



# AKS Cup 2016



## Durchführungsbestimmungen AKS CUP 2016

### Inhaltverzeichnis

- 1.1 Präambel
- 1.2 Läufe
- 1.3 Zeitplan
- 2. Fahrerausrüstung
- 3. Wiegen und Gewichte
  - 3.1 Gewicht A / B / C Finale
  - 3.2 Gewicht Team Racing
- 4. Funk Pflichtboxenstopp
- 5. Kartvorbereitung
- 6. Training
- 7. Startaufstellung und Start
- 8. Flaggen
  - 8.1 Flaggen
- 9. und Fahrerwechsel
  - 9.1 Der Pflichtboxenstopp beim A / B / C Finale
  - 9.2 Der Pflichtboxenstopp beim Team Racing
- 10. Defektes Kart
- 11. Fahrvorschriften und Verkehrsregeln
- 12. Sportstrafen
- 13. Strafenkatalog
- 14. Abbruch / Unterbrechung des Rennens



# AKS Cup 2016

## Reglement AKS CUP 2016

### 1.1 Präambel

Grundsätzlich ist alles verboten, was von diesem Reglement nicht ausdrücklich erlaubt wird. Cool- Runners behält sich vor, auch während des laufenden Wettbewerbs.- Ausführungsbestimmung in mündlicher oder schriftlicher Form zur Präzisierung des Reglements herauszugeben.

### 1.2 Läufe

Es werden im Jahr 10 Läufe gefahren (pro. Monat 1 Lauf ), von Februar bis November. Der genaue Termin wird unter [www.coolrunners.de](http://www.coolrunners.de) veröffentlicht.

### 1.3 Zeitplan

Die Startzeit der Ananas Kart Serie (kurz AKS) ist auf Sonntag ca. 17.00 Uhr festgesetzt. (Änderungen vorbehalten)

16:35 Uhr - 16:59Uhr Anmeldung Wiegen und festlegen der Gewichte

17.00 Uhr - Auslosung der Karts für das A.-B.-(C.)Finale / Reglement Erklärung

17:10 Uhr 7 Minuten Zeittraining (1. Gruppe)

17:20 Uhr 5 Minuten Zeittraining (2. Gruppe)

17:30 Uhr 5 Minuten Zeittraining (3. Gruppe)

Gruppeneinteilung erfolgt nach Tabellenstand. (Aufwärts)

17:45 Uhr 20 Minuten Rennen C. Finale

18:10 Uhr 20 Minuten Rennen B. Finale

18:35 Uhr 20 Minuten Rennen A. Finale

18:45 Uhr Auslosung der Karts für das Team Racing / Reglement Erklärung

19:00 Uhr (40 oder 60 Minuten) Start des Team Racing

20:00 Uhr Siegerehrung

### 2. Fahrerausrüstung

Jeder Fahrer ist verpflichtet sein Outfit so zu wählen, dass der Oberkörper und die Beine komplett bedeckt sind. Es darf aufgrund der Kleidung kein erhöhtes Sicherheitsrisiko entstehen. Des Weiteren muss der Fahrer einen zugeschnallten Integralhelm mit wirksamen und unzerbrechlichen Augenschutz und festes Schuhwerk tragen. Für jeden Fahrer unter 16 Jahren ist auch Rippen.- und Nackenschutz bereits ab dem Training Pflicht.



# AKS Cup 2016



## 3. Wiegen und Gewichte

### 3.1 Gewicht A / B / C Finale

Das Rennen wird mit Gewichtsausgleich (82,5Kg) für die Fahrer im A / B / C Finale gefahren. Das Gewicht setzt sich aus dem Fahrer / Fahrerinnen mit Rennbekleidung, Helm und Sitzschale zusammen, der Ausgleich wird mit Gewichten im Kart, am Körper oder in / an der Sitzschalen zugelassen. ( max. 30 kg )

### 3.2 Gewicht Team Racing

Das eingetragene Gewicht aus dem A / B / C Finale nimmt der Fahrer / Fahrerinnen mit in das Team Racing.

Der Gewichtsausgleich beim Team Racing wird aus der Addition des / der 1 / 2 / 3 Fahrer / Fahrerinnen bestimmt. Die Gewichtsobergrenze wird vor dem Rennen festgelegt.

Der Ausgleich wird mit Gewichten im Kart, am Körper oder in / an der Sitzschalen zugelassen. ( max. 30 kg )

## 4. Funk

Jede Art von Funk und Mobiltelefonen, um mit dem Fahrer Kontakt aufzunehmen ist verboten. Erlaubt ist es, dem Fahrer Informationen per Boxentafel zu geben.

## 5. Kartvorbereitung

Es dürfen an den Karts keine Veränderungen vorgenommen werden.

## 6. Zeittraining/ Qualifikation

Es findet vor dem Rennen ein 5-minütiges Zeittraining statt, für die erste Gruppe gibt es, wegen der kalten Reifen ein 7 Minütiges Training.

## 7. Startaufstellung und Start

Die Startaufstellung wird durch das Qualifyingsergebnis bestimmt. Der Fahrer mit der schnellsten Zeit bekommt den Startplatz 1 usw. Der Start erfolgt fliegend, nach 2 Einführungsrunden hinter dem Pace-Kart gibt der Rennleiter das Rennen durch schwenken der Deutschland Flagge frei. Vor dem Überfahren der Start-/Ziellinie darf nicht überholt werden. Dreht sich ein Fahrer oder mehrere Fahrer während der Warm Up-Runden, müssen sie sich hinten anschließen, und dürfen ihren ursprünglichen Startplatz nicht mehr einnehmen.

## 8. Flaggen

Diese Flaggen werden bei Start und Ziel vom Rennleiter oder nach Start und Ziel in der ersten rechts Kurve links auf einem Monitor angezeigt.

**Deutschland Flagge:** Start des Rennens

**Schwarz / Weiß diagonale Flagge + Startnummer:** Verwarnung für den Fahrer/ Team

**Schwarze Flagge + Startnummer:** Der betreffende Fahrer muss sofort (**max. 3 Runden**) in die Box fahren und sich dort beim Rennleiter melden (Strafe, Belehrung)

**Rote Flagge:** Rennabbruch durch den Rennleiter

**Schwarz / Weiß karierte Flagge:** Rennende bzw. Trainingsende



# AKS Cup 2016



## 8.1 Flaggen

**Diese Flaggen werden auf der Strecke, von den Sportwarten angezeigt.**

**Blaue Flagge:** Fahrer folgt dicht auf und möchte überholen, beim überrunden muss Platz gemacht werden.

**Gehaltene Blaue Flagge:** Eine Rückrundung wird angezeigt

**Gelbe Flagge:** Gefahr, langsam fahren, Überholverbot

**Rote Flagge:** Rennabbruch durch den Rennleiter

## 9. Pflichtboxenstopp und Fahrerwechsel

### 9.1 Der Pflichtboxenstopp beim A / B / C Finale

Es muss bei der Boxeneinfahrt am Buzzer angehalten werden, und der Buzzer auf der rechten Seite betätigt werden. Der Bildschirm zeigt einen Countdown ( 3 - 2 -1- GO ) an. Bei grünem Bildschirm ( GO ) darf die Fahrt in die Boxengasse fortgesetzt werden und es muss an der Haltlinie das Kart zum Stillstand gebracht werden ( Alle 4 Räder müssen stehen). Nach dem Anhalten kann das Rennen wieder aufgenommen werden.

!! VORSICHT bei der Boxenausfahrt !!!

### 9.2 Der Pflichtboxenstopp beim Team Racing

Es muss bei der Boxeneinfahrt am Buzzer angehalten werden, und der Buzzer auf der rechten Seite betätigen werden. Der Bildschirm auf der linken Seite zeigt einen Countdown ( 3 - 2 -1- GO ) an. Bei grünem Bildschirm ( GO ) darf die Fahrt in die Boxengasse fortgesetzt werden. Die Fahrt in der Box muss langsam und ohne Gefahr für Dritte erfolgen, dort warten die Teampartner, der Pflicht-Fahrerwechsel wird vollziehen. Nach dem Wechsel kann das Rennen wieder aufgenommen werden.

!! VORSICHT bei der Boxenausfahrt !!!

## 10. Defektes Kart

1. Der Fahrer darf erst das Kart verlassen, wenn die gelben Flaggen geschwenkt werden und oder die gelben Rundumleuchten eingeschaltet sind.

2. Ist ein Kart nicht mehr fahrbereit, wird es vom Bahnpersonal geborgen.

## 11. Fahrvorschriften und Verkehrsregeln

1. Beim Überholvorgang ist jedes Drängeln/ Rammen nach Innen oder Außen streng verboten und wird bei Feststellung bestraft.

2. Der Fahrer darf auf keinen Fall gegen die Fahrtrichtung fahren (Vorgang bei Unfall: Arm heben, Gelblicht abwarten, selber mit den Händen an den Vorderrädern zurückziehen, oder auf das Bahnpersonal warten, welches bei der Behebung der Unfallstelle zu Hilfe kommt.



# AKS Cup 2016



3. Bei Gelblicht oder gelber Flagge ist ein Arm deutlich zu heben und die Geschwindigkeit zu verringern.

## 12. Sportstrafen

Bei Verstößen 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 ist befugt folgende Sportstrafen, auch nebeneinander, auszusprechen:

- Verwarnung
- Wertungsausschluss, Ausschluss von der Teilnahme, Nichtzulassung zum Start

## 13. Strafenkatalog

### Stop and Go

- Missachtung der blauen Flagge
- Vergehen an der Haltelinie
- Zu schnelle Rundenzeiten bei der Gelblichtphase
- Zu schnelles Befahren der Boxengasse

**Alles nicht ausdrücklich Erlaubte ist verboten.**

## 14. Abbruch / Unterbrechung des Rennens

Sollte ein Abbruch / Unterbrechung des Rennens erforderlich werden, zeigt der Rennleiter an der Start- und Ziellinie die rote Flagge.