



---

# ***REGLEMENT***

**Veranstalter**

Grünewald Motorsport e.V.  
Johannesstr. 15  
96515 Sonneberg

Jedes Team mit vollständiger Zahlung der Startgebühr und einer vollständig ausgefüllten Nennung, erhält einen Startplatz für das Rennwochenende.

Die Teammeldung muss vor dem Veranstaltungsbeginn zur offiziellen Papierabnahme am 09. Mai 2026 (incl. Haftungsausschluss für jeden Fahrer) erfolgt sein.

Nennschluss für die Veranstaltung ist der **30. März 2026**. (Zu diesem Datum müssen Fahrer und Teamchefs feststehen!)

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.

**1. Reglement**

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

**2. Wettkampftart**

6 Stunden Langstrecken - Citykartrennen.

**3. Teams und Fahrer**

Jedes Team besteht aus mindestens **2**, 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. Im freien Training dürfen 4 Fahrer und der Ersatzfahrer teilnehmen. Das Team muss vor Beginn des Qualifyings feststehen.

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

Sobald zwei Fahrer des genannten Teams an mehr als 3 Kartrennen (Leih- oder Rennkart) im Jahr nach dem letzten Citykartrennen Sonneberg teilnehmen, wird das Team automatisch in der Pro-Wertung gewertet. Das 6h Citykartrennen Sonneberg ist hiervon ausgenommen.

Diese ist im Nennformular zu vermerken und wird vom Veranstalter kontrolliert! Die Einstufung kann am Rennwochenende von der Rennleitung angepasst werden.

**4. Rennleitung**

Grünewald Motorsport e.V. stellt die Rennleitung. Die Rennleitung unterstützt die Teams und Fahrer in ihrem Bemühen einen sportlichen und fairen

Wettkampf auszutragen. Der Rennleitung und den Sportwarten an der Strecke, sowie dem Sicherheitspersonal ist Folge zu leisten. Sportwarte an der Rennstrecke sind Sachrichter. Die Rennleitung behält sich vor jederzeit ein Teammanager-meeting einzuberufen, welches über die WhatsApp Gruppe bekanntgegeben wird. Diese Meetings sind für die Teammanager verpflichtend!

**5. Zeitplan**

(siehe Webseite [www.citykartrennen.de](http://www.citykartrennen.de) oder am offiziellen Aushang in der Boxengasse)

**6. Die Karts**

Gefahren wird mit Sodi Karts die durch die Kartbahn Grimma gestellt werden. Sollte ein Kart einen Defekt haben, wird es ausgetauscht und repariert.

**7. Gewichtsausgleich**

Das Gewicht des Fahrers muss zu jedem Zeitpunkt der Veranstaltung mindestens **85 kg** in der **Pro** Wertung und **100 kg** in der **AM** Wertung betragen und wird laufend kontrolliert. Das Mindestgewicht muss in jedem Fall erreicht werden. Maximale Zuladung in die dafür vorgesehene Halterung des Karts ist 30kg. Erreicht ein Fahrer trotz Nutzung aller Zusatzgewichte im Kart nicht das erforderliche Mindestgewicht, muss dies durch geeignete Mittel sichergestellt werden (z.B. Bleiweste, Sitzschale). Diese sind vorzustellen und werden von der Rennleitung freigegeben.

**8. Kleidung**

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



## 9. Zuteilung der Go-Karts

Vor dem ersten freien Training werden die Startnummern und die dazugehörigen Transponder der Teams beliebig, vom Veranstalter, auf die Karts verteilt. Bei jedem Boxenstopp tauscht der Fahrer die Startnummern, Transponder und Gewichte 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. Ein Kart wegen angeblicher, fehlender Leistung zu tauschen ist nicht zulässig!

## 10. Freies Training

Das freie Training wird von allen Teilnehmern in einer Gruppe über den Zeitraum von 2x 45 Minuten gefahren. Dem Team steht es frei, so oft wie möglich den Fahrer zu wechseln. Auch im Freien Training ist mit der entsprechenden Gewichtszuladung zu fahren.

## 11. Das Qualifying

Jeder Fahrer hat die Möglichkeit, innerhalb der 20 Minuten, die schnellste Runde für sein Team zu absolvieren. Die Startpositionen ergeben sich demnach aus der einen, schnellsten Runde des Teams, die durch einen der Fahrer gefahren wird. Die schnellste Rundenzeit des Fahrers eines Teams steht in der Startaufstellung vorne. Um das Qualifying zu entzerren, wird es 3 Startgruppen geben:

Gruppe 01 AM: FT2 Platz 30 – 20

Gruppe 02 AM: FT2 Platz 19 – 10

Gruppe 03 PRO: FT2 Platz 9 - 1

## 12. Das 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.

## 14. Wertung Rennen

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

Es müssen 7 Pflichtwechsel absolviert werden. **Das Boxenstopp-Fenster für Pflichtboxenstopps ist von 12:10 Uhr bis 17:50 Uhr geöffnet.** Für

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

## 15. Fahrtauglichkeit des Teams

Jeder Teammanager 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. Die Teilnahme an der Veranstaltung unter Einfluss von Alkohol oder Drogen ist ausdrücklich untersagt!

## 16. Boxengasse

In der Boxengasse gilt Schrittgeschwindigkeit! Das Einfahren in die Boxengasse ist durch deutlich sichtbares heben des Armes dem nachfolgenden Verkehr rechtzeitig anzuzeigen. Das Überfahren der durchgezogenen Linie bei der Boxeneinfahrt sowie Boxenausfahrt ist, für Fahrer, die in die Boxengasse fahren und sie verlassen wollen, untersagt. Das einfahrende Kart hat vor der weißen Linie in der Boxeneinfahrt mit allen 4 Rädern zum Stillstand zu kommen. An dieser Linie in der Boxeneinfahrt ist ein Buzzer zu drücken, der über ein Grünes Signal die Weiterfahrt erlaubt. In der Boxengasse dürfen sich nur der aktuelle Fahrer und der Wechselfahrer aufhalten.

## 17. Boxenstopp

Jedes Team ist selbst für Fahrzeiten und Fahrerwechsel verantwortlich. Jedes Team ist beim Wechsel für die ordnungsgemäße Befestigung von Transponder, Startnummer und Gewichtigen selbst verantwortlich. An der Boxeneinfahrt befindet sich eine rote Ampel. Ist diese auf Rot, so ist die Boxengasse für alle Teams auf der Strecke gesperrt. Sollte ein Team in die Box einfahren, obwohl die Ampel auf Rot ist, so muss das Team mit zusätzlicher Abfertigungszeit rechnen. Einfahren in die Boxengasse ist durch deutlich sichtbares heben des Armes dem nachfolgenden Verkehr rechtzeitig anzuzeigen. Der Wechsel darf nur bei Stillstand des Karts in dem dafür vorgesehen Bereich absolviert werden. Hierzu zählt ausdrücklich auch der Tausch der Startnummer und des Transponders.

## 18. Safety Kart

Für den Fall einer größeren Behinderung auf der Strecke, fährt das Safety Kart aus der Box und fängt das Feld ein. Es gilt für alle ein absolutes



Überholverbot während der Safety Kart Phase. 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. Sollte, während der Safety Kart Phase das Feld zum Stillstand kommen, bleiben alle Fahrer in den Karts sitzen. Der Start erfolgt nach jeder Safety Kart Phase rollend. Sobald das Safety Kart die Strecke verlässt, gilt für alle weiterhin das 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.

#### **19. Ausfall durch techn. Defekt/ 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 den Sportwarten aufmerksam zu machen und die anderen Teams/Fahrer zu warnen. Bei Stillstand auf der Strecke ist im Kart sitzen zu bleiben. Bei einem technischen Defekt erhält das Team schnellstmöglich ein Ersatzkart, um das Rennen fortzusetzen. Der Fahrer, der mit dem Kart auf der Strecke liegengeblieben ist, muss mit der Startnummer und Transponder in die Boxengassen zurück.

#### **20. 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 Rennzeit weiter.

#### **21. Proteste**

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

#### **22. Flaggenregeln**

Flaggenregeln gelten im Allgemeinen laut internationaler Regeln. Unter gelber Flagge ist die Geschwindigkeit (sichtbar Hand heben) deutlich zu reduziert und es besteht absolutes Überholverbot!

#### **23. 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!

#### **24. Strafen**

Das Strafmaß für Vergehen, wird in einem Strafenkatalog festgelegt. Dieser ist auf der Webseite ersichtlich.