

# Regelwerk für die Rennveranstaltungen des KRC Kart-Racing-Club e.V.

---

## 1. Kleiderordnung

Jeder Fahrer ist verpflichtet körperbedeckende Kleidung, festes Schuhwerk, und einen verschlossenen Helm zu tragen. Schals oder Kleidung, die weit vom Körper weg reichen können, sind verboten.

(Für Vereinsmitglieder) Die Vereinsklamotten müssen sichtbar getragen werden spätestens bei Anmeldeschluss, während der Zeit im Kart und während der Siegerehrung.

---

## 2. Gewichtsausgleich

Das Mindestgewicht eines jeden Fahrers beträgt 90 KG. Alle Fahrer werden vor dem Qualifying gewogen. Die Gewichte werden zwischen und nach den einzelnen Läufen geprüft. Bei Untergewicht wird eine Strafe verhängt (siehe Strafen Katalog).

- 2.1. Jeder Fahrer ist für seinen Gewichtsausgleich selbst verantwortlich.
  - 2.2. Wird das Mindestgewicht am Renntag nicht erreicht folgen Strafen.
  - 2.3. Zusatzgewichte für die Podiumsplätze
    - 1. -> + 7,5kg = 97,5kg
    - 2. -> + 5,0kg = 95,0kg
    - 3. -> + 2,5kg = 92,5kg
  - 2.4. Als Basis hierfür wird das Tagesergebnis ohne Gastfahrer genutzt.
  - 2.5. Tagesmitglieder werden aus der Meisterschaftstabelle herausgerechnet, sodass Mitglieder dadurch keinen Nachteil haben.
  - 2.6. Der Gewichtsausgleich bleibt bestehen bis zum nächsten Rennantritt.
- 

## 3. Boxengasse

- 3.1. Den Anweisungen des Bahnbetreibers ist Folge zu leisten.
  - 3.2. Innerhalb der Boxengasse ist grundsätzlich Schrittempo (Kart nur noch rollen lassen) zu fahren. Den Anweisungen des Bahnpersonals ist Folge zu leisten. Bei Zuwiderhandlungen wird eine Strafe verhängt (siehe Strafen Katalog).
  - 3.3. Die Boxengasseneinfahrt wird mit Pylonen bestückt, um zu verhindern, mit Vollgas in die Boxengasse zu fahren. Fährt man eine Pylone bei der Boxeneinfahrt um, wird eine Strafe verhängt (siehe Strafen Katalog).
- 

## 4. Auswahl des Go-Karts

Die Go-Karts werden jeweils vom Kartbahn Betreiber für die Events zur Verfügung gestellt. Wer welches Go-Kart im Qualifying fährt, ist abhängig von der Meisterschaftstabelle. Somit hat der Meisterschaftsführende die höchstmögliche Kart Nummer. Der Zweitplatzierte damit die zweithöchste Nummer und immer so weiter. Die Kartnummern für die Rennen werden durch das Qualifying entschieden und von der Rennleitung mitgeteilt. Pole Position fährt mit der niedrigsten Nummer. Der zweitplatzierte die zweitniedrigste. Im zweiten Rennlauf wird eine Kartnummer nach oben gerutscht. Wer die höchste Kartnummer gefahren ist, steigt dann in die niedrigste.

(BABA-Prinzip)

---

## 5. Rennablauf

### 5.1. Qualifying

- 5.1.1. Alle Fahrer die am Rennen teilnehmen, werden in Excel erfasst.
- 5.1.2. Je nach Anzahl der Teilnehmer werden diese in mehreren Gruppen für das Qualifying eingeteilt.
- 5.1.3. Danach werden alle Qualifying gefahren und die jeweils schnellste Runde von jedem Fahrer erfasst.
- 5.1.4. Die Fahrer werden nach den schnellsten Runden sortiert. Dieses Ergebnis ergibt dann die Startaufstellung für die Rennen.

### 5.2. Rennen

- 5.2.1. Die Rennen finden auch wieder in mehreren Gruppen statt. Bei 40 Teilnehmern würde das bedeuten, dass die 20 schnellsten Fahrer in der ersten Gruppe fahren, und die 20 langsameren Fahrer in der zweiten Gruppe. Sollte es vorkommen, dass wir bspw. 41 Fahrer haben, dann würden in der schnellen Gruppe 21 Leute fahren und in der langsamen Gruppe 20.
- 5.2.2. Das Qualifying dauert jeweils 15 Minuten an. In dieser Zeit versucht jeder Fahrer durch eine schnelle Runde den bestmöglichen Startplatz zu erhalten. Wenn aufgrund ungleichmäßiger Laufverteilung ein Fahrer in ein "kaltes Kart" einsteigen muss, dürfen je nach Absprache mit der Rennleitung 2 - 4 Runden gefahren werden.

- **5.2.3.** Das Rennen wird in 2x 30 Minuten unterteilt. Das erste Rennen wird mit den zugeteilten Karts gefahren. Im 2. Lauf wechselt der Fahrer eine Kartnummer nach oben. Wenn ein Fahrer schon die höchste Kartnummer gefahren ist, steigt derjenige in die niedrigste Kartnummer. Dadurch ist die Situation, ein komplettes Rennen in einem schlechteren Kart zu fahren, nicht mehr gegeben.
  - **5.2.4.** Als Erstes startet das Rennen mit den langsamen Fahrern. Nach Beendigung des Rennens wird die Reihenfolge des Zieleinlaufes der Fahrer erfasst. Anschließend startet das Rennen mit den schnelleren Fahrern. Nach diesem Rennen wird dann wieder die Reihenfolge des Zieleinlaufes erfasst.
  - **5.2.5.** Jetzt wird die Siegerehrung vollzogen. Dabei wird mit dem letzten Platz des ganzen Tages gestartet. Geehrt werden die 3 Tagessieger mit Pokalen.
- 

## 6. Punktevergabe

---

- **6.1.** Jeder Teilnehmer bekommt Punkte. Hier wird bei dem 1. A-Lauf mit 50 Punkten für den 1. Platz gestartet und ist dann absteigend für alle Teilnehmer. Somit hat der 2. Platz 49 Punkte und bei einer Laufgröße von 10 Fahrern der 1. im B-Lauf 40 Punkte. Für die 2. Läufe ist die Punktevergabe die gleiche. Für die Meisterschaft und die Tagesplatzierungen werden die Punkte beider Läufe zusammen gerechnet.
  - **6.2.** Während der Saison gibt es ein Streichergebnis. Das Schlechteste eingefahrene Ergebnis wird am Saisonende vom Gesamtpunktstand gestrichen.
  - **6.3.** Haben Teilnehmer auf dem Podium des A-Laufs die gleiche Punktzahl, entscheidet die schnellere Rundenzeit über die Platzierung.
  - **6.4.** Sollte am Ende der Saison Teilnehmer Punktgleich sein entscheiden die höher eingefahrenen Punkte der Saison über die Platzierung.
  - **6.5.** Tagesmitglieder werden aus der Wertung für die Meisterschaft herausgerechnet. Werden jedoch in einer zusätzlichen Tabelle mit dieser Punktzahl aufgeschrieben.
- 

## 7. Fahrverhalten auf der Strecke

Grundsätzlich ist auf der Strecke Rücksicht auf die anderen Teilnehmer des Rennens zu nehmen. Man sollte vorausschauend fahren und jederzeit mit Fehlern der anderen Teilnehmer rechnen. Vor allem ist darauf zu achten, immer Bremsbereit zu sein, da ein Go-Kart keine Bremsleuchte besitzt, welche signalisiert, wann der Vordermann abbremst.

### 7.2. Regeln

- **7.2.1.** Das absichtliche Abdrängen anderer Teilnehmer von der Strecke ist verboten.
  - **7.2.2.** Die Curbs dürfen zwar überfahren werden, es müssen aber immer mindestens zwei Räder auf der Strecke sein. Ansonsten wird dies als Abkürzung gewertet und zieht eine Strafe nach sich.
  - **7.2.3** Bei Boxenstopps ist im Schrittempo in die Box zu fahren, und es dürfen keine Pylonen umgefahren werden. (Siehe auch 3.2.)
  - **7.2.4.** Grundsätzlich ist der Fahrer, welcher in einer Kurve innen ist und sich mindestens zur 1/2 Kartlänge neben dem äußeren Fahrer befindet im Vorteil und hat Vorfahrt.
  - **7.2.5.** Ist der Fahrer zwar im Kurveninneren, aber noch hinter oder nur eine 1/2 Kartlänge neben dem äußeren Fahrer und dreht wegen einer Berührung den äußeren Fahrer von der Strecke, so erhält der Kurveninnere Fahrer eine Strafe.
  - **7.2.6.** Das Anlegen am Vordermann auf einer Geraden ist erlaubt. Ist aber vor einer Kurve rechtzeitig zu beenden, damit der Vordermann nicht von der Strecke abkommt.
  - **7.2.7.** Seitliches Anlegen in einer Kurve zweier Karts auf gleicher Höhe ist erlaubt.
  - **7.2.8.** Das Auffahren auf die hintere rechte oder linke Ecke des Rammschutzes vom Vordermann kurz vor der Kurve, damit dieser die Kontrolle über das Kart verliert und von der Strecke abkommt, ist verboten und wird bestraft.
  - **7.2.9.** Das Rammen anderer Teilnehmer von hinten ist verboten und wird bestraft.
  - **7.2.10.** Nach Beendigung des Rennens mit der Zielflagge wird auf der Auslaufrunde nur noch Schrittempo gefahren und es wird nicht mehr überholt. Nichtbeachtung zieht eine Strafe nach sich.
  - **7.2.11.** Die von den Streckenposten gezeigten Flaggen sind zu beachten.
- 

## 8. Flaggen

- **8.1.** Gelbe Flagge Gefahr auf der Strecke, defektes Go-Kart, Personal auf der Strecke, Gegenstände auf der Strecke. Bedeutet Geschwindigkeit deutlich reduzieren und nicht mehr überholen. Eine Hand heben um zu signalisieren das man die Gelbphase realisiert hat. Die Hand wird erst bei Ende der Gelbphase wieder ans Lenkrad genommen.
  - **8.2.** Während der Gelbphase muss der abstand zum Vordermann eingehalten werden.
  - **8.3.** Blaue Flagge Hintermann ist schneller und will vorbei. Kommt hauptsächlich im Qualifying, damit jeder seine schnellste Runde fahren kann. Im Rennen kommt die Flagge nur bei einer Überrundung. Bedeutet Platz machen und Hintermann überholen lassen.
  - **8.4.** Schwarze Flagge Regelverstoß bedeutet nach den unter Punkt 3 angegebenen Regeln zurück in die Box fahren, Strafe absitzen und Rennen wieder weiterfahren. Bei 3 schwarzen Flaggen Disqualifikation.
- 

## 9. Strafen

### 9.1. Entscheidungen

Entscheidungen der Rennleitung sind Fakt und können nicht angefochten werden. Diskussionen über Entscheidungen der Rennleitung sind daher überflüssig. Die Rennleitung lässt sich nicht beeinflussen und ahndet nur Vergehen, welche Sie selbst gesehen hat.

## 9.2. Strafenkatalog

- **9.2.1.** Zu schnelles Fahren in der Boxengasse wird mit Zurücksetzung auf den letzten Platz geahndet. Es geht dabei um die Gesundheit des Personals in der Boxengasse und muss als gefährlich eingestuft werden.
- **9.2.2.** Umfahren einer Pylone / überfahren der durchgezogenen Linie bei der Boxeneinfahrt oder Ausfahrt. Rückversetzung um einen Platz.
- **9.2.3.** Fahren mit Untergewicht. Rückversetzung auf den letzten Platz. Hierbei geht es um die Fairness gegenüber den anderen Teilnehmern. Daher diese hohe Strafe.
- **9.2.4.** Schwarze Flagge. Wie unter Punkt 3 beschrieben, zurück in die Box fahren, dort eine Strafzeit absitzen, und das Rennen wieder aufnehmen. Gelbe oder blaue Flagge nicht beachtet, anderen Teilnehmer von der Strecke abgedrängt, gibt jeweils eine schwarze Flagge. Die Standzeit bestimmt der Bahnbetreiber.
- **9.2.5.** Wird bei Gelb überholt, hat der überholende 1 Runde Zeit den Platz wieder herzugeben. Wird das nicht passieren wird das mit einer Schwarzen Flagge oder durch eine Zeitstrafe geahndet.
- **9.2.6.** Bei Strafen, die der Bahnbetreiber nicht von sich aus ahndet, entscheidet die Rennleitung eindeutig über eine Strafe. Wird die Strafe während dem Rennen entschieden, wird der Fahrer mit einer Schwarzen Flagge bestraft. Wenn die Strafe allerdings erst nach dem Rennen geahndet wurde, wird eine Zeitstrafe verhängt.
- **9.2.7.** Das frühzeitige Verlassen der Veranstaltung ohne vorheriges ankündigen wird mit 5 Punkten Abzug bestraft.
- **9.2.8.** Das Anmelden für ein Event und ohne Abmeldung nicht erscheinen wird mit 5 Punkten Abzug bestraft.
- **9.2.9.** Das Liegen lassen von benutzen Gewichten im Kart oder in der Box wird mit 2 Punkten Abzug bestraft.
- **9.2.10.** Bei Nichteinhaltung der Kleiderordnung bezüglich festes Schuhwerk oder Kleidung, die sich in Kart Komponenten verwickeln kann, ist der Start an dem Rennevent untersagt.
- **9.2.11.** Bei Nichteinhaltung der Kleiderordnung für Vereinsmitglieder bezüglich den Vereinskamotten gibt es eine Strafe von 5 Punkten Abzug.

---

## 10. Rennleitung

- **10.1.** Die Rennleitung setzt sich aus mindestens drei Personen zusammen. Drei Vereinsmitglieder des KRC, und der Rennleitung des Bahnbetreibers. Der Bahnbetreiber wird auf dem Turm der Rennstrecke sein, das Rennen beobachten und über die Vergehen und Strafen entscheiden. Diese Vergehen wird er an einen Rennleiter des Vereins melden, welche die Strafe annehmen.
- **10.2.** Fahrer, die eine Strafe absitzen müssen, bekommen auf der Strecke die schwarze Flagge gezeigt. Danach fährt der betroffene Fahrer direkt in Richtung Boxengasse. Dort werden Sie von einem Rennleiter oder dem Bahnpersonal angehalten und sitzen dort Ihre Strafe ab, und nehmen erst dann Ihr Rennen wieder auf.
- **10.3.** Vergehen die nicht direkt entschieden werden, sondern erst im Nachhinein, durch Beratung der Rennleiter, können durch Zeitstrafen geahndet werden.
- **10.4.** Beanstandungen im Rennen können bis zur Ausrechnung der Tagergebnisse bei der Rennleitung angemerkt werden.

---

## 11. Ersatzfahrer

- **11.1.** Ersatzfahrer werden während der Saison nicht eingesetzt.
- **11.2.** Kann ein Fahrer am Renntag nicht teilnehmen, bekommt er automatisch für diesen Renntag 0 Punkte.