

# ALPEN CUP

Endurance

2024



powered by

TECHONLY



PIXELGEEKS

## INHALTSVERZEICHNIS

---

1. Allgemein.....	3
2. Termine .....	3
3. Veranstalter.....	3
4. Teilnahmebedingungen.....	3
5. Gesamtwertung Alpen-Endurance-Cup .....	4
6. Klassen.....	5
7. Strecke.....	5
8. Allgemeines Reglement.....	5
9. Rennablauf – Alpen-Cup Endurance.....	5
10. Rennablauf – Speedarena Trophy – 10h .....	8
11. Strafenkatalog .....	10
12. Kartverlosung .....	10
13. Fahrerausrüstung .....	10
14. Ballast .....	10
15. Anmeldung .....	10
16. Preis Ausschüttung Alpen-Endurance-Cup 2024.....	10
17. Flaggen .....	11
18. Anmeldeformular .....	12



## 1. ALLGEMEIN

---

Leihkart Veranstaltung / Sodi Sportleihkart SR4 mit Gewichtsausgleich / Motor 270ccm Honda modifiziert  
<https://www.sodikart.com/de-de/karts/rental/sr4-29.html>

Der Status der Veranstaltung ist National/EU offen.

Mindestteilnehmerzahl: 15 Teams. Maximalteilnehmerzahl: 25 Teams.

Mindestgröße: 1,58 m

## 2. TERMINE

---

#	Typ	Datum	Zeitraum	Modus	Streckenlayout
#1	Alpen-Cup Endurance	Sa, 02.03.2024	10:00 Uhr – 18:00 Uhr	Quali: 30min Rennen: 2x 90min	
#2	Alpen-Cup Endurance	Sa, 06.04.2024	12:00 Uhr – 20:00 Uhr	Quali: 30min Rennen: 4h	
#3	Alpen-Cup Endurance	Sa, 18.05.2024	07:00 Uhr – 21:00 Uhr	Quali: 3min Rennen: 12h	
#4	Speedarena Trophy	Sa, 07.09.2024	07:00 Uhr – 19:30 Uhr	Quali: 30min Rennen: 10h	
#5	Alpen-Cup Endurance	Sa, 26.10.2024	08:00 Uhr – 15:00 Uhr	Quali: 30min Rennen: 4h	

Der oben angeführte Termin kann durch einen anderen ersetzt werden. Der Veranstalter behält sich vor, Termine ohne Regressansprüche abzusagen.

Bei einer Absage wird jedoch bereits bezahlter Betrag retourniert.

**Rennen findet bei jedem Wetter statt, auch bei Regen!**

Ausnahmen sind starke Unwetter, Lawinengefahr oder Lockdown.

## 3. VERANSTALTER

---

Veranstalter: Alpen-Racing

Organisator: Christian Neidhart

Veranstaltungsort: Speedarena, Gewerbepark 29, 7471 Rechnitz

Telefon: +43 650 / 47 50 760

E-Mail: [kartcup@alpen-racing.com](mailto:kartcup@alpen-racing.com)

## 4. TEILNAHMEBEDINGUNGEN

---

### Anzahl der FahrerInnen

- 1,5h Rennen 2 Fahrer/Innen
- 4h Rennen 2-4 Fahrer/Innen
- 10h Rennen 2-10 Fahrer/Innen
- 12h Rennen 2-12 Fahrer/Innen

Die Fahrer dürfen nur im genannten Team eingesetzt werden.

## Nenngeld

Einzelnennung:

Renntag	Nennkosten
Sa, 02.03.2024 – 30min Quali + 2x 1,5h Rennen	310€
Sa, 06.04.2024 – 30min Quali + 4h Rennen	395€
Sa, 18.05.2024 – 3min Quali + 12h Rennen	990€
Sa, 07.09.2024 – 30min Quali + 10h Rennen	850€
Sa, 26.10.2024 – 30min Quali + 4h Rennen	395€

Rabattierung:

- ⇒ **Frühzahlerbonus:** Wenn der Nennbetrag in voller Höhe bereits vor dem 1. Rennen gezahlt werden kann sind nur mehr **2830€** zu zahlen statt **2940€**.

Alle Preise inkl. MwSt.

## 5. GESAMTWERTUNG ALPEN-ENDURANCE-CUP

Die Gesamtwertung resultiert aus den Ergebnissen der einzelnen Rennen und wird für die jeweilige Wertungsklasse gesammelt.

Das Speedarena Trophy Rennen (10h) fließt auch in die Alpen-Cup Wertung.

### Punktevergabe pro Rennen jeweils für die entsprechende Wertung

Position	Punkte
P1	25
P2	18
P3	15
P4	12
P5	10
P6	8
P7	6
P8	4
P9	2
P10	1

Für die schnellste Rennrunde erhält das Team zusätzlich noch einen Punkt.

Alle Ergebnisse und Wertungen werden auf der Website [alpen-racing.com/kartcup/cupwertung](https://alpen-racing.com/kartcup/cupwertung) und auf Instagram veröffentlicht!

### Bonuspunkte

Rennlänge	Punkte
1,5h	0
4h	2
10h	5
12h	6

Bonuspunkte werden für alle teilnehmenden Teams ausgeschüttet und ist abhängig von der Rennlänge.

### Streichergebnisse

Die besten 5 Ergebnisse werden für die Gesamtwertung herangezogen!

## 6. KLASSEN

---

Im Endurance Cup wird mit 2 Klassen gefahren:

- Profi: Für Vielfahrer die bereits viel Erfahrungen in diversen Rennserien gesammelt haben und dementsprechend auf einem kompetitiv hohen Level fahren.
- Hobby: Für Gelegenheitsfahrer und Hobbyfahrer, die entweder noch nicht so viel Rennerfahrung haben, oder nur selten im Jahr im Kart sitzen.

Im Rennen werden beide Klassen gegeneinander fahren, dennoch gibt es für beide Klassen eine eigene Wertung, wo auch für die Top 3 eigene Pokale ausgeschüttet werden.

## 7. STRECKE

---

Gefahren wird ausschließlich auf der Strecke „**Speedarena Rechnitz**“, die den Bestimmungen laut AMF und CIK-FIA für Rennen von 4-Takt Go-Karts entspricht, und für die eine gültige Streckenabnahme vorliegt.

## 8. 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 Teams führen.

## 9. RENNABLAUF – ALPEN-CUP ENDURANCE

---

**Der Rennablauf gilt für die explizit eingetragenen Alpen-Cup Endurance Rennen (#1, #2, #3 und #5). Für das Speedarena Trophy Rennen (10h am 07.09.), gibt es untenstehend einen eigenen Ablauf, siehe Kapitel 10!**

### Gewichtslimit

Es gibt zwei verschiedene Gewichtsklassen: **Leicht – 80kg; Schwer – 90kg.**

Im Rennen muss 50% der Stint's mit **Leicht** und 50% mit **Schwer** gefahren wird, Details dazu folgen im Briefing.

Mit welchem Stint gestartet wird, wird ebenso im Briefing bekannt gegeben.

Das Gewichtslimit bezieht sich immer auf den Fahrer inkl. Ausrüstung und Zusatzgewichte. Zusatzgewichte werden im Kart, in der jeweiligen Box aufgelegt.

Für die **schwere** Gewichtsklasse **muss** der Fahrer mit Ausrüstung allerdings **MINDESTENS 60kg** besitzen, der Fahrer für die **leichte** Gewichtsklasse **MINDESTENS 50kg**, ansonsten kann das Gewichtslimit nicht erreicht werden.

**Achtung!** Zusatzgewichte, wie Bleiplatten, Gewichtswesten und ähnliches sind aus Sicherheitsgründen **verboten!** Es sind ausschließlich die dafür vorgesehen Gewichte für die Gewichtsbox gestattet.

### Qualifying/Zeittraining/Startaufstellung

Je nach Renntermin, wird ein 30min Quali oder ein 3min Quali (One Shot) gefahren.

Der Fahrer mit der schnellsten Runde bekommt die Pole Position, dahinter nach Ergebnis der Zeitenliste.

Erzielen zwei oder mehrere Fahrer die exakt idente Rundenzeit, dann ist jener Fahrer besser platziert, der die Zeit als erster gefahren ist. Wenn ein Team am Qualifying nicht teilnimmt, dann muss es von der letzten Startposition aus ins Rennen gehen. Nehmen mehrere Teams nicht am Qualifying teil, erfolgt die Reihung dieser Teams am Ende des Feldes per Los.

Derjenige der im Quali fährt **MUSS** auch den Start fahren!

**Optional kann ein einmaliger freiwilliger Kartwechsel vollzogen werden, hat allerdings zur Folge, dass man von Hinten starten muss.**

## Fahrerwechsel/Kartwechsel/Zeitlimit

Die Teamrennen werden je nach Rennlänge und Teilnehmerzahl in folgenden Stint's gefahren:

Rennen	Stintlänge	Stintanzahl
90min	40min/45min	2
4h	40min	6
12h	40min/50min	18/14

Zwischen den Stint's wird sowohl das Kart als auch der Fahrer, sowie die Gewichtsklasse getauscht. Die ersten Wechsel beginnen immer ca. 10min früher als der Stint dauert, die Infos werden im Zeitplan und Briefing ausgehängt. Die Stintzeit kann sich hier allerdings auch von der Teilnehmeranzahl geringfügig variieren.

Die fixe Stehzeit von 10 Sekunden wird mittels Timer angezeigt, die der hereinfahrende Fahrer mit Buzzer auslösen muss. Das nächste Kart steht mit dem nächsten Fahrer bereits in der Box und Nachdem der Timer auf 0 gegangen ist, darf losgefahren werden.

Die **Reihenfolge** der Wechsel wird durch das **Quali** entschieden und gilt dann für das **gesamte Rennen**. Ob nun der Polesetter oder der Letztplatzierte vom Quali als Erster hineingeholt wird, ist abhängig davon mit welcher Gewichtsklasse gestartet wird, die Infos erfolgen beim Briefing.

Die Teams werden mittels Anzeigetafel hineingeholt, allerdings müssen die Teams darauf achten, da sich die Startnummer bei jedem Kartwechsel ändert.

Der Fahrer muss mittels Handzeichen bestätigen, dass er das Signal gesehen hat und muss in derselben Runde an die Box.

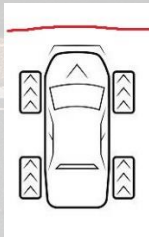
## Boxengasse

Beim Einfahren in die Boxengasse, ist an der Haltelinie vor den orangenen Hütchen anzuhalten und der **Buzzer** muss **betätigt werden, damit für den nächsten Fahrer der Timer runterläuft**.

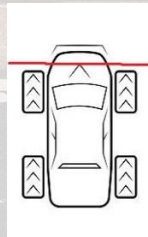


Alle vier Räder inkl. Frontbumper müssen **vor** der **Haltelinie** zum Stillstand kommen! Ist das nicht der Fall, wird dies mit einer 10s Zeitstrafe am Ende des Rennens geahndet.

keine Strafe



10s Zeitstrafe



Nachdem der Buzzer betätigt worden ist, läuft der Timer für den nächsten Fahrer ab, wird Grün gezeigt kann losgefahren werden. Ab hier gilt in der gesamten Boxengasse Schrittgeschwindigkeit. Sollte eine normale Schrittgeschwindigkeit nicht eingehalten werden, droht bei groben Vergehen eine Stop & Go Strafe.

Die Boxengasse sollte zu jeder Zeit unbedingt freigehalten werden, Missachtung nach Aufforderung durch den Rennleiter kann auch hier zu Sanktionen führen.

#### **Stehender Start**

Die Go-Karts werden entweder hintereinander oder aber auch in Zweierreihen in den jeweiligen Markierungen aufgestellt. Das Rennen wird mit Schwenken der Startflagge oder mit einem Ampelstart gestartet.

#### **Fliegender Start**

Die Go-Karts werden kurz vor der letzten Kurve, hintereinander aufgestellt. Das Rennen wird bei Startziel mit der Flagge eröffnet.

#### **Le-Mans-Start**

Die Go-Karts werden auf der gegenüberliegenden Seite der Startzielgrade aufgestellt die Fahrer müssen beim Startsignal loslaufen und sich ins Kart setzen und so schnell als möglich losfahren.

#### **Prozedere beim Vorstart**

##### **Vorstart-Bereich Strecke**

Der Vorstartbereich ist ein im Infield (Gegengerade) der Rennstrecke befindlicher Platz, der durch Streckenposten mit der roten Fahne gekennzeichnet wird. Dort finden sich die Teams nach dem Qualifying ein, um in die richtige Startpositionen gebracht zu werden.

Bei Beginn, des Startaufstellungs-Prozedere im Vorstart-Bereich ist die Boxenausfahrt gesperrt und wird dann erst wieder geöffnet, wenn das Starterfeld zur Einführungsrunde die Boxenausfahrt passiert hat. Die in der Boxenausfahrt befindlichen Teams dürfen sich dann dem Starterfeld anschließen, aber auf keinen Fall die im Qualifying erzielten Positionen einnehmen.

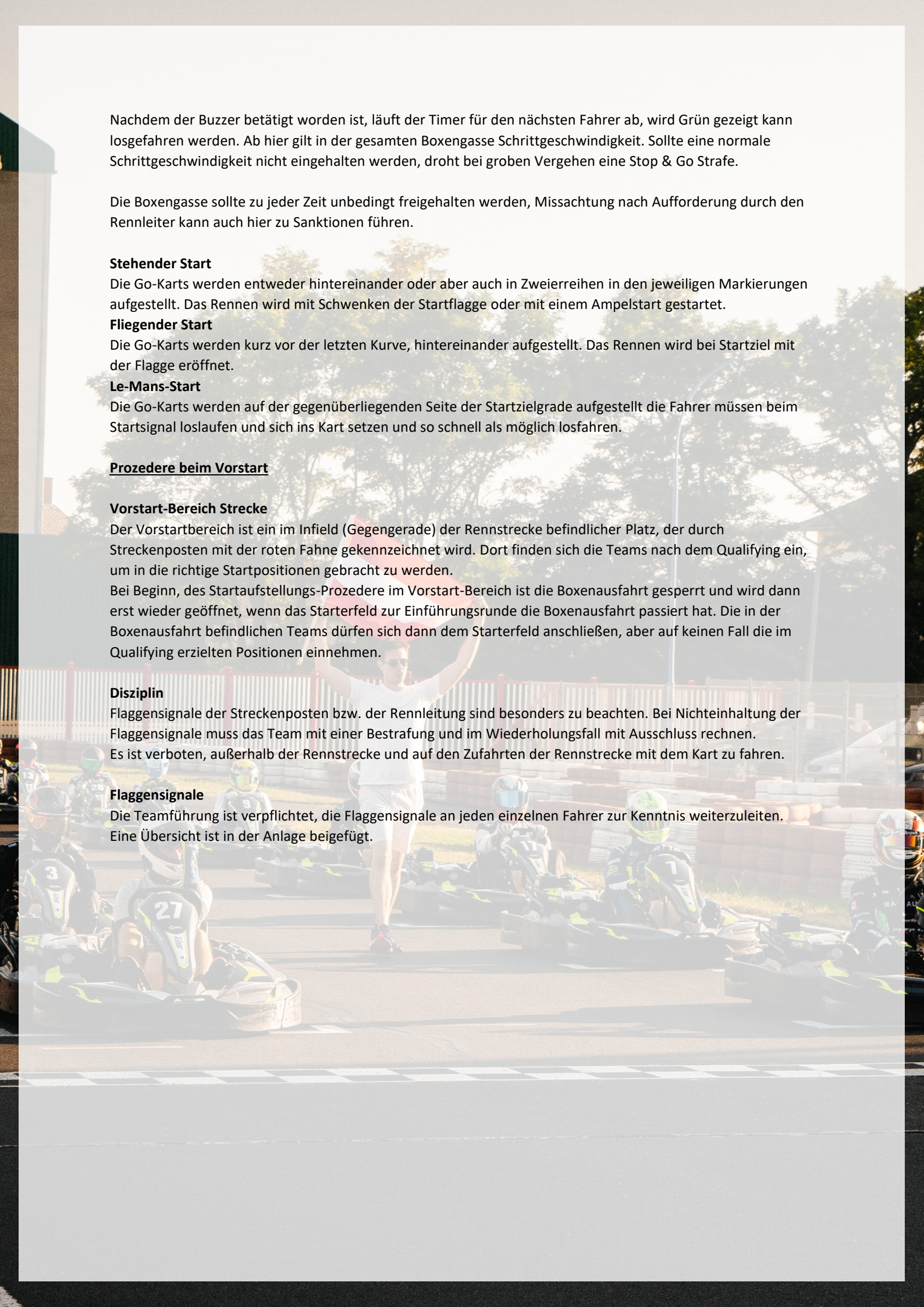
##### **Disziplin**

Flaggensignale der Streckenposten bzw. der Rennleitung sind besonders zu beachten. Bei Nichteinhaltung der Flaggensignale muss das Team mit einer Bestrafung und im Wiederholungsfall mit Ausschluss rechnen.

Es ist verboten, außerhalb der Rennstrecke und auf den Zufahrten der Rennstrecke mit dem Kart zu fahren.

##### **Flaggensignale**

Die Teamführung ist verpflichtet, die Flaggensignale an jeden einzelnen Fahrer zur Kenntnis weiterzuleiten. Eine Übersicht ist in der Anlage beigefügt.



## 10. RENNABLAUF – SPEDARENA TROPHY – 10H



### **Qualifying/Zeittraining/Startaufstellung**

Die schnellste Runde, die der jeweilige Fahrer im Qualifying/Zeittraining fährt, wird gewertet und bestimmt die Startaufstellung. Der Fahrer mit der schnellsten Runde bekommt die Pole Position, danach kommt der Zweitschnellste, usw. Erzielen zwei oder mehrere Fahrer die exakt idente Rundenzeit, dann ist jener Fahrer besser platziert, der die Zeit als erster gefahren ist. Wenn ein Team am Qualifying nicht teilnimmt, dann muss es von der letzten Startposition aus ins Rennen gehen. Nehmen mehrere Teams nicht am Qualifying teil, erfolgt die Reihung dieser Teams am Ende des Feldes per Los.

### **Fahrerwechsel / Zeitlimits**

Für die Teamrennen 10. Stunden Rennen werden die einzelnen Turns vorgegeben. Wechsel alle 30 Minuten. Es sind Pflichtwechsel durchzuführen unabhängig ob schon vorher gewechselt wurde. Wechselzeit 5 Minuten. Bei allen Rennen sind die Fahrerwechsel ausschließlich in der jeweils zugewiesenen Wechselzone durchzuführen. Die Wechselzeiten dürfen nicht überschritten werden. Bei Überschreitung der Wechselzeit wird eine Stop & Go Strafe ausgesprochen.

Der Fahrerwechsel darf erst nachdem das Kart zum Stillstand gekommen ist erfolgen. Vor dem Fahrerwechsel und dem Tankstopp, muss jedes Kart vor der Waage anhalten, nach Freigabe vom Rennleiter wird die Waage befahren, um das Gesamtgewicht inkl. Fahrer zu ermitteln. Danach in die Wechsel oder Betankungszone einfahren. Während des Tankstopps ist es nicht erlaubt den Fahrer zu wechseln.

Beim Fahrerwechsel dürfen nur nachstehende Arbeiten durchgeführt werden: Gewicht auflegen oder entfernen. Diese arbeiten dürfen auch von Teamkollegen durchgeführt werden.

### **In der gesamten Boxengasse, Wechselzone und Betankungsbereich gilt Schrittgeschwindigkeit!**

### **Start und Rennen**

#### **Stehender Start (Teamrennen)**

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

### **Prozedere beim Vorstart**

#### **Vorstart-Bereich Strecke**

Der Vorstartbereich ist ein im Infield (Gegengerade) der Rennstrecke befindlicher Platz der durch Streckenposten mit der roten Fahne gekennzeichnet wird. Dort finden sich die Teams nach dem Qualifying ein, um in die richtige Startformation gebracht zu werden.

Bei Beginn, des Startaufstellungs-Prozedere im Vorstart-Bereich ist die Boxenausfahrt gesperrt und wird dann erst wieder geöffnet wenn das Starterfeld zur Einführungsrunde die Boxenausfahrt passiert hat. Die in der Boxenausfahrt befindlichen Teams dürfen sich dann dem Starterfeld anschließen, aber auf keinen Fall die im Qualifying erzielten Positionen einnehmen.

### **Gewichtslimits**

Das Mindestgewicht des Go-Karts inklusive Fahrer muss zu jeder Zeit des Rennens 250kg betragen.



## **Tankvorgang**

**Die Tankstelle muss alle zwei Stunden nach Start vor oder nach dem Fahrerwechsel Angefahren werden.**

Der Tankbereich ist durch eine markierte Zone gekennzeichnet, vor dieser muss das Kart zum Stillstand kommen. Nachdem das Kart steht, muss der Fahrer aussteigen! Erst wenn der Fahrer ausgestiegen ist, wird innerhalb der markierten Zone mit dem Betanken durch das Tankpersonal begonnen. Steigt der Fahrer nicht aus, kann mit dem Tankvorgang nicht begonnen werden.

Wenn das aufgetankte Kart die markierte Zone verlassen hat, kann das nächste Kart in diese Zone einfahren. Sollte die Tankstelle besetzt sein, muss sich der Fahrer mit seinem Kart anstellen und warten, bis die Tank-Zone frei ist. Die Tankstelle ist 2 Minuten vor und nach dem Fahrerwechsel nicht geöffnet. Mit vollem Tank ist eine Fahrzeit von 2 Stunden 15 Minuten möglich.

Fahrerwechsel in der Tank Zone sind verboten. Gewichte entfernen oder dazugeben ist nur nach der Tankstelle erlaubt. Während des Tankvorgangs dürfen in der Tank Zone, nur der jeweilige Fahrer und maximal ein Teammitglied anwesend sein. Den Anweisungen des Streckenpersonals, ist Folge zu leisten.

## **Boxengasse**

Beim Einfahren in die Boxengasse, Vorstartbereich und Wechselzone, ist an der Haltelinie vor der Waage anzuhalten. Alle vier Räder müssen vor der Haltelinie zum Stillstand kommen! Ist das nicht der Fall, wird dies mit einer Stop & Go -Strafe geahndet. Ab hier gilt in der gesamten Boxengasse Schrittgeschwindigkeit. Sollte eine normale Schrittgeschwindigkeit nicht eingehalten werden, droht bei groben Vergehen eine Stop & Go Strafe.

Die Boxengasse (Fahrstreifen) sollte zu jeder Zeit unbedingt freigehalten werden, Missachtung nach Aufforderung durch den Rennleiter kann auch hier zu Sanktionen führen. Beim Fahrerwechsel muss das Kart stehen!

## **Disziplin**

Flaggensignale der Streckenposten bzw. der Rennleitung sind besonders zu beachten. Bei Nichteinhaltung der Flaggensignale muss das Team mit einer Bestrafung und im Wiederholungsfall mit Ausschluss rechnen.

Es ist verboten, außerhalb der Rennstrecke und auf den Zufahrten zur Rennstrecke mit dem Kart zu fahren.

## **Flaggensignale**

Die Teamführung ist verpflichtet, die Flaggensignale an jeden einzelnen Fahrer zur Kenntnis weiterzuleiten. Eine Übersicht ist in der Anlage beigefügt.

## 11. STRAFENKATALOG

---

- unsportliches Verhalten (Rausschieben, Rahmen, etc.): Verwarnung, 5-10sec, DS /je nach Härte
- Nicht halten der Haltelinie: 10sec
- Gewichte aus Kart werfen: DSQ
- Kart beschädigen oder ähnliches: DSQ
- Untergewicht
  - Für jeden angefangen Kilo Untergewicht, jeweils 5sec/1kg
  - > 10kg Untergewicht: -2 Runden Abzug
  - Nicht zum Wiegen kommen: -2 Runden Abzug

## 12. KARTVERLOSUNG

---

Vor dem Rennen gibt es für den Startstint eine Kartverlosung. Im Rennen wird es nach jedem Stint einen Kartwechsel geben, somit fährt jedes Team mit mehreren verschiedenen Karts. Für das Qualifying wird es keine separate Kartverlosung geben, in dem Fall wird mit dem Startkart gefahren.

## 13. FAHRERAUSRÜSTUNG

---

Jeder Fahrer ist verpflichtet, einen Vollvisier Helm und einen Overall zu verwenden. Die Helme und Overalls können auch bei uns kostenlos ausgeliehen werden. Es müssen geschlossene Schuhe getragen werden. Handschuhe und Rippenschutz werden empfohlen.

## 14. BALLAST

---

Ballast muss im Gewichtskasten, der am Kart montiert ist, mitgeführt werden, es ist ausdrücklich verboten den Ballast am Körper oder im Sitz mitzuführen! Auch das Entfernen von Ballast während der Fahrt ist verboten, bei nicht Einhaltung wird das Team sofort disqualifiziert!

## 15. ANMELDUNG

---

Die Anmeldung erfolgt mit dem separaten vollständig ausgefüllten Anmeldeformular, und der Überweisungsbestätigung. Das Anmeldeformular bitte einscannen (wenn dies nicht möglich ist dann ein scharfes gut beleuchtetes und gut lesbares Foto) an [kartcup@alpen-racing.com](mailto:kartcup@alpen-racing.com) übermitteln. Sie bekommen dann eine Teilnahmebestätigung von uns

## 16. PREISAUSSCHÜTTUNG ALPEN-ENDURANCE-CUP 2024

---

Die Teilnehmer, des Alpen-Cups erhalten eine Urkunde, die Top3 jedes Rennens erhalten Medaillen, Gutscheine und Pokale bei den jeweiligen Rennen. Weiteres erhalten die Top3 der Gesamtwertung Medaillen und Pokale für eben diese.

## 17. FLAGGEN



Startflagge (entfällt bei Ampelstart)



ROT-WEISS-ROT



ROT

Wird bei Rennabbruch auch von den Streckenposten gezeigt – sofort Geschwindigkeit reduzieren und zu dem vom Rennleiter angezeigten Platz fahren. Überholverbot, zum sofortigen Anhalten bereit sein. Kann auch zur Streckensperre verwendet werden.



SCHWARZ-WEISS  
DIAGONAL GETEILT

In Verbindung mit einer Startnummer Verwarnung des Fahrers, des Fahrzeugs mit dieser Nummer für unsportliches Verhalten.



SCHWARZ

In Verbindung mit einer Startnummer. Der Fahrer des Fahrzeugs mit dieser Startnummer muss sich unbedingt beim nächsten Passieren der Boxeneinfahrt bei einem vom Rennleiter angezeigten Platz einfinden.



SCHWARZ ORANGE

In Verbindung mit einer Startnummer. Das Fahrzeug mit dieser Nummer hat ein technisches Gebrechen. Der Fahrer muss sich in der nächsten Runde in seiner Box einfinden.



GELB

Achtung Gefahr! Überholen von Flaggenposten an verboten bis wieder die grüne Flagge gezeigt wird. GELB DOPPELT GESCHWENKT Besondere Gefahr! Geschwindigkeit reduzieren, da Gefahrenstelle vom Fahrer nicht einsehbar ist. Überholen verboten von Flaggenposten bis wieder die grüne Flagge gezeigt wird.



BLAU

Schnellere Fahrer überholen lassen.



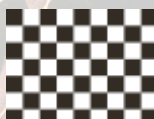
GELB MIT ROTEN  
STREIFEN

Rutschige Piste (Öl oder Wasser auf der Bahn) Geschwindigkeit anpassen.



GRÜN

Aufhebung einer Gefahrensituation, freie Fahrt.



SCHWARZ WEISS  
KARIERT

Ende des Rennens.

Die vollständige Bedeutung aller Flaggensignale sind dem Anhang „H“ des internationalen Sportgesetzes und dem Kart Reglement zu entnehmen.

## 18. ANMELDEFORMULAR

---

Anmeldeformular befindet sich unter folgendem Link:

[https://alpen-racing.com/anmeldung/Formular\\_2024\\_AlpenCup\\_Endurance.pdf](https://alpen-racing.com/anmeldung/Formular_2024_AlpenCup_Endurance.pdf)

