

[Überblick](#)[Ausschreibung](#)[das Rennen](#)[Nennung](#)[Enthftung](#)[Kontakte](#)

## 1. Zeitplan

Das 6h Stefan Bellof Memorial Race wird am Samstag, den 01.09.2018 um 14.00 Uhr gestartet. Den Ablauf der Veranstaltung entnehmen Sie dem Zeitplan, der während der Veranstaltung an der Fahrerinfo aushängt.

Am Samstag, den 01.09.2018, wird die Papierabnahme zum 6h Rennen stattfinden. Die Papierabnahme wird vom Teammanager oder seinem benannten Vertreter durchgeführt. Für Fahrer gilt keine Anwesenheitspflicht bei der Papierabnahme.

<b>Samstag</b> 01.09.2018	08:00 Uhr Eintreffen der Teams, Registrierung im VIP Bereich, Auslosung der Karts, Übergabe Transponder + Nummer
	08:00 Uhr Frühstück für alle registrierten Fahrer und Teamchefs
	09:30 Uhr Fahrerbesprechung ( <b>Pflicht für alle Fahrer und Team Chefs</b> )
	10:00 Uhr 60 Min. Qualifikation
	11:00 Uhr Teampräsentation
	12:00 Uhr Start des 6-Stunden-Rennen
	17:00 Uhr Fahrerlager Party
	18:00 Uhr Ende des 6-Stunden-Rennen
	18:15 Uhr Fahrerlager Party und offizielle Siegerehrung



## 2. Verschiedenes

- 2.1 Jedes Team muss aus mindestens 3 und höchstens 6 Fahrern bestehen. Jedes Team muss einen Teamchef benennen. Dieser kann auch ein Fahrer des Teams sein.
- 2.2 Der Teamchef muss nach deutschem Recht volljährig sein. Nur der Teamchef hat das Recht bei der Rennleitung oder Organisation vorzusprechen.
- 2.3 Alle Fahrer müssen im Jahr der Veranstaltung das 15 Lebensjahr erreicht haben. Fahrer unter 18 Jahren müssen die Elternbescheinigung von einem Erziehungsberechtigten unterschreiben lassen.
- 2.4 Die Fahrer müssen Overall, Handschuhe, geschlossene leichte Schuhe und einen zugelassenen Integralhelm tragen.
- 2.5 Das Team darf das Durchschnittsgewicht von 75kg nicht unterschreiten. Das Gewicht der Einzelfahrer wird beim ersten Fahrerwechsel festgestellt und nach jedem Turn kontrolliert.
- 2.6 Der Konsum von Alkohol oder Drogen ist den Fahrern strengstens untersagt. Stichproben können durchgeführt werden.
- 2.7 Der Konsum von Alkohol oder Drogen ist den Fahrern strengstens untersagt. Stichproben können durchgeführt werden.
- 2.8 Proteste gegen Entscheidungen der Rennleitung sind nicht möglich.

## 3. Karting

- 3.1 Die Karts sind alle technisch geprüft.
- 3.2 Die Karts werden verlost.
- 3.3 An den Karts darf nichts verändert werden.
- 3.4 Die Karts sind alle neuwertig bereift (vor dem Zeittraining)



## 4. Qualifying

- 4.1 Das **Qualifying** dauert 1 Stunde. Während des Zeittrainings wird die Rundenzeit mittels Transponder ermittelt.
- 4.2 Die schnellste Runde, die während des Trainings vom Team gefahren wurde, wird zur Ermittlung der Startposition herangezogen.
- 4.3 Während des Zeittrainings sind beliebig viele Fahrerwechsel erlaubt.

## 5. Rennen

- 5.1 Die Zeitnahme erfolgt mittels Transponder.
- 5.2 Die Dauer des Rennens beträgt 6 Stunden.
- 5.3 Der Start erfolgt stehend.
- 5.4 Das Team, welches nach 6 Stunden die meisten Runden gefahren ist und als erstes die Ziellinie überquert, gewinnt das Rennen.

## 6. Fahrerlager

- 6.1 Die Boxeneinfahrt ist durch eine Haltelinie gekennzeichnet. Vor dieser Linie müssen alle vier Räder des Karts zu stehen gekommen sein. In der Boxengasse ist Schrittgeschwindigkeit vorgeschrieben.
- 6.2 Eine Zone für das Anzeigen der Fahrerwechsel wird eingerichtet.
- 6.3 Ein- und Ausfahrt des Fahrerlagers erfolgt mit einer erhobenen Hand.



## 7. Fahrerwechsel

- 7.1 Während der 6 Stunden muss jedes Team mindestens 5 Fahrerwechsel durchgeführt und jeder Fahrer muss mindestens einen Turn absolviert haben.
- 7.2 Die Gesamtfahrzeit jedes Fahrers darf 30 Minuten nicht unter- und 150 Minuten nicht überschreiten.
- 7.3 Kein Fahrer darf 2 Turns hintereinanderfahren.
- 7.4 Nach jedem Turn muss der Fahrer sein Gewicht kontrollieren lassen.
- 7.5 Die Fahrzeit wird elektronisch sowie von der Boxencrew kontrolliert.
- 7.6 Über einen Fahrerwechsel entscheidet das Team.
- 7.7 Jeder Fahrerwechsel ist bei der Boxencrew anzumelden.
- 7.8 Während einer Pace-Kart Phase dürfen Fahrerwechsel durchgeführt werden.

## 8. Kartwechsel

- 8.1 Der Kartwechsel wird durch die Rennleitung signalisiert und muss vom Team unverzüglich durchgeführt werden.
- 8.2 Jedes Team muss mindestens 2 Kartwechsel während der Veranstaltung durchführen. Über die Anzahl der Kartwechsel entscheidet die Rennleitung während der Veranstaltung.
- 8.3 Für den Kartwechsel ist eine Pflichtstandzeit von 40 Sekunden vorgeschrieben. Die Pflichtstandzeit läuft ab der Einfahrt in die Wechselzone.
- 8.4 Während des Kartwechsels darf kein Fahrerwechsel durchgeführt werden.
- 8.5 Das Kart wird an der Haltelinie abgestellt. Der Fahrer wechselt in das bereitstehende Kart und wartet auf das Signal zur Weiterfahrt.
- 8.6 Über die Reihenfolge der Kartwechsel entscheidet alleine die Rennleitung



## 9. Ersatzkart und Reparatur

- 9.1 Defekte an Karts müssen vom Team beim Veranstaltungsleiter angemeldet werden. Der Veranstaltungsleiter entscheidet in Absprache mit dem Leiter des Serviceteams, ob und wann ein Team ein Ersatzkart bekommt.
- 9.2 Während eines Kartwechsels darf kein Fahrerwechsel vorgenommen werden. Eine Ausnahme gilt bei einer Verletzung des Fahrers.

**Das Team erhält ein Ersatzkart:** Nur bei technischem Defekt und Unfällen, bei dem das Team keine Schuld trägt.

**Reparaturen ohne Kartwechsel:** Bei selbstverschuldeten Unfällen

## 10. Pace-Kart

- 10.1 Die Pace-Kart Phase wird bei einer größeren Gefahrenstelle oder Unterbrechung eingeleitet.
- 10.2 Die Pace-Kart Phase wird bei Start / Ziel durch das Schild "Pace-Kart" signalisiert. Zusätzlich zeigen alle Streckenposten die gelbe Flagge. Es besteht Überholverbot auf der ganzen Strecke, das Tempo ist deutlich zu reduzieren und gegebenenfalls auch auf Schrittgeschwindigkeit zu drosseln.
- 10.3 Das Pace-Kart fährt auf die Strecke, alle Teilnehmer müssen einreihig hinter dem Pace-Kart aufschließen. Konnte das Pace-Kart nicht direkt vor dem führenden Fahrzeug auf die Strecke gehen, wird das Feld vorsortiert. Zu diesem Zweck wird eine Tafel mit der Startnummer des führenden Teams gezeigt. Der Pace-Kart-Fahrer winkt mit deutlichen Handzeichen alle Teams bis zum führenden Team vorbei. Die vorbeigewinkten Teams müssen überholen, um sich dann wieder hinter dem Pace-Kart einzureihen. Die Teams dürfen sich dabei nicht überholen.
- 10.4 Die Beendigung der Pace-Kart-Phase wird vom Rennleiter angezeigt (noch 1 Runde). Das Pace-Kart fährt noch eine weitere Runde, bevor es in die Boxengasse abbiegt. Der Wettbewerb wird mit der grünen Flagge wieder freigegeben.
- 10.5 Überholen ist erst nach der Startfreigabe zulässig. Während der Pace-Kart Phase ist die Boxenein- und -ausfahrt geöffnet. Das Einfahren in die Strecke ist generell erlaubt, wird aber durch die Streckensicherung geregelt



## 11. Wertung

- 11.1 Wer nach Ablauf der sechs Stunden die meisten Runden gefahren hat und als erster die Ziellinie überquert hat das Rennen gewonnen.
- 11.2 Alle Teams, die das Gewichtslimit erfüllen nehmen grundsätzlich an der Gesamtwertung teil.
- 11.3 Teams die die Voraussetzungen für eine Sonderwertung erfüllen nehmen automatisch an der Sonderwertung teil.
- 11.4 Teams die in der Gesamtwertung einen Pokalplatz erreicht haben werden bei der Pokalvergabe der Sonderwertung nicht berücksichtigt.

## 12. Sonderwertungen

- 12.1 Es werden zwei Sonderwertungen ausgeschrieben.
- 12.2 **Ladys Cup:**  
Am Ladys Cup nehmen alle Teams teil, deren Fahrer ausschließlich weiblich sind. Der Teamchef muss nicht zwingend weiblich sein. Für Teams die am Ladys Cup teilnehmen ist das Gewichtslimit ausgesetzt. Diese Teams nehmen nicht an der Gesamtwertung teil.
- 12.3 **Gentlemans Cup:**  
Am Gentlemans Cup nehmen alle Teams teil, die ein Durchschnittsgewicht von über 85 kg auf die Waage bringen. Diese Teams nehmen auch an der Gesamtwertung teil.
- 12.4 Teilnehmer an Sonderwertung werden während der Veranstaltung in der Gesamtwertung geführt, erst nach dem Zieleinlauf werden die Wertungen getrennt.
- 12.5 Bei den Sonderwertungen gibt es nur für das Siegerteam einen Pokal.

## 13. Strafen

- 13.1 Strafen werden ausschließlich von dem dafür eingeteilten Personal gemeldet und von der Rennleitung verhängt.
- 13.2 Strafen werden an den Teamchef gemeldet und müssen unverzüglich angetreten werden.
- 13.3 Strafen werden vom Teamchef am Kontrolltisch angemeldet.
- 13.4 Strafen werden in der Wechselzone abgesessen.



## 14. Strafen Katalog

Unsportliches Verhalten des Teams	Verwarnung
Wiederholtes unsportliches Verhalten des Teams	Stopp and Go
Überfahren der Haltelinie (Streckenausfahrt)	Stopp and Go
Missachtung von Flaggensignalen	Stopp and Go
Missachtung des Signals zum Kartwechsel	Stopp and Go
Fehler während des Fahrer- oder Kartwechsels	Stopp and Go
Frühstart	Stopp and Go
pro angefangenes kg Untergewicht	Zeitstrafe
Missachtung dieses Reglements	Zeitstrafe
Wiederholtes Untergewicht	Disqualifikation

## 15. Teampräsentation

Die Teampräsentation findet am Samstag in der Zeit zwischen 11.00 Uhr und 12.00 Uhr im Start / Ziel - Bereich statt. Zur Teampräsentation ist die Anwesenheit aller Fahrer sowie des Teammanagers erforderlich. Jedes Team hat hier die Möglichkeit sich und seine Sponsoren pressewirksam zu präsentieren. Absprachen sind gegebenenfalls mit dem Veranstaltungsleiter zu treffen.

## 16. Reifen













Jedem Team steht während der gesamten Veranstaltung nur ein Reifensatz zu Verfügung. Sollte ein Reifenschaden auftreten, entscheidet das Serviceteam des Organisators über einen Reifenwechsel.

## 17. Datenschutz

Mit Abgabe dieser Nennung und Teilnahme an dieser Veranstaltung erklärt sich der Teilnehmer bzw. seine Erziehungsberechtigten / sein Erziehungsberechtigter mit der elektronischen Speicherung der wettkampfrelevanten Daten und der Veröffentlichung der Startlisten und Ergebnisse in Aushängen, im Internet und in den Publikationen des Vereins/Verbandes sowie in Pressemitteilungen des Vereins/Verbandes einverstanden.



## 18. Flaggenkunde

Nationalflagge		<b>Start des Rennens</b>
Gelb		<b>Gefahr</b> Überholverbot, Gefahr direkt voraus, Bremsbereitschaft
Blau		<b>schnelleres Fahrzeug folgt</b> Warnt den Fahrer, dass ein Konkurrent (z.B. bei Übertreibungen) vorbei will. Beim dreimaligen Missachten folgt eine Strafe.
Grün		<b>freie Fahrt</b> Wird am Ende einer Gefahrenzone (gelbe Flagge) gezeigt und signalisiert, dass wieder überholt werden darf.
Weiß		<b>langsameres Fahrzeug</b> Warnt den Fahrer, dass sich ein deutlich langsames Fahrzeug (z.B. Safety Car) vor ihm auf der Strecke befindet.
Rot		<b>Rennabbruch</b> Das Rennen oder Training wird aus Sicherheitsgründen abgebrochen. Es muss langsam gefahren und es darf nicht überholt werden.
Blau mit rotem diagonal Kreuz		<b>Kartwechsel</b> Wird in Verbindung mit der Startnummer gezeigt. Das Team muss sofort den Kartwechsel antreten.
Schwarz mit orangem Punkt (Spiegelei)		<b>technisches Problem</b> Wird in Verbindung mit der Startnummer gezeigt und bedeutet, dass der betroffene Fahrer wegen eines mechanischen Problems an seinem Fahrzeug sofort an die Box muss.
Schwarz mit Startnummer		<b>Disqualifikation</b> Wird in Verbindung mit der Startnummer gezeigt und bedeutet, dass der betroffene Fahrer vom Rennen ausgeschlossen ist und sofort an die Box fahren muss.
Schwarz Weißer diagonal und Startnummer		<b>Verwarnung</b> Wird in Verbindung mit der Startnummer angezeigt und ist eine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens. Bei Wiederholung droht Disqualifikation.
Gelb Orange gestreift		<b>Rutschgefahr</b> Die Strecke ist im folgenden Abschnitt rutschig, zum Beispiel durch ausgelaufenes Öl.
Schwarz Weiß karierte Flagge		<b>Ende der Session</b> Wird zum Ende des Trainings/Qualifikation zum festgelegten Zeitpunkt geschwenkt. Beim Rennen wird sie zuerst dem Sieger und dann allen folgenden Fahrern gezeigt.