

ALPEN CUP

Junior

2024



powered by

TECHONLY



PIXELGEEKS

1 INHALTSVERZEICHNIS

1. Allgemein.....	3
2. Termine	3
3. Veranstalter.....	3
4. Teilnahmebedingungen.....	3
5. Strecke.....	4
6. Allgemeines Reglement.....	4
7. Ablauf – Speedarena Racing School	5
8. Ablauf – Junior Teamrennen	7
9. Kartverlosung	8
10. Fahrerausrüstung	8
11. Anmeldung	8
12. Flaggen	9
13. Anmeldeformular	9



1. ALLGEMEIN

Leihkart Veranstaltung / Sodi Sportleihkart GT4 / Motor 200ccm Honda modifiziert

<https://www.speedarena.at/go-karts-und-preise/go-karts>

Der Status der Veranstaltung ist National/EU offen.

Mindestteilnehmerzahl: 10 Fahrer. Maximalteilnehmerzahl: 25 Fahrer.

Mindestgröße: 1,45 m

2. TERMINE

Juli

- ⇒ Mo, 29.07.24 | 09:00 – 14:00 Uhr | Racing School [Anfänger]
- ⇒ Di, 30.07.24 | 09:00 – 14:00 Uhr | Racing School [Fortgeschritten]
- ⇒ Mi, 31.07.24 | 09:00 – 11:30 Uhr | Junior Teamrennen [20min Warm up + 3min Q + 1h R]

August

- ⇒ Mo, 26.08.24 | 14:00 – 18:30 Uhr | Racing School [Anfänger]
- ⇒ Di, 27.08.24 | 14:00 – 18:30 Uhr | Racing School [Fortgeschritten]
- ⇒ Mi, 28.08.24 | 09:00 – 11:30 Uhr | Junior Teamrennen [20min Warm up + 3min Q + 1h R]

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

4. TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Nenngeld

Speedarena Racingschool pb Alpen-Racing

- ⇒ Anfänger => 105€
- ⇒ Fortgeschritten => 105€
- ⇒ Junior Teamrennen => 65€/Person oder 125€/Team

Bundle Preise

- ⇒ Juli: Anfänger + Fortgeschritten + Junior Teamrennen(Fahrer) = **250€**
 - ⇒ August: Anfänger + Fortgeschritten + Junior Teamrennen(Fahrer) = **250€**
- Ersparnis: **25€!**

Alle Preise inkl. MwSt.

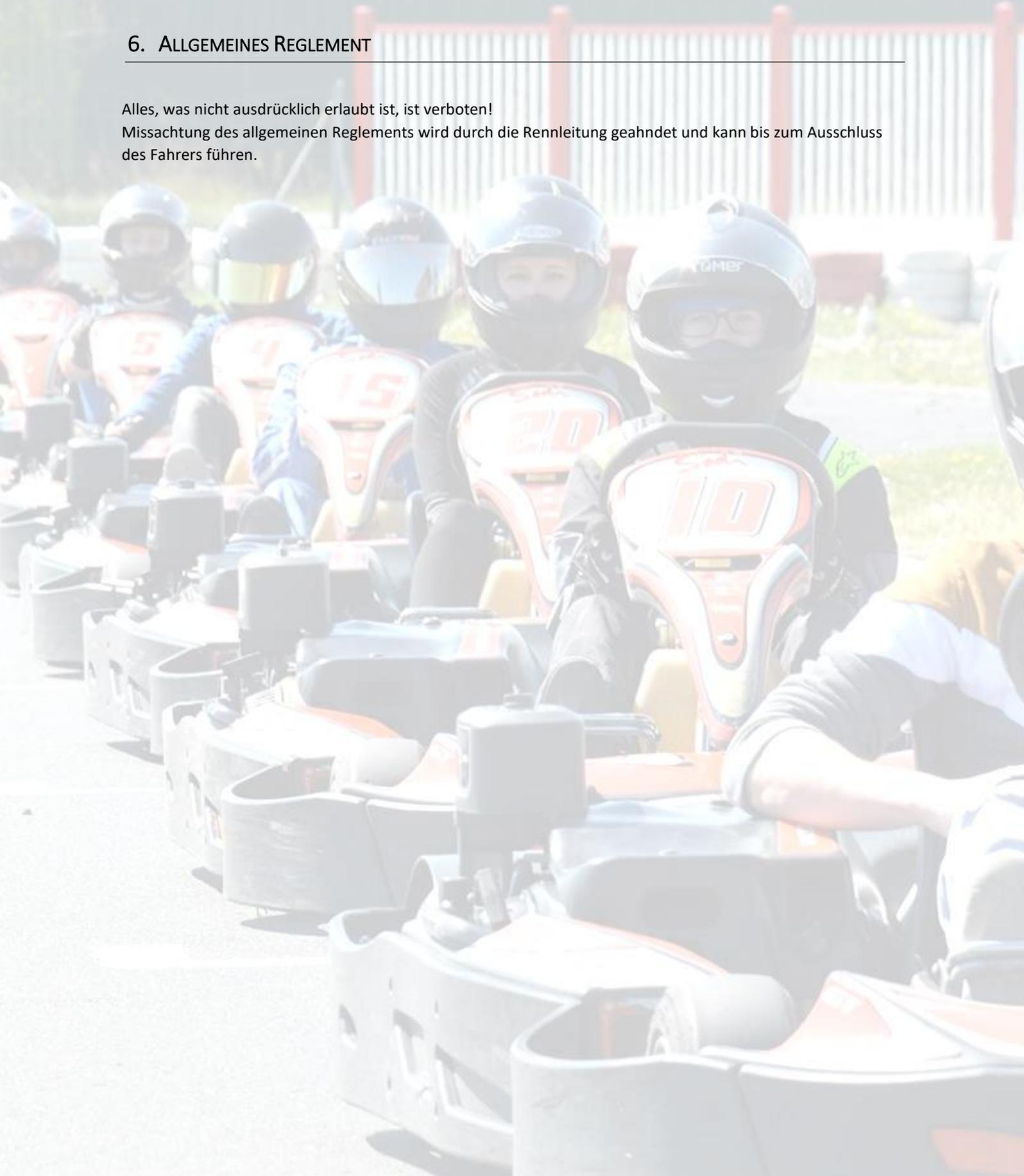
5. STRECKE

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.

6. 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.



7. ABLAUF – SPEEDARENA RACING SCHOOL



Beschreibung

Unsere "Speedarena Racing School" ist darauf ausgerichtet, jungen Kindern und Jugendlichen eine behutsame Einführung in die aufregende Welt des Kartsports zu bieten. Hier können die Kids nicht nur die grundlegenden Abläufe erlernen, sondern auch Selbstvertrauen aufbauen, während sie wertvolle Tipps erhalten, die ihnen dabei helfen, sich schrittweise an ihre persönlichen Grenzen heranzutasten

Begrüßung

Kleines Kennenlernen aller Teilnehmer und Abchecken wer wie viel Erfahrung bereits hat.

Einweisung

In einem Briefing gibt eine Erläuterung zu allen wichtigen Flaggen und Handzeichen, Sitzeinstellung, Gewichtsverlagerung im Kart, sowie allgemeines Verhalten auf und abseits der Strecke.

Track Walk

An Tag 1 wird auf der verkürzten Variante und auf Tag 2 das große Layout. An beiden Tagen wird es eine Streckenbegehung mit allen Teilnehmern gehen um jede Kurve im Detail zu erläutern und mit welcher Linie wann, wie bremsen muss.

Fahrzeit

An beiden Tagen wird aktiv **60min gefahren**, die wie folgt unterteilt sind:

- ⇒ 1x 10min | Warm Up | Erste Sichtung um die ersten Fertigkeiten auf der Strecke zu sehen
- ⇒ 1x 15min | nach separater Einweisung und Verbesserungsvorschläge, werden hier Hüttchen aufgebaut
- ⇒ 2x 10min | Rantasten an sein persönliches Limit
- ⇒ 1x 5min Quali + 10min Rennen um das Gelernte in einem kleinen Rennen umzusetzen

Bei mehr als 10 Teilnehmer gibt es mehrere Gruppen um auf die einzelnen Teilnehmer besser eingehen zu können.

Allgemein

Die Racing School dient in erster Linie die erste Berührung mit dem Kartsport für sich selbst zu erforschen. Im Vordergrund steht hier der Spaß und die Bereitschaft sich verbessern zu wollen.

Gewichtslimit

Es wird ohne Gewichtslimit gefahren.

Disziplin

Flaggensignale der Streckenposten bzw. der Rennleitung sind besonders zu beachten. Bei Nichteinhaltung der Flaggensignale muss das Fahrer 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 Flaggensignale sind von jedem einzelnen Fahrer zur Kenntnis zu nehmen.

Eine Übersicht ist in der Anlage beigefügt.



8. ABLAUF – JUNIOR TEAMRENNEN

Allgemein

Hier handelt es sich um eine reine Spaßveranstaltung um den Junioren die Abläufe eines Teamrennens zu erläutern ohne Druck. Alle Einzelheiten werden detailliert in einem Briefing vor dem Rennen erklärt. Einzelfahrer werden einen passenden Teamkollegen zugewiesen.

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.

Dauer des Qualifyings: 3min, One Shot (eine schnelle Runde)

Fahrerwechsel / Zeitlimits

Beim 1h Junior Teamrennen finden alle 15min Fahrerwechsel statt, insgesamt sind also 3 Fahrerwechsel durchzuführen!

Wechselzeit 5 Minuten. Die Fahrerwechsel sind ausschließlich in der jeweils zugewiesenen Wechselzone in der Box 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, muss jedes Kart vor der Boxenlinie anhalten, nach Freigabe vom Rennleiter darf auf die Wechselzone gefahren werden.

In der gesamten Boxengasse, Wechselzone 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

Gewichtslimit

Es wird ohne Gewichtslimit gefahren.

Boxengasse

Beim Einfahren in die Boxengasse, Vorstartbereich und Wechselzone, ist an der Boxenlinie 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

Flaggsignale der Streckenposten bzw. der Rennleitung sind besonders zu beachten. Bei Nichteinhaltung der Flaggsignale 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.

Flaggsignale

Die Teamführung ist verpflichtet, die Flaggsignale an jeden einzelnen Fahrer zur Kenntnis weiterzuleiten. Eine Übersicht ist in der Anlage beigefügt. (Wird im Briefing nochmal detailliert erklärt)

9. KARTVERLOSUNG

Vor jeder Session, gibt eine eigene Kartverlosung, damit jeder Fahrer, in den diversen Sessions ein anderes Kart fährt.

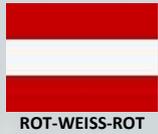
10. FAHRERAUSRÜSTUNG

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

11. 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 übermitteln. Sie bekommen dann eine Teilnahmebestätigung von uns.

12. FLAGGEN



Startflagge (entfällt bei Ampelstart)



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.



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



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.



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.



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.



Schnelleren Fahrer überholen lassen.



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



Aufhebung einer Gefahrensituation, freie Fahrt.



Ende des Rennens.

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

13. ANMELDEFORMULAR

Anmeldeformular befindet sich unter folgendem Link:

<https://alpen-racing.com/anmeldung/Formular 2024 Alpencup Junior Sommer.pdf>