

# Allgemeine Regelungen



## Veranstalter, Promoter und Organisator

<b>Veranstalter</b>	Bavaria Kart Günzburg - Bavarian Shark's
<b>Adresse</b>	Daimlerstr. 13 89312 Günzburg
<b>Telefonnummer</b>	+49 172 6015772
<b>E-Mail</b>	<a href="mailto:info.bavarian-sharks@web.de">info.bavarian-sharks@web.de</a>

## Zeitplan

Detaillierte Zeitpläne, sowie der jeweiligen Art der Veranstaltung werden 2 Wochen vorher über die vorliegenden Kontaktmöglichkeiten der Teammitglieder gesendet und liegen auf beim Veranstalter.

## Teilnahmebedingungen

### Anzahl der Fahrer / innen

Pro Rennen müssen mindestens 6 Fahrer/Innen zum Einsatz kommen und es dürfen, maximal 10 Fahrer/Innen pro Rennen – nicht pro Renntag - genannt bzw. eingesetzt werden.

### Teilnahmegebühr

Die Bezahlung der Teilnahmegebühr erfolgt am Trainings- bzw. Renntag und nur für diesen Trainings- bzw. Renntag. Die Höhe der Teilnahmegebühr für den jeweiligen Fahrer wird jährlich auf der Anmeldung ausgewiesen und ist auf der Club Homepage ersichtlich.

## Allgemeines Reglement

Alles, was nicht ausdrücklich erlaubt ist, ist verboten! Missachtung des allgemeinen Reglements wird durch die Rennleitung geahndet und kann bis zum Ausschluss des Fahrers führen.

## Haftung

Die Teilnehmer tragen die zivil- und strafrechtliche Verantwortung für die von ihnen vor, während oder nach der Veranstaltung verursachten Personen- oder Sachschäden. Sie fahren in jeder Hinsicht auf eigene Gefahr und verzichten durch Abgabe der Nennung hinsichtlich jeden Schadens, der im Zusammenhang mit der Veranstaltung entsteht, auf jedes Recht des Vorgehens und Rückgriffes gegen den Veranstalter, die Bavaria Kart Kraus GmbH, die Funktionäre, Helfer und Fahrer oder irgendwelche andere Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung bzw. dem Veranstalter in Verbindung stehen.



## Rennordnung

### Missachtung

Missachtung der Rennordnung wird durch die Rennleitung geahndet und kann bis zum Ausschluss des Fahrers führen.

### Start und Rennen

Für die Startaufstellung gibt es 2 Varianten:

#### Fliegender Start

Alle Karts werden hintereinander aufgestellt und gehen in dieser Formation in die Einführungsrunde, wo strengstes Überholverbot herrscht. Der Start selbst erfolgt dann rollend.

#### Stehender Start

Die Karts werden entweder hintereinander oder aber auch in Zweierreihen aufgestellt. Das Rennen wird mit Schwenken der Startflagge bzw. mit einem Ampelstart gestartet.

#### Tankvorgang

Der Tankbereich ist durch eine markierte Zone gekennzeichnet, vor dieser muss das Kart zum Stillstand kommen. Nachdem das Kart steht, muss der Fahrer den Motor abstellen (Motorschalter auf AUS – Fahranfänger bzw. Bahnfremde Fahrer sollten sich über die Benutzung des Motorschalters durch die Rennleitung aufklären lassen) und das Kart verlassen. Erst dann wird innerhalb der markierten Zone mit dem Betanken durch das Tankpersonal begonnen. Lässt sich der Motor nicht abstellen kann mit dem Tankvorgang nicht begonnen werden. Grundsätzlich werden vom zuständigen Personal alle Karts vollgetankt. Nach erfolgtem Tankvorgang muss der Fahrer im Kart sitzen erst dann darf der Motor gestartet werden. Wenn das aufgetankte Kart die markierte Zone verlassen hat, kann das nächste Kart in diese Zone einfahren.

#### Boxengasse

Das Einfahren in die Boxengasse wird den nachfolgenden Fahrer durch deutliches Handzeichen (heben der Hand) angezeigt. Beim Einfahren in die Boxengasse ist an der Haltelinie anzuhalten. Alle vier Räder müssen vor der Haltelinie zum Stillstand kommen! Ab hier gilt in der gesamten Boxengasse Schrittgeschwindigkeit.

#### Disziplin

Flaggsignale der Streckenposten bzw. der Rennleitung sind besonders zu beachten. Bei Nichteinhaltung der Flaggsignale, muss der Fahrer mit einer Bestrafung und im Wiederholungsfall mit Ausschluss rechnen.

#### Wertung des Club Rennens

Sieger des Rennens ist jener Fahrer, welcher nach Beendigung der Renndistanz die meisten Runden zurückgelegt hat. Alle nachfolgenden Fahrer werden ebenfalls bei ihrem nächsten Überqueren der Ziellinie abgewunken, ohne Rücksicht auf die Zahl der zurückgelegten Runden. Fahrer/Innen mit gleicher Rundenzahl werden nach der Reihenfolge ihres Überfahrens der Ziellinie gewertet. In der Wertung entsprechend berücksichtigt werden auch jene Fahrer, welche die Zielflagge nicht gesehen haben. Es gibt einen Wanderpokal, welcher nach jedem Rennen an den jeweiligen Sieger weitergegeben wird. Beim Abschlussrennen am Ende des Jahres wird der Sieger dieses Rennens, den Pokal für sich gewinnen und darf im Anschluss diesen behalten. Für jedes Jahr gibt es einen separaten Pokal.



## **Flaggen und Lichtsignale**

Während des Trainings und des Rennens können den Fahrern nachstehende Flaggensignale und / oder Lichtsignale gezeigt werden, welche unbedingt befolgt werden müssen:

### **GRÜN Dauerlicht**

Zur Verfügung der Rennleitung. Signalisiert allen Fahrern ein laufendes Rennen. Solange Grün dauerhaft, ohne zusätzliche Flaggen oder Lichtsignale leuchtet. Kann in vollem Renntempo gefahren werden (Rennen läuft).

### **ROT Dauerlicht**

Zur Verfügung der Rennleitung. Sofort Geschwindigkeit reduzieren und zu dem vom Rennleiter angezeigten Platz fahren. Überholverbot, zum sofortigen Anhalten bereit sein. Kann auch zur Streckensperre verwendet werden.

### **GELB Flagge in Verbindung mit blinkendem Gelblicht**

Achtung Gefahr! Überholen verboten, bis das blinkende Gelblicht erlöschen ist. Geschwindigkeit deutlich (auf Schrittgeschwindigkeit) reduzieren. Abstand zum vorherfahrenden Kart wird nicht geringer (gleichbleibend, bei deutlich reduzierter Geschwindigkeit). Zum sofortigen Anhalten bereithalten. Die Unfall- bzw. Gefahrenstelle kann verlangsamt passiert werden, wenn das Streckenpersonal und / oder der beteiligte Fahrer nicht gefährdet werden, anderenfalls ist vor der Unfall- bzw. Gefahrenstelle anzuhalten

### **BLAU Flagge geschwenkt**

Angezeigter Fahrer hat innerhalb der kommenden Runde den zu überholenden Teilnehmer passieren zu lassen.

### **BLAU Flagge geschwenkt mit angezeigter Zahl (Tafel oder Fingerzeichen)**

Angezeigter Fahrer hat innerhalb der kommenden Runde die angezeigte Teilnehmeranzahl (laut Tafel oder Fingerzeichen) passieren zu lassen. läuft den zu überrundenden Fahrer innerhalb der nächsten kommenden Runde zum Überholen auf. Fahrer kann innerhalb der nächsten Runde selbstständig Platz für die überholende Teilnehmeranzahl vornehmen.

### **SCHWARZWEISS KARIERT geschwenkt**

Ende des Rennens. Runde mit reduzierter Geschwindigkeit beenden und auf dem, durch die Rennleitung angezeigtem Platz, einfinden. Nach Stillstand des Karts, Motor selbstständig ausschalten und nach Aufforderung der Rennleitung Kart verlassen.