprochen. Sollten durch diese Strafe andere Teams und das bestrafte Team in einer Runde sein so fällt das bestrafte Team hinter diese Teams.

20. Pflichtkartwechsel

An der Boxeneinfahrt befindet sich eine rote Ampel, ist diese auf Rot, so ist die Boxengasse für alle Teams auf der Strecke gesperrt. Jedes Team ist selbst für Fahrzeiten und Fahrerwechsel verantwortlich. Die Teams können in die Boxengasse einfahren, wenn die Ampel **nicht** auf Rot steht.

Jedes Team ist für den Wechsel und die ordnungsgemäße Befestigung von Transponder und Startnummer selbst verantwortlich. Dies kann vor dem offiziellen Programm geübt werden.

Sollte ein Team in die Box einfahren, obwohl die Ampel auf Rot ist, so muss das Team mit zusätzlicher Abfertigungszeit rechnen. In der Wechselzone sind nur Wechselfahrer und aktueller Fahrer des Teams zugelassen, sollten sich mehr als 2 Teammitglieder in der Wechselzone befinden, so kann dies von der Rennleitung geahndet werden.

Jedes Team muss im Rennen mindestens 7 Pflichtwechsel absolvieren!

21. Safety Kart

Für den Fall einer größeren Behinderung auf der Strecke, fährt das Safety Kart aus der Box und fängt das Feld ein. Bis zum Re-Start reguliert der Safety Kart Fahrer das Feld so, dass der Führende direkt hinter dem Safety Kart fährt.

Das Safety Kart wird mit dem dahinter auflaufenden Feld so lange in langsamer Fahrt weiterfahren, bis die Behinderung auf der Strecke beseitigt ist. Der Start erfolgt nach jeder Gelbphase fliegend, sobald das Safety Kart die Strecke verlässt, gilt für alle ein Überholverbot bis zu Start/Ziel Linie, der Führende gibt das Tempo vor. Ab der Start/Ziel Linie darf wieder überholt werden.

Teams, die sich während einer Safety Kart-Phase in der Box befinden, dürfen die Box nur verlassen, wenn Sie vor oder an das Ende des Feldes gelangen. Auf keinen Fall darf ein Kart nach einem Boxenstopp (während der Safety Kart Phase) sich in die Mitte des Feldes einreihen.

22. Kartausfall durch einen technischen Defekt oder Unfall

Bleibt ein Team mit einem fahruntauglichen Kart nach einem technischen Defekt oder einem Unfall auf der Strecke liegen, ist vom betreffenden Fahrer sofort sichtbar der Arm zu heben, um die Streckenposten aufmerksam zu machen und die anderen Teams/Fahrer vor dem stehenden Hindernis zu warnen. Das Safety Kart wird unter gelber Flagge die Box verlassen und das Fahrerfeld in einer oder mehreren Sicherheitsrunden anführen. Währenddessen kann das Kart von den Streckenposten geborgen werden und der Unfallfahrer sich unter Führung von einem Streckenwärter auf den Weg in die Box machen. Dort erhält der Unfall- oder ein anderer Fahrer des Teams ein Ersatzkart, um das Rennen fortzusetzen.

Bei einem technischen Defekt erhält das Team sofort ein Ersatzkart, um das Rennen fortzusetzen. Sollte der Defekt durch einen selbst verschuldeten Unfall entstanden sein so wird das Kart in der Box repariert und das Team kann das Rennen nach der Reparatur wieder aufnehmen.

23. Zeitnahme / Rennunterbrechung

Die Zeitnahme speichert das Rennergebnis im 15 Minuten Takt. Sollte es zu Problemen mit der Zeitnahme kommen, wird das Rennen unterbrochen und auf Grundlage des zuletzt gespeicherten Ergebnisses fortgesetzt. Bei Rennunterbrechungen läuft die Gesamtrennzeit weiter.

24. Proteste

Proteste werden nur in schriftlicher Form durch die Rennleitung angenommen. Mit der Abgabe eines Protests ist eine Protestgebühr in Höhe von 150,- € fällig. Die Gebühr wird erstattet, wenn dem Protest stattgegeben wird.

25. Flaggenregeln

Flaggenregeln gelten im Allgemeinen laut internationaler Regeln. Wer unter gelber Flagge die Geschwindigkeit nicht deutlich reduziert oder überholt, wird mit einer 30 Sek. Stop&Go Strafe bestraft.

26. Strafen

- Weiße Linie Boxen Ein- und Ausfahrt überfahren (alle 4 Räder müssen vor der Linie stehen) = 15 Sek. Stop&Go Strafe
- Schneller als Schrittgeschwindigkeit in der Boxengasse fahren = 15 Sek. Stop&Go Strafe
- Überhartes & unfaires Fahren = 15 Sek. Stop&Go Strafe
- Fahrerwechsel nicht im vorgeschriebenen Zeitfenster absolviert = 30 Sek. Stop&Go Strafe
- Anheben der hinteren Magnettafel um sich einen Vorteil zu verschaffen = 30 Sek. Stop&Go Strafe
- Flaggensignale nicht beachten = 30 Sek. Stop&Go Strafe

27. Funk

Jegliche drahtlose Funkverbindung zwischen dem Fahrer im Kart und dem Team ist auf eigene Verantwortung erlaubt. Funk der Teams darf nicht auf der Frequenz der Rennleitung/ Organisation erfolgen. Eine öffentliche Funkfrequenz ist im Einzelfall selbst anzumelden!