



## **Reglement**

### **Teams:**

- Ein Team besteht aus 4-6 Fahrern.
- Alle Fahrer müssen am Veranstaltungstag mindestens 12 Jahre alt sein.
- Alle Fahrer müssen mindestens 1,50 Meter groß sein.
- Alle Fahrer müssen mindestens 55 kg Eigengewicht haben (inkl. Fahrerausrüstung).
- Wir empfehlen, dass alle Teilnehmer vor der Veranstaltung auf der Bahn trainieren und nicht am Veranstaltungstag das erste Mal im Kart sitzen.

### **Karts:**

- Die Karts werden von der Cool Runners Kart GmbH gestellt.
- Gefahren wird auf 6,5 Ps Sodi Karts
- Die Karts werden vor Beginn des Qualifyings zugelost.
- Bei erneuter Teilnahme erhält der Vorjahressieger (MSC Herten Racing Team) die Startnummer 1.

### **Qualifying:**

- Im regulären 30 minütigen Qualifying dürfen alle Fahrer zum Einsatz kommen, sind, allerdings nicht dazu verpflichtet.
- Nach den 30 Minuten stehen die Positionen 6-13 der Startaufstellung fest.
- Die schnellsten 5 Teams nehmen am Top5 Hot Lap Shoot Out teil.
- Es darf ein Fahrer pro Team teilnehmen.
- Der Fahrer hat dann eine schnelle Runde um seine Zeit zu setzen (Outlap, Hotlap, Inlap)
- Gestartet wird nach dem Ergebnis des vorangegangenen 30 minütigen Qualifyings in der Reihenfolge 5-4-3-2-1.
- Der schnellste Fahrer des Top5 Hot Lap Shoot Outs gewinnt für sein Team den besten Startplatz und den Pole Position Award.

### **Karttausch:**

- Es ist vorgesehen, dass alle ca. 60 Min die Karts getauscht werden.
- Der Wechselbeginn erfolgt auf ein von der Rennleitung bereits getanktes Kart, welches in der Boxengasse bereitsteht.

- Bei zehn genannten Teams besteht die Kartflotte aus elf Karts.
- 1. Wechsel: ab der 50. Rennminute werden alle Karts in aufsteigender Reihenfolge (Nummer 1, Nr.2, 3.etc) in die Box gewunken.
- 2. Wechsel: ab der 110. Rennminute werden wieder alle Karts nacheinander rein gewunken (siehe oben).
- Beim Wechsel ist eine Standzeit von 60Sek. vorgesehen.
- Die Fahrer müssen beim Wechsel ihre Startnummer, sowie den Transponder mitnehmen und auf/in das neue Kart montieren und die Gewichte tauschen.
- Während des Wechsels muss ein Fahrerwechsel vorgenommen werden.

### **Boxenstops**

- Während des Rennens müssen 5 Fahrerwechsel durchgeführt werden.
- Die Fahrer-, sowie die Kartwechsel werden mit Hilfe eines Buzzer-Systems durchgeführt.
- Wie genau das ganze Prozedere funktioniert, wird am Veranstaltungstag ausführlich von der Cool Runners Kart GmbH erklärt.
- Während des Fahrerwechsels ist ein zusätzlicher Helfer in der Boxengasse erlaubt.
- Sollte der Rennleiter feststellen, dass ein Fahrer z.B. auf Grund von zu langer Fahrzeit im Kart überfordert ist, kann er den Fahrer auswechseln lassen.
- Die verbleibende Fahrzeit ist dann gleichmäßig auf die restlichen Fahrer aufzuteilen.

### **Fahrzeitenkontrolle:**

- Die Fahrzeiten der einzelnen Fahrer sind auf dem dafür vorgefertigten Zettel analog festzuhalten.
- Dieser Zettel ist bei jedem Fahrerwechsel ohne Aufforderung bei unserem Personal an der Waage vorzuzeigen.
- Ein Fahrer darf maximal 60 Minuten fahren.
- Bei einem Team mit 6 Fahrern muss jeder Fahrer mindestens 20 Minuten fahren.
- Bei einem Team mit 5 Fahrern muss jeder Fahrer mindestens 25 Minuten fahren.
- Bei einem Team mit 4 Fahrern muss jeder Fahrer mindestens 30 Minuten fahren.

### **Waage:**

- Um den Betrieb rund um die Waage möglichst gering zu halten, werden wir das Gewicht zu Beginn eines Fahrstints nicht kontrollieren. Die Fahrer sind eigenständig für ihr Gewicht verantwortlich.
- Wichtig ist, dass ein Fahrer nach Beendigung seines Fahrstints die geforderten 85 kg Mindestgewicht nicht unterschreitet.
- Der aussteigende Fahrer ist dazu verpflichtet auf direktem Weg an der Waage zu erscheinen.

## **Fahnen:**

- Deutschland Flagge: Rennstart
- Blaue Flagge: Platz machen, folgenden Fahrer überholen lassen
- Gehaltene Blaue Flagge: Eine Rückrundung wird angezeigt
- Gelbe Flagge: Gefahr, langsam fahren, 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: Schwarz/Weiß karierte Flagge: Rennabbruch durch den Rennleiter
- S/W karierte Flagge: Rennende bzw. Qualifying-/ Trainingsende

## **Sportstrafen**

- Bei Verstoß 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 oder der Veranstalter ist befugt folgende Sportstrafen, auch nebeneinander, auszusprechen: Verwarnungen, Wertungsausschluß, Ausschluß von der Teilnahme, Nichtzulassung zum Start.

## **Strafenkatalog:**

Gewichtsunterschreitung im Qualifying:

- Bei einer Gewichtsunterschreitung von 0,1 – 2 kg wird eine 3 Platz Grid Penalty verhängt.
- Bei einer Gewichtsunterschreitung von 2 – 5 kg wird eine 5 Platz Grid Penalty verhängt.
- Bei einer Gewichtsunterschreitung von über 5 kg wird das Team automatisch auf den letzten Platz zurückversetzt.

Gewichtsunterschreitung im Rennen:

- Bei einer Gewichtsunterschreitung von 0,1 – 5 kg wird eine 15 Sekunden Stop & Go Penalty verhängt.
- Bei einer Gewichtsunterschreitung von über 5 kg wird eine 30 Sekunden Stop & Go Penalty verhängt.
- Bei einer Gewichtsunterschreitung des letzten Fahrers werden die Strafen als Zeitstrafe nach Rennende auf das Endergebnis hinzuaddiert.

### Alkohol-Regel:

- Fahrer, die vor Fahrtbeginn unter dem Einfluss von Alkohol oder sonstigen Betäubungsmitteln stehen sind von der Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen.
- Hat ein Fahrer an der Veranstaltung teilgenommen und ihm kann der Konsum von Alkohol oder sonstigen Betäubungsmitteln nachgewiesen werden, wird das gesamte Team von der restlichen Veranstaltung ausgeschlossen und disqualifiziert.

### Durchfahrtstrafen:

- Missachtung der blauen Flagge
- Zu schnelle Rundenzeiten bei der Gelblichtphase
- Vorgeschriebene Bekleidung des Fahrers nicht eingehalten
- Zu schnelles Befahren der Boxengasse
- Magnettafel mit Kartnummer vergessen

### Stop&Go Strafen:

- Überfahren der Roten Ampel am Boxeneingang, sowie Unterschreitung der Mindeststandzeit bei Fahrer- und Kartwechsel – 5 Sekunden Stop & Go Penalty
- Unsportliches Verhalten auf der Bahn, wie Rempeln, Abschießen, oder aggressives Gestikulieren gegenüber der Rennleitung oder anderen Teilnehmern (also bitte Hände am Lenkrad lassen) – 10 Sekunden Stop & Go Penalty
- Hand anlegen während der Fahrt am Motor – 15 Sekunden Stop & Go Penalty
- Lautstarke mündliche Proteste beim Rennleiter, Personal und Attacken gegen diese – 30 Sekunden Stop & Go Penalty
- Überholen während der Gelblichtphase – 30 Sekunden Stop & Go Penalty

### Schwere Vergehen – 2 Minuten Stop & Go

- Unfall mit Personenschaden oder Kartausfall
- Manipuliertes Kart
- Wiederholte Vergehen wie oben beschrieben

### Strafen nach dem Rennen:

- Bei Nichteinhaltung der vorgegebenen 5 Fahrerwechsel, wird das betroffene Team im Endergebnis um 3. Plätze zurückversetzt.
- Bei Nichteinhaltung der Fahrzeitenregelung, wird das betroffene Team im Endergebnis um 3. Plätze zurückversetzt.

### **Platzierungen:**

- Alle Teams platzieren sich nach der Anzahl der von Ihnen gefahrenen Runden.

- Sieger ist das Team, welches nach Zurücklegung der vorgesehenen Distanz (3 Stunden bzw. 180 Minuten) die meisten Runden gefahren hat.

**Preise:**

- Nach dem Rennen findet eine Siegerehrung mit Pokalen für jedes Team statt.
- Die Siegerehrung ist Bestandteil der Veranstaltung.