

REGLEMENT FIRMEN-CUP

Versionsindex	Beschreibung	Datum
1.0	*	01.10.2015
1.1	Korrektur Uhrzeit	25.02.2016
1.2	Überarbeitung Gesamt (Gewicht, Zeitplan, Fahrerwechsel)	19.09.2016
1.3	Korrekturen Formulierung/Ablauf & Gewicht	04.09.2017
1.4	Korrektur Zeitplan	05.09.2017
1.5	Änderungen Strafenkatalog und Wording an diversen Passagen	15.05.2019
1.6	Änderung Qualy Modus	17.09.2020
1.7	Zeitplan & Anzahl Fahrer angepasst	17.05.2023
1.8	Allgemeines	17.04.2024

Allgemeines

Der Firmen-Cup versteht sich als ein Rennen, in dem sportliche Fairness, Chancengleichheit und kameradschaftlicher Umgang einen hohen Stellenwert hat. Im Vordergrund des Rennens stehen der Spaß am Kart fahren in Verbindung mit einem fairen Kostenaufwand. Jeder Fahrer muss zum Zeitpunkt des Rennens bei der Firma beschäftigt sein.

Zeitplan

07.30 – 08:00 Meldung der Teamchefs im Bistro, Auslosung

08:00 – 09:00 Begrüßung, Fahrereinweisung & Briefing & Vergabe Startnummern

09:10 – 09:40 Start Training (Fahrerwahl frei – Gewichte nicht zwingend notwendig)

09:40 – 09:45 Start Qualifying (nur ein Fahrer – Gewicht muss stimmen)

10.15 – 15.15 300 Minuten Rennen

15.30 – 16.00 Siegerehrung

1) Teilnahmebedingungen

a) Teams und Fahrer

Jedes Team muss mindestens 3 Fahrer und darf maximal 6 Fahrer melden. Die Fahrer eines Teams sind vor dem Rennen per Anmeldung fix zu melden. Sollte ein gemeldeter Fahrer am Tag des Rennens durch Krankheit oder berufliche/private Verhinderung an diesem Rennen nicht teilnehmen können, so darf dieser Fahrer ersetzt werden. Die Fahrer eines Teams dürfen nur innerhalb dieses genannten Teams an den Start gehen. Die Meldung eines zweiten Teams mit denselben Fahrern ist nicht erlaubt, auch ist es keinem Fahrer erlaubt, zusätzlich in einem zweiten Team an den Start zu gehen. Für jedes Team muss bei der Nennung ein Teamchef und ein Stellvertreter gemeldet werden. Der Teamchef oder der Stellvertreter muss für die Rennleitung jederzeit ansprechbar sein. Die Teams müssen im Vorfeld des Rennens möglichen Ersatz sicherstellen. Eine Erstattung der Startgebühr findet nicht statt.

b) Fahrergewicht

Das Gewicht pro Fahrer muss mindestens 85 kg betragen. Den Karts können maximal 20 kg zugeladen werden. Gewichtswesten & Einlagen im Sitz sind generell erlaubt. Andere Hilfsmittel und nicht mit dem Mensch verbundene Gewichte sind nicht zulässig. Jeder Fahrer muss sich nach seinem Turn umgehend wiegen, bevor er die Boxengasse verlässt. Untergewicht führt zu Strafen lt. Strafenkatalog. Sollte ein Fahrer trotz der 20 kg Zuladung nicht auf 85 kg kommen, so hat ein anderes Teammitglied dieses Gewicht für das Rennen zu tragen. Gibt es keinen anderen Fahrer mehr, dem das Gewicht aufgetragen werden kann, da z. B. alle Fahrer nicht über die 85 kg kommen, werden auf das Gesamtergebnis pro Kilo und Stunde Fahrzeit 6 Sekunden addiert.

c) Startgeld

Die Startgebühr beträgt 390,- Euro und ist bei Anmeldung zu entrichten. Nennungen sind auf 20 Teams begrenzt, es kann mit mehreren Teams teilgenommen werden.

d) Haftungsausschluss

Vor Rennbeginn ist ein Haftungsausschluss von jedem Fahrer zu unterschreiben. Bei Fahrern, die das 18. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, müssen aus Versicherungsgründen die jeweiligen Erziehungsberechtigten oder Erziehungsbeauftragten unterschreiben. Das Mindestalter beträgt 16 Jahre, eine Anmeldung ist ausschließlich nur als Firma möglich. Die Teamfahrer müssen nachweislich in der Firma beschäftigt sein.

e) Sonstiges

Funkgeräte oder sonstige Kommunikation mit den Fahrern auf der Bahn über Smartphones oder sonstige technische Mittel dürfen während der Veranstaltung NICHT betrieben/genutzt werden. Missachtung führt zwangsläufig zur Verwarnung und anschließender Disqualifikation.

2) Rennablauf

a) Startnummern

Die Startnummern werden im Anschluss an das Fahrermeeting vor dem Rennen ausgelost.

b) Karts

Alle im Rennen eingesetzte Karts werden vom Betreiber der Allgäuer Hallenkartbahn bereitgestellt. Die Mechaniker der Allgäuer Hallenkartbahn bemühen sich vor dem Rennen, alle Karts technisch in einwandfreiem Zustand, Motoren, Luftdruck und Drehzahl weitestgehend gleich einzustellen. Service-, Wartungs-, und sonstige Arbeiten an den Karts werden ausschließlich vom eingeteilten Mechaniker des Rennens durchgeführt. Eine exakte Gleichheit der Karts kann nicht gewährleistet werden. Auch wenn es Unterschiede in der Leistung während des Rennens von bis zu 3 Sekunden/Runde geben kann, werden die für das Rennen vorgesehenen Karts nicht mehr ausgetauscht, da sie bei der Auswahlprüfung zum Rennen alle Voraussetzungen erfüllt haben. Es ist keinem Teilnehmer erlaubt an seinem Kart inkl. Reifen, auch nicht während der Fahrt, technische oder bauliche Veränderungen vorzunehmen. Ausgenommen sind Hilfsmittel wie Pedalverlängerungen (in der Halle nicht vorhanden), Sitzkissen oder zusätzliche Sitzschalen. Wird ein Fahrer/Team beim technischen Verändern eines Karts erwischt, so wird das Team disqualifiziert. Das Startgeld wird nicht zurückerstattet. Eine Anschnallpflicht während der Veranstaltung wird vor dem Rennen in der Fahrereinweisung bekannt gegeben.

c) Boxengasse

Am Anfang der Boxengasse ist eine eindeutig zu erkennende Haltelinie angebracht. Der genaue Punkt dieser Linie wird vor dem Rennen nochmals bekannt gegeben. Wer diese Haltelinie bei der Einfahrt in die Boxengasse überfährt ohne vorher mit allen 4 Rädern stehen zu bleiben, bekommt eine Strafe. Als überfahren gilt die Haltelinie, sobald irgendein Teil des kompletten Karts die Linie berührt oder überschreitet. Die Teilnehmer müssen daher deutlich vor der Linie zu stehen kommen. Der Aufenthalt in der Boxengasse ist ausschließlich nur den tatsächlich wechselnden Teams gestattet Neuer Fahrer + Alter Fahrer. Der Bereich der Boxengasse beginnt ab dem Hallentor.

d) Training

Die Trainingszeit beträgt 30 Minuten. In dieser Zeit haben alle Fahrer eines Teams die Chance auf „Zeitenjagd“ zu gehen. Die Einhaltung der Haltelinie gilt auch im Training. Hier wird die Überschreitung allerdings lediglich mit einem Hinweis geahndet. Die Wechsel sind nicht begrenzt und können fliegend erfolgen. Da nicht eindeutig festzustellen ist, ob die wahrgenommene Fahrleistung am Kart oder am Fahrer liegt, werden keine Diskussionen über schlechte Leistung oder Unzufriedenheit mit dem Kart geführt.

e) Qualifying

Das Qualifying findet im fließenden Übergang zum Training statt und geht nur 5 Minuten. In der Zeit ist kein Fahrerwechsel mehr erlaubt und der Fahrer, welcher auf der Bahn ist, muss sein passendes Gewicht dabei haben. Sollte das Gewicht nicht passen, wird die Zeit des Teams gestrichen und das Team muss von ganz hinten starten. Passiert das mehreren Teams, geht es in der Reihenfolge der Startnummern von klein nach groß. Der Beginn des Qualifyings wird mit einer Roten Rundumleuchte am Start/Ziel Bogen erkenntlich gemacht.

f) Der Start

Der Start erfolgt fliegend, d.h. die Karts werden nach dem Resultat des Qualifying der Reihe nach vom ersten bis zum letzten Platz aufgestellt. Bei Rennstart fährt das Pace-Kart (zu erkennen an den gelben Sicherheitsleuchten) **zwei Runden** voraus, das Feld folgt diesem in gleicher Geschwindigkeit. Überholen während dieser Einführungsrunde ist verboten und wird mit einer Strafe geahndet. Das Pace-Kart fährt nach der zweiten Einführungsrunde in die Boxengasse. Das restliche Feld folgt der Rennstrecke und fährt durch den Start-Ziel-Bogen, wodurch mit der grünen Flagge das Rennen und das Überholen freigegeben wird. Das Rennen wird nach Erreichen der 300 Minuten mit der schwarz/weiß karierten Flagge beendet.

g) Fahrzeiten

Jeder Fahrer eines Teams muss innerhalb der 300 Minuten mindestens 20 Minuten und darf maximal 50 Minuten am Stück fahren. Die Mindestfahrzeit gilt auch für den letzten Fahrer vor Rennende. Die Kontrolle wird durch die Boxenmanager und die Rennleitung sichergestellt. Jedes Team ist für die Erfassung selbst verantwortlich. Für den Rennstart gilt die Zeit, welche am Display über Start / Ziel angezeigt wird. Die Fahrzeit endet mit dem Halten an der Haltelinie in der Boxengasse. Zeitgleich beginnt hiermit auch die Fahrzeit des neuen Fahrers. Das Unterschreiten/Überschreiten der Fahrzeit wird empfindlich mit 3 Minuten Stop & Go für das Team bestraft.

h) Fahrerwechsel

Jedes Team muss 5 Pflichtwechsel absolvieren. Jeder Fahrerwechsel muss beim Boxenmanager/in angemeldet werden. Es sind maximal 2 Anmeldungen parallel zulässig. Weitere Teams müssen solange warten, bis die vorhergehenden Wechsel vorüber sind und mindestens einer davon absolviert wurde. Dem Team ist das rausholen des Fahrers erst nach bestätigter Anmeldung erlaubt. Dann hat das Team 3 Runden Zeit, den Fahrer mittels Handzeichen oder Anzeigen in die Boxengasse zu holen. Fährt der Fahrer nicht innerhalb dieser 3 Runden in die Boxengasse zum Wechseln, bekommt das Team eine Verwarnung. Der Wechsel gilt für den Boxenmanager als absolviert und das nächste Team kann einen Wechsel anmelden. Sollte der Fahrer dann trotzdem in die Boxengasse abbiegen, erfolgt der Wechsel erst nach Abarbeitung der aktuell zeitgerecht angemeldeten Wechsel. Beim Wechsel selbst, gibt es eine Ampel und eine Mindeststandzeit von 15 Sekunden. Die Ampel wird mittels Taster ausgelöst.

Appell an alle Fahrer: Kartfahren ist anstrengend, es ist keine Schande aufzuhören aufgrund von körperlichen Beschwerden, wie z.B. Kraftmangel, psychische oder physische Kondition. Bitte riskiert nicht Eure oder die Gesundheit Eurer Mitfahrer. Die Rennleitung kann jederzeit nach eigenem Ermessen scheinbar überforderte Fahrer nach Absprache mit dem Teamchef aus dem Rennen ziehen.

i) Kartwechsel

Die Karts werden alle 50 min getauscht (= 5 Kartwechsel). Die Tabelle zeigt die exakten Zeiten:

1. Wechsel	50 Minuten
2. Wechsel	100 Minuten (1:40)
3. Wechsel	150 Minuten (2:30)
4. Wechsel	200 Minuten (3:20)
5. Wechsel	250 Minuten (4:10)

Der Karttausch wird in der Reihenfolge der Startnummer durchgeführt, die niedrigste zuerst.

Das Team mit der Startnummer 1 hat 10 Minuten vor jedem Kartwechsel die Möglichkeit einen Fahrer zu stellen, der das Wechselkart warm fährt. Das Wechselkart wird maximal 5 Minuten warmgefahren. Der Fahrer, der das Kart warm fährt, muss jedem Kart, das auf ihn während des Warmfahrens aufläuft sofort und unaufgefordert Platz einräumen. Tut er das nicht, bekommt das Team eine Strafe.

Die Rennleitung holt ein Team nach dem anderen zum Karttausch in die Box. Das zu wechselnde Kart wird über einen Monitor am Start / Ziel Bogen angezeigt. Falls der Monitor ausfällt wird alternativ vom Personal mittels Nummer und Spiegelei Flagge auf den Wechsel hingewiesen. Es gilt für jedes Team eine feste Standzeit von ca. 60 Sekunden (Buttonsystem). Wird von der Rennleitung kurzfristig bekannt gegeben). in dieser Zeit wechselt der Fahrer in das voll getankte bereitstehende Kart. Der Transponder und die Startnummer werden vom Personal gewechselt, das jeweilige Gewicht wechselt das Team selber. Während des Karttausches ist kein Fahrerwechsel zulässig. Der Kartwechsel hat gegenüber einem Fahrerwechsel immer Vorrang. Während dem Kartwechsel darf am neuen Karts nichts verändert werden, so wie man zum Karttausch reinfährt (Fahrer, Gewicht, Sitzschale usw.), so geht es auch wieder auf die Strecke. Der Fahrer und seine Gewichte müssen immer vom alten Kart übernommen werden.

j) Tanken

Die Karts sind zu jederzeit ausreichend betankt.

k) Gelbphasen

Eine Gelblichtphase bedeutet „Gefahr“ auf der Strecke.

Es gibt 2 Optionen:

Option 1:

In diesem Fall bleibt jeder Fahrer zügig, aber nicht den nachfolgenden Verkehr gefährdend, stehen. Überholen unter Gelbphase ist strengstens verboten. Sobald eine Gelbphase beginnt, ist jeder Fahrer verpflichtet sich mit Heben der linken oder rechten Hand kenntlich zu machen. Somit ist sichergestellt, dass er die Gelbphase erkannt hat, seine Geschwindigkeit nun drosselt und stehen bleibt. Auch wird damit gewährleistet, dass ebenfalls andere Fahrer durch dieses Handzeichen informiert werden. Dem Personal ist es erlaubt, Fahrer die über dem Rahmen hinaus zu weit gerollt sind, wieder zurück zu schieben, an den ursprünglichen Platz auf der Strecke. Dies erfolgt ohne weitere Strafe. Sind die Wege hier zu weit, gibt es eine Strafe lt. Katalog.

Option 2:

In diesem Fall ist jeder Fahrer angehalten sein Tempo massiv zu reduzieren und den Abstand zum Vordermann ungefähr gleich zu halten. Während der gesamten Gelblichtphase ist eine Hand vom Lenkrad zu heben, sodass jedem weiteren Fahrer kenntlich gemacht wird, dass es aktuell eine Gelblichtphase gibt. Massive „Aufholjagden“ hierbei werden lt. Strafenkatalog geahndet.

Welche Option zum Einsatz kommt, wird im Fahrermeeting besprochen und bekannt gegeben.

l) Verhalten bei einem Unfall / Dreher

Sollte ein Fahrer aufgrund eines Unfalls / Dreher selber nicht mehr in die richtige Richtung weiter fahren können, so wird eine Gelbphase vom Bahnpersonal eingeleitet. Um solche Situationen rechtzeitig zu erkennen, ist jeder Fahrer angewiesen durch eindeutige Handzeichen (z.B. Wedeln mit gekreuzten Armen) anzuzeigen, dass er sich in einer solchen Lage befindet. Folgende Punkte sind dem Fahrer nicht gestattet, verstoßen grob gegen die Sicherheitsregeln und werden mit harten Strafen geahndet:

- Abschnallen im Kart auf der Strecke
 - Aussteigen aus dem Kart auf der Strecke
 - Gegen die Fahrtrichtung umdrehen / fahren ohne Anweisung durch das Bahnpersonal
- Für diese Vergehen bekommt das Team eine entsprechende Strafe in der Boxengasse.

m) Technischer Defekt / tatsächlicher Kartausfall

In dieser Situation herrscht Gelblichtphase und jeder Fahrer muss anhalten oder langsam weiterfahren. Während der Veranstaltung eingesetzte Mechaniker/das Bahnpersonal/der Rennleiter entscheiden über weitere Maßnahmen. Wird festgestellt, dass es sich um einen tatsächlichen Defekt handelt, wird das defekte Kart an der gleichen Position durch ein anderes Kart ersetzt, der Fahrer setzt das Rennen wieder fort. Einsprüche gegen entschiedene Maßnahmen können nicht geltend gemacht werden. Die Rennleitung versucht den Defekt für das Team so gut es geht zu „kaschieren“ in dem es bei Rundenverlust z.B: die verlorenen Runden gutgeschrieben bekommt. Verluste innerhalb einer Runde können nicht ausgeglichen werden und gehen immer zu Lasten des Teams.

3) Flaggenkunde

- Gelbe Flagge / Gelbe Lichter

Wird geschwenkt wenn „Gefahr“ auf der Strecke ist.

Für den Fahrer bedeutet das: Hand heben, langsam fahren/anhalten.

Absolutes Überholverbot

- Grüne Flagge

Das Rennen ist eröffnet.

- Schwarz Weiß Diagonal Flagge

Zeigt eine Verwarnung des jeweiligen Teams an.

- Rote Flagge

Rennabbruch. Auf die Anweisung des All-Kart Teams achten.

- Schwarz Weiß karierte Flagge

Rennende = Zielflagge. Die Runde danach langsam zu Ende fahren und danach in die Boxengasse ausfahren.

- Spiegelei Flagge

Technischer Defekt am Kart. Unverzüglich in die Boxengasse einfahren.

- Blaue Flagge gehalten

Ein schnellerer Hintermann kommt mit großen Schritten näher – Augen auf

- Blaue Flagge geschwenkt

Der Hintermann ist schneller, diesen überholen lassen.

- Schwarze Flagge

Strafe wird erteilt. Unverzüglich bei nächster Gelegenheit in die Boxengasse einfahren.

Haltelinie nicht vergessen und in die Strafspur einfahren.

4) Strafen

Durch die Rennleitung können Strafen ausgesprochen werden, die bis hin zu einem Wertungsausschluss oder einer Disqualifikation von der Veranstaltung führen können. Alles was nicht ausdrücklich erlaubt ist, ist verboten! Sämtliche Verwarnungen/Strafen werden während des Rennens auf einem Flip-Chart aktuell angezeigt. Einige grundsätzliche Vergehen, sind hier Beispielhaft aufgelistet und erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit:

Fehler / Verstöße	Verwarnung möglich	Strafe
Haltelinie überfahren / kein Stillstand der Räder an der Haltelinie bei Einfahrt in die Boxengasse	Ja (im Qualy) im Rennen immer Strafe	30 Sek. Stop & Go
Unbefugter Aufenthalt in der Boxengasse	Ja	30 Sek. Stop & Go
Missachtung Gelbphase / kein zügiges Anhalten	Ja	30 Sek Stop & Go
Kein Gurt angelegt wenn vorgeschrieben	Nein	30 Sek. Stop & Go
Verändern des Karts	Nein	Disqualifikation
Unsportliches Verhalten, Aggressionen, Beleidigungen, beleidigende Handzeichen (im gesamten Veranstaltungsbereich)	Ja	30 Sek. Stop & Go
Nicht einhalten der 3 Runden Wechselzeitfenster	Nein	30 Sek. Stop & Go
Überholen bei Gelbphase	Nein	30 Sek. Stop & Go
Mangelnder Gewichtsausgleich	Nein	30 Sek. Stop & Go
Nicht einhalten der min/max. Fahrzeit	Nein	pro angefangene Minute / 30 Sekunden
Nicht Einhalten der Mindestwechsel; pro fehlender Wechsel	Nein	3 Minuten Stop & Go
Aussteigen aus dem Kart auf der Strecke sowie gegen die Fahrtrichtung umdrehen / fahren ohne Anweisung des Bahnpersonals	Nein	Disqualifikation
Fotografieren von Einzelheiten an den -/oder Kennzeichen von einzelnen Karts	Nein	Disqualifikation
Untergewicht nach Wechsel	Nein	30 Sek. Stop & Go
Gewichte im Kart liegen lassen	Ja	30 Sek. Stop & Go

Alle weitere, hier nicht aufgelistete Vergehen werden nach bestem Ermessen der Rennleitung entschieden & geahndet. In der Regel beinhalten die Vergehen wie üblich eine 30 Sek. Stop & Go.

Alle Stop & Go Strafen bedeuten:

- Einfahren in die Boxengasse
- Anhalten an der Haltelinie
- Anfahren der Strafbox in der Boxengasse
- Absitzen der jeweiligen Strafzeit
- Ausfahren aus der Boxengasse

Kein Team oder Fahrer hat einen Anspruch auf eine Strafe! Über mögliche Strafen entscheidet die Rennleitung. Von den Streckenposten oder der Rennleitung nicht beobachtete Vergehen werden nicht auf Zuruf Dritter geahndet! Ebenfalls werden Flaggensignale nach Bestem Wissen und Gewissen des Bahnpersonals eingesetzt. Auch hier besteht kein Anspruch einzelner Fahrer, da diese die Streckenverhältnisse/Gegebenheiten nicht besser wie das Streckenpersonal beurteilen können.

5) Rennleitung

a) Proteste / Einsprüche

Proteste und Einsprüche sind gegenstandslos. Alle Entscheidungen der Rennleitung sind nicht in Frage oder Diskussion zu stellen. Die Rennleitung entscheidet nach bestem Wissen und Gewissen. Beleidigungen der Rennleitung oder des Bahnpersonals auf Grund gefallener Entscheidungen werden als unsportliches Verhalten gewertet und können mit einer Strafe geahndet werden.

b) Kontrollturm

Das Betreten des Kontrollturms ist Veranstaltungsteilnehmern grundsätzlich verboten. In begründeten Ausnahmen, z.B. zur Beweiserhebung kann die Rennleitung den Zutritt unter Aufsicht genehmigen.

* Reglementänderungen und Irrtümer vorbehalten. (Siehe Versionsindex). Aus technischen, organisatorischen oder sicherheitsrelevanten Gründen können diese jederzeit angepasst oder geändert werden. Mögliche Änderungen werden den Teams zeitgerecht mitgeteilt.