

Kart-Champ-Reglement 2006

1. Saisonablauf

1.1 Meisterschafts-Termine

1.1.1 Die inoffizielle Kart-Champ-Meisterschaft besteht aus mindestens 6 und maximal 12 Rennen.

1.1.2 Eine Saison beginnt in der Regel zwischen Januar und März und endet zwischen Oktober und Dezember (je nach Anzahl der Rennen)

1.1.3 In der Regel finden die Rennen im Abstand von 4 Wochen statt (jeweils zum 1. Samstag im Monat).

1.1.4 Die Termine, die im Terminplan angegeben sind, gelten als verbindlich.

1.1.5 In Ausnahmefällen können Termine verschoben werden. Nämlich dann, wenn
a) mehr als 4 Fahrer an einem festgelegten Termin unabhömmlich sind,
b) eine Kartbahn trotz frühzeitiger Buchung belegt ist,
c) schlechtes Wetter (Sturm, Schnee, Glatteis o.ä.) eine Anreise zur Kartbahn zu gefährlich macht,
d) besondere Härtefälle vorliegen

1.1.6 Sollte der Kartbahnbetreiber trotz Absage auf die vereinbarte Kartbahnmiete voll oder teilweise bestehen, muss im Einzelfall über eine Teilnahme oder Absage entschieden werden.

1.2 Veranstaltungsorte

1.2.1 Die Meisterschaftsrennen der Kart-Champ-Meisterschaft werden auf verschiedenen Kartbahnen im Umkreis von 80 km um Karlsruhe ausgetragen. In Einzelfällen kann die Entfernung auch größer sein (z.B. Neckartenzlingen).

1.2.2 Auf einigen Kartbahnen wird mehr als ein Rennen ausgetragen. Wenn möglich, werden unterschiedliche Varianten durchgeführt (Indoor, In- und Outdoor, umgekehrte Fahrtrichtung).

2. An- und Abmeldung

2.1 Anmeldung zur Meisterschafts-Teilnahme

2.1.1 Fahrer, die sich zur Teilnahme an der Kart-Champ-Meisterschaft anmelden möchten, müssen dies spätestens 2 Wochen vor Beginn der Meisterschaft über die Webseiten von Kart-Champ.de (Forum) oder per eMail an den Seitenbetreiber tun: mitch@kart-champ.de

2.1.2 Befindet sich der Name des Fahrers vor Beginn der Meisterschaft nicht in der aktuellen Punktetabelle, liegt es am Fahrer, sich noch einmal anzumelden bzw. telefonisch oder per eMail beim Webmaster nachzufragen. Die Telefonnummer ist allen teilnehmenden Fahrern bekannt, die eMail-Adresse findet man auf der Webseite von Kart-Champ.de

2.1.3 Anmeldungen, die nach Ablauf der Anmeldefrist eingehen, können unter Umständen nicht mehr berücksichtigt werden.

a) Wenn mehr als 12 Fahrer gemeldet sind, kann eine Teilnahme an der Kart-Meisterschaft trotz rechtzeitiger Anmeldung verwehrt werden.

b) Wenn weniger als 6 Fahrer gemeldet sind, kann eine Teilnahme an der Kart-Meisterschaft trotz verspäteter Anmeldung gewährt werden.

2.1.4 Jeder Fahrer, der an der inoffiziellen Kart-Meisterschaft teilnehmen möchte, wird gebeten, vor Beginn der Saison ein einmaliges "Startgeld" von 5,00 Euro zu entrichten. Diese 5,00 Euro stellen lediglich eine Spende dar und ist für jeden Fahrer freiwillig! Die Ablehnung eines Fahrers zur Zahlung der Gebühr beeinflusst nicht sein Recht, an der Meisterschaft teilzunehmen.

2.1.5 Alle eingenommenen Beträge, die der Kassenwart entgegen nimmt, sind ausschließlich zur Verwendung für die Kart-Meisterschaft bestimmt (z.B. Kauf von Pokalen und Medaillen, Gravur derselben, Ausrichtung einer Abschlussfeier o.ä.)

2.2 Anmeldung zu einem Rennen

2.2.1 Jeder Fahrer, der sich zu Beginn der Kart-Champ-Meisterschaft angemeldet hat, gilt automatisch für alle Rennen der Saison als angemeldet.

2.2.2 Unter Umständen kann trotz einer rechtzeitig erfolgten Anmeldung eine Teilnahme an der Rennveranstaltung verwehrt werden, nämlich dann, wenn zu viele Fahrer für das Rennen angemeldet sind. Die Berechtigung zur Teilnahme eines Fahrers hängt ab von der Anzahl seiner Teilnahmepunkte.

2.3 Abmeldung von einem Rennen

2.3.1 Ein Fahrer, der an einem Rennen nicht teilnehmen kann, muss dies schnellstmöglich über das Forum auf den Webseiten von Kart-Champ oder per eMail an den Webmaster tun.

2.4 Teilnehmerzahl

2.4.1 Die Teilnehmerzahl ist begrenzt auf die Anzahl der Karts, die auf der Kartbahn zur Verfügung stehen bzw. die Anzahl der Karts, die vom Kartbahnbetreiber auf der Strecke zugelassen sind (in der Regel zwischen 8 und 14).

2.4.2 Sind mehr Fahrer anwesend als Karts zur Verfügung stehen, entscheiden die gesammelten Teilnahmepunkte (nicht Meisterschafts-Punkte) über eine Teilnahme am Rennen. Die Fahrer, die an den meisten Rennen teilgenommen haben, haben das Vorrecht auf eine Startmöglichkeit.

2.5 Kautionsregelung

2.5.1 Wenn aufgrund von Abmeldungen eines oder mehrerer Fahrer die Mindestteilnehmerzahl auf einer Kartbahn unterschritten wird, oder sich die Einzelpreise aufgrund einer Pauschalbuchung erhöhen, tritt die Kautionsregelung in Kraft.

2.5.2 Jeder Teilnehmer der Kart-Champ-Meisterschaft muss dem Veranstalter vor Beginn der Meisterschaft eine Kautionshöhe in Höhe von 30,- Euro überlassen. Ohne Zahlung der Kautionshöhe ist der Fahrer nicht startberechtigt.

2.5.3 Wenn ein Startplatz eines Teilnehmers trotz Nicht-Teilnahme dennoch bezahlt werden muss, wird dieser Betrag aus der zuvor gezahlten Kautionshöhe entnommen.

2.5.4 Wenn sich die Einzelpreise aufgrund einer Pauschalbuchung auf einer Kartbahn erhöhen, wird der jeweilige Differenzbetrag aus der zuvor gezahlten Kautionshöhe entnommen.

2.5.5 Verlässt ein Fahrer die Meisterschaft, wird die restliche Kautionshöhe an den Fahrer zurückgezahlt.

3. Karts

3.1 Art der Karts

3.1.1 Gefahren wird auf Leihkarts, die der Betreiber der Kartbahn zur Verfügung stellt.

3.2 Zuteilung der Karts

3.2.1 Die Karts werden per Losentscheid zugeteilt. Vor Beginn der Qualifikation zieht jeder Fahrer eine Nummer, die die Nummer des Karts repräsentiert, mit dem er zur Qualifikation antritt.

3.3 Technischer Defekt

3.3.1 Sollten sich vor oder während des Qualifikations- oder Hauptrennens Mängel am Kart zeigen, die die Sicherheit betreffen (z.B. nicht funktionierende Bremsen) ist unverzüglich die Box anzusteuern und auf den Misstand hinzuweisen.

3.3.2 Sollten sich vor oder während des Qualifikations- oder Hauptrennens Mängel am Kart zeigen, die die Leistung des Karts betreffen (z.B. schlechte Anzugskraft, schlechte Kurvenlage) ist es dem Fahrer überlassen, die Box anzusteuern oder weiter zu fahren.

3.3.3 Sofern ein Fahrer die Box ansteuert, kann er einem Mechaniker oder Streckenposten der Kartbahn die Defizite des Karts melden und verlangen, dass das Kart insoweit modifiziert (repariert) wird, dass ein zufriedenstellendes Weiterfahren ermöglicht werden kann. Es besteht jedoch kein genereller Anspruch auf eine Reparatur.

3.3.4 Sollte eine Reparatur im vom Bahnbetreiber festgesetzten Zeitlimit nicht möglich sein, ist der Fahrer berechtigt, auf ein Ersatzkart umzusteigen.

3.3.5 Sollte ein Weiterfahren unverantwortlich werden oder das Kart aufgrund eines technischen Defekts stehen bleiben, hat der Fahrer keinen Anspruch auf eine Rennunterbrechung, einen Rennabbruch oder Neustart. Die Entscheidung fällt einzig und allein der Kartbahnbetreiber, ob ein Rennen aufgrund eines Defektes unterbrochen, abgebrochen oder neu gestartet wird.

3.4 Kartwechsel

3.4.1 Ein Fahrer ist berechtigt, zu jeder Zeit sein ihm zugewiesenes Kart gegen ein anderes, in der Box bereitstehendes Kart zu tauschen, sofern dies nicht einem anderen Fahrer zugeteilt ist.

3.4.2 Es darf auch dann das Kart gewechselt werden, wenn kein offensichtlicher technischer Defekt oder technische Unzulänglichkeiten vorhanden sind.

3.4.3 Ein Fahrer darf beliebig oft sein Kart wechseln, sofern das vom Bahnbetreiber festgesetzte Zeitlimit nicht überschritten wird und sofern genügend Ersatzkarts vom Kartbahn-Betreiber zur Verfügung gestellt werden.

4. Ablauf einer Rennveranstaltung

4.1 Rechtzeitige Anwesenheit

4.1.1 Alle Fahrer, die verbindlich zu einem Rennen angemeldet sind (sich also nicht rechtzeitig abgemeldet haben), haben sich spätestens 30 Minuten vor Beginn des Rennens auf der Kartbahn einzufinden, um die Möglichkeit zu erhalten, eventuelle Regeländerungen, Regelbesonderheiten auf der entsprechenden Kartbahn, sowie die Einweisung durch die Rennleitung zu verfolgen.

4.1.2 Jedes Rennen wird aufgrund der verbindlichen Bahnmiete pünktlich gestartet. Ein Fahrer, der zu spät kommt, kann folglich nicht mehr am Rennen teilnehmen.

4.1.3 Sollte durch das unpünktliche Erscheinen eines oder mehrerer Fahrer die Mindestteilnehmerzahl auf einer Kartbahn unterschritten werden, oder sich die Einzelpreise aufgrund einer Pauschalbuchung erhöhen, tritt die Kautionsregelung in Kraft.

4.1.4 Bei unvorhergesehenen Zwischenfällen (Unfall, Stau, Polizeikontrolle, Pizza ist zu spät gekommen,...) ist das Rennkomitee und/oder die Kartbahn unverzüglich (per Handy?) zu informieren. Eventuell kann dann eine Verschiebung des Rennens beim Kartbahnbetreiber erwirkt werden (keine anschließende Bahnmiere vorausgesetzt). Ein Anspruch auf Verschiebung des Rennens besteht jedoch nicht.

4.2 Qualifikation

4.2.1 Die Qualifikation wird in Form eines Rennens durchgeführt

4.2.2 Die Startaufstellung in der Qualifikation wird in umgekehrter Reihenfolge der aktuellen Punktetabelle durchgeführt.

4.2.3 Beim ersten Rennen der Saison wird die Abschlusstabelle des Vorjahres zugrunde gelegt.

4.2.4 Das Qualifikationsrennen beginnt mit einer Einführungsrunde aus der Boxengasse heraus, in der sich jeder Fahrer von der Funktion seines Karts zu überzeugen hat (PS-Leistung, Bremsen, Lenkung usw.). Eventuelle Mängel werden sofort dem Streckenposten oder Mechaniker der Kartbahn mitgeteilt.

4.2.5 Nach erfolgter Aufwärmrunde hat sich jeder Fahrer auf den ihm zugewiesenen Startplatz zu stellen. Dabei ist sicher zu stellen, dass die dafür vorgesehenen Markierungen nicht überfahren werden.

4.2.6 Das Qualifikationsrennen dauert in der Regel 10 Minuten.

4.2.7 Beim Qualifikationsrennen werden keine blauen Flaggen geschwenkt, es sei denn, ein Fahrer wird von einem anderen überrundet.

4.2.8 Der Zieleinlauf des Qualifikations-Rennens bestimmt die Startaufstellung für das Hauptrennen.

4.3 Pause

4.3.1 Nach der Qualifikation wird eine kurze Pause eingelegt. Die Länge der Pause wird vom Kartbahnbetreiber festgelegt und kann zwischen 5 min. und 30 min. liegen.

4.4 Karttausch

4.4.1 Nach der Qualifikation werden die Karts in umgekehrter Reihenfolge der neuen Startaufstellung getauscht. Der Gewinner des Qualifikationsrennens tauscht mit dem letztplatzierten, der zweitplatzierte tauscht mit dem vorletzten usw.

4.4.2 Bei ungeraden Teilnehmerzahlen tauschen die drei Fahrer im Mittelfeld die Karts untereinander. Somit ist gewährleistet, dass kein Fahrer im Rennen das gleiche Kart wie in der Qualifikation zugeteilt bekommt.

4.5 Hauptrennen

4.5.1 Die Startaufstellung im Hauptrennen wird in der Reihenfolge des Zieleinlaufs im Qualifikations-Rennen durchgeführt.

4.5.2 Das Hauptrennen beginnt mit einer Einführungsrunde aus der Boxengasse heraus, in der sich jeder Fahrer von der Funktion seines Karts zu überzeugen hat (PS-Leistung, Bremsen, Lenkung usw.). Eventuelle Mängel werden sofort dem Streckenposten oder Mechaniker der Kartbahn mitgeteilt.

4.5.3 Nach erfolgter Aufwärmrunde hat sich jeder Fahrer auf den ihm zugewiesenen Startplatz zu stellen. Dabei ist sicher zu stellen, dass die dafür vorgesehenen Markierungen nicht überfahren werden.

4.5.4 Das Hauptrennen dauert in der Regel 20 Minuten. Die Renndauer kann jedoch auch durch eine vorher festgelegte Rundenzahl limitiert werden. Dies ist abhängig von der Art der Bahnbuchung wird vor dem Rennen bekannt gegeben.

4.5.5 Beim Hauptrennen werden keine blauen Flaggen geschwenkt, es sei denn, ein Fahrer wird von einem anderen überrundet.

5. Verhaltensregeln

5.1 Sicherheitssorgfalt

5.1.1 Jeder Fahrer hat sich auf der Strecke so zu verhalten, dass er weder sich noch andere gefährdet.

5.1.2 Jeder Fahrer hat Sorge zu tragen, behutsam mit seinem Kart zu fahren, so dass Beschädigungen an Kart und Strecke, sowie eine Gefährdung der anderen Fahrer und der Streckenposten ausgeschlossen werden können.

5.1.3 Bei Verstößen gegen diese Regeln können Strafen unterschiedlicher Härte verhängt werden, bis hin zum Ausschluss aus der Kart-Meisterschaft.

5.2 Haftungsausschluss

5.2.1 Jeder Fahrer fährt auf eigene Verantwortung und eigenes Risiko.

5.2.2 Jeder Fahrer hat vor Rennantritt einen Haftungsausschluss gegenüber dem Betreiber der Kart-Bahn sorgfältig durchzulesen und zu unterschreiben.

5.2.3 Haftungsbestimmungen gegen den Veranstalter der "Kart-Champ"-Kart-Meisterschaft oder deren Mitglieder sind ausgeschlossen.

5.3 Anweisungen der Streckenposten

5.3.1 Den Anweisungen der Streckenposten ist Folge zu leisten.

5.3.2 Einsprüche sind dem oder den Streckenposten sofort mitzuteilen.

5.3.3 Nachträgliche Reklamationen können nicht berücksichtigt werden.

5.3.4 Entscheidungen der Streckenposten gelten als Tatsachen-Entscheidungen und können vom Veranstalter der Kart-Meisterschaft bzw. des Rennkomitees nicht widerlegt oder widerrufen werden.

5.3.5 Eine Fehlentscheidung eines Streckenpostens wird dennoch als verbindlich akzeptiert und beeinflusst nicht das Rennergebnis.

5.3.6 Entscheidungen der Streckenposten und des Betreibers der Kartbahn haben einen höheren Stellenwert als das Reglement. Im Zweifel können einzelne Regeln des Reglements durch Entscheidungen der Streckenposten außer Kraft gesetzt werden. Dies berührt jedoch nicht die Gültigkeit des Reglements an sich.

5.4 Anerkennung des Reglements

5.4.1 Mit der Anmeldung an der Kart-Meisterschaft bzw. der Anmeldung an den einzelnen Rennveranstaltungen erkennt der Teilnehmer die im Reglement aufgeführten Regelungen verbindlich an.

5.4.2 Das Reglement kann jederzeit auf den Webseiten von Kart-Champ.de nachgelesen werden und wird vom Veranstalter auch an jeder Rennveranstaltung in Papierform vorgelegt.

5.4.3 Über Änderungen im Reglement wird jeder Fahrer, sofern er eine eMail-Adresse hinterlegt hat, per eMail unterrichtet. Außerdem werden Änderungen auf den Webseiten von Kart-Champ bekannt gemacht.

5.5 Vorfahrtsrecht und Vermeidung von Unfällen

5.5.1 Fahren zwei Fahrer auf mehr oder weniger gleicher Höhe in eine Kurve hinein, hat jeder Fahrer die Spur des anderen zu respektieren und darf diese nur dann befahren, wenn es der Abstand zulässt und es damit nicht zu einer Berührung kommt.

5.5.2 Verursacht einer der Fahrer durch Nichtbeachtung der Vorfahrtsregel eine Kollision, in Folge derer der gegnerische Fahrer einen Nachteil erleidet (mindestens jedoch einen Positionsverlust) wird dies mit einem Punktabzug für den Unfallverursacher geahndet.

5.5.3 Ein Unfallverursacher kann eine Situation neutralisieren, indem er auf den Unfallgegner wartet und diesen wieder vorbeifahren lässt. Die Situation gilt dann als neutralisiert, wenn der Gegner keinerlei Positionsverlust erleidet.

5.6 Überholen eines Gegners

5.6.1 Während des Rennens hat ein Fahrer den vor ihm liegenden Fahrer so zu überholen, dass dieser nicht gefährdet wird.

5.6.2 Ein Überhol-Manöver sollte möglichst so ausgeführt werden, dass keine Berührung mit dem gegnerischen Kart erfolgt.

5.6.3 Ein leichtes Berühren eines anderen Fahrers beim Überholen lässt sich in den meisten Fällen nicht vermeiden. Diese Berührung sollte jedoch so leicht sein, dass der gegnerische Fahrer nicht gefährdet wird und er beim Weiterfahren nicht behindert wird.

5.6.4 Es ist verboten, den Konkurrenten mit der Frontseite des eigenen Karts anzustoßen oder wegzuschieben.

5.6.5 Die Spur des Konkurrenten darf nur gekreuzt werden, wenn dies ohne Berührung möglich ist.

5.7 Kampflinie

5.7.1 Unter Kampflinie versteht man eine von der Ideallinie abweichende Linie, die das Überholen für den Gegner erschweren soll.

5.7.2 Unter Kampflinie versteht man nicht das Zick-Zack-Fahren vor einem anderen Fahrer.

5.7.3 Ein Fahrer darf in einem Zweikampf vor einer Kurve höchstens einmal seine Spur wechseln. So kann er schon weit vor einer Kurve ins Kurveninnere fahren. Nicht erlaubt ist das erneute Nach-außen-Fahren, wenn er bemerkt, dass er von außen angegriffen wird.

5.7.4 Ein Fahrer darf in einem Zweikampf auf einer Geraden höchstens einmal seine Spur wechseln. So kann er auf einer Geraden von der einen auf die andere Seite wechseln. Nicht erlaubt ist der erneute Richtungswechsel, wenn er bemerkt, dass er von der anderen Seite angegriffen wird.

5.8 Überrunden eines Fahrers

5.8.1 Bemerkt ein Fahrer einen deutlich schnelleren Fahrer hinter sich, der versucht, zu überrunden bzw. wird er durch Schwenken einer blauen Flagge darauf aufmerksam gemacht, hat er bei nächster Gelegenheit in einer Kurve ins Kurvenäußere zu fahren, um den hinteren Fahrer im Kurveninneren überholen zu lassen, dabei hat er seine Geschwindigkeit so zu drosseln, dass der andere Fahrer beim Überholen nicht behindert wird.

5.8.2 Ein Fahrer sollte nicht versuchen, durch starkes Bremsen einen anderen Fahrer überholen zu lassen - dies endet oftmals mit Auffahr-Unfällen.

5.9 Fahren bei Gelbphasen

5.9.1 Bei Gelbphasen oder gelben Flaggen ist die Geschwindigkeit auf "Schrittgeschwindigkeit" zu reduzieren. Wie schnell dies ist lässt sich leider nie zweifelsfrei festlegen. Dennoch sollte der Renn-Führende in der Verantwortung sein, das Tempo für die nachfolgenden Fahrer zu dirigieren.

5.9.2 Ein Aufschließen auf den Vordermann ist verboten.

5.9.3 Zum Vordermann ist ein Mindestabstand von einer Kartlänge einzuhalten - auch wenn der Abstand vor der Gelbphase geringer war.

5.9.4 Bei Gelbphasen ist zur zusätzlichen Signalisierung deutlich ein Arm zu heben, auch wenn scheinbar kein anderer Fahrer in der Nähe ist. In Kurven darf jedoch weiterhin mit beiden Händen gelenkt werden.

6. Flaggen und Lichtsignale

6.1 Bedeutung der Flaggen und Lichtsignale

6.1.1 Die von den Streckenposten geschwenkten Flaggen bzw. die Lichtsignale sind zu beachten.

6.1.2 Bei Nichtbeachtung erhält der Fahrer eine angemessene Strafe, die von einer Zeitstrafe über Punktabzug bis hin zur Disqualifikation reicht.

6.1.3 Man unterscheidet zwischen folgenden Flaggen (leichte Abweichungen sind je nach Kartbahn möglich):

Nationalflagge

Mit dieser Flagge wird das Startzeichen für das Zeittraining gegeben.

Grüne Flagge

Sie dient auch als Signal zum Start des Trainings oder der Einführungs- bzw. Aufwärmrunde. Desweiteren wird sie von den Streckenposten nach Beendigung von Gefahrensituationen gezeigt.

Gelbe Flagge

Signalisiert stets Gefahr. Wird diese Flagge gezeigt, besteht absolutes Überholverbot und die Geschwindigkeit ist unverzüglich auf Schrittgeschwindigkeit zu verringern. Die Verringerung der Geschwindigkeit ist durch deutlich sichtbares Heben eines Armes zu signalisieren - auch wenn kein anderer Fahrer in unmittelbarer Nähe ist. In Kurven darf mit beiden Händen gelenkt werden. Alle Fahrer müssen sich zum Anhalten bereit machen.

Gelb-Rote Flagge

Wird diese Flagge geschwenkt, so ist die Strecke durch Öl, Wasserlachen oder sonstiges verschmutzt. Diese Flagge wird nur zur Information der Fahrer gezeigt.

Weißer Flagge

Sie weist auf langsame Fahrzeuge auf der Strecke hin.

Schwarze Flagge mit Punkt

Parallel zu einer Tafel mit der entsprechenden Startnummer wird von der Rennleitung einem Fahrer ein technischer Defekt an seinem Kart signalisiert, worauf er sich zur Box zu begeben hat. Nach der Reparatur darf er weiterfahren.

Schwarz-Weiße Flagge

Sie wird ebenfalls in Verbindung mit der Startnummer gezeigt, und bedeutet dem betreffenden Fahrer: Wenn Du nicht mit deiner unsportlichen Fahrweise aufhörst, dann fliegst du raus, was wir dir mit der Schwarzen Fahne signalisieren werden.

Schwarze Flagge

Ebenfalls verwechslungssicher, zusammen mit der Startnummer gezeigt, ist sie das endgültige Aus für einen Fahrer. Dieser tut gut daran, umgehend zu seiner Box zu fahren und sich schleunigst beim Rennleiter zu melden, damit ihm dieser die Leviten liest. Vielleicht darf er anschließend weiterfahren. Das nichtbeachten dieser Flagge hat böse Konsequenzen.

Rote Flagge

Sie bedeutet einen Rennabbruch, zumeist wegen einer heftigen Karambolage, nach der die ganze Strecke dicht ist. Erlaubt ist zumeist das langsame Vorbeiziehen zum Start und Ziel.

Blaue Flagge

Sie wird den Fahrern gezeigt, die mit mindestens einer Runde im Rückstand sind und von den schnelleren Fahrern überholt werden. Dabei gibt es zwei Varianten, zum einen bedeutet sie stillgehalten, dass der betreffende Fahrer tunlichst auf seinem Kurs bleibt. Zum anderen wird sie auch geschwenkt, woraufhin den Überholern die Ideallinie zu räumen ist.

Schwarz-Weiß-karierte Flagge

Diese Flagge zeigt das Ende eines Rennens an. Wer als erster diese Flagge sieht, hat das Rennen gewonnen (vorausgesetzt es stehen keine Zeitstrafen oder ähnliches mehr an).

Gelbe Rundum-Leuchten

6.1.4 Leuchten während einer Qualifikation oder während eines Rennens gelbe Lichtsignale, gilt Überholverbot für alle Fahrer.

6.1.5 Desweiteren haben alle Fahrer auf der Strecke

a) unverzüglich die Geschwindigkeit auf Schrittgeschwindigkeit zu reduzieren und

dies den nachfolgenden Fahrern durch deutliches Heben eines Armes anzuzeigen - auch wenn scheinbar kein anderer Fahrer in unmittelbarer Nähe ist. In Kurven darf mit beiden Händen gelenkt werden. Es sollte jedoch nicht stark abgebremst werden, um keine Auffahrunfälle mit nachfolgenden Fahrzeugen zu provozieren. Siehe außerdem Punkt 5.9 "Fahren bei Gelbphasen"!

b) unverzüglich ihr Kart zum Stillstand zu bringen. Dies ist ebenfalls durch deutliches Heben eines Armes anzuzeigen - auch wenn scheinbar kein anderer Fahrer in unmittelbarer Nähe ist. Es sollte jedoch nicht stark gebremst werden, um keine Auffahrunfälle mit nachfolgenden Fahrzeugen zu provozieren.

Über Möglichkeit a) oder b) entscheidet die Rennleitung der Kart-Bahn vor Beginn des Rennens.

7. Strafen

7.1 Regelverstöße

7.1.1 Verstößt ein Fahrer während der Qualifikation oder während dem Rennen gegen eine oder mehrere Regeln, wird er während dem Rennen vom Streckenposten mit einer Zeitstrafe und/oder nach dem Rennen durch Punktabzüge bestraft.

7.1.2 Verhängt der Kartbahnbetreiber, respektive der Streckenposten, eigenmächtig einen Vorfall mit einer Strafe (z.B. Zeitstrafe in der Box, Disqualifikation) gilt dies als Tatsachenentscheidung und muss akzeptiert werden.

7.1.3 Ob zu einer vom Kartbahnbetreiber verhängten Zeitstrafe oder Disqualifikation eine weitere Bestrafung durch Punktabzug hinzukommt, entscheidet das Rennkomitee von Fall zu Fall.

7.2 Zeitstrafen

7.2.1 Zeitstrafen werden eigenmächtig vom Kartbahnbetreiber bzw. Streckenposten verhängt und können nicht angefochten werden.

7.2.2 In folgenden Fällen können Zeitstrafen ausgesprochen werden:

- Frühstart,
- Auslösen einer Kollision,
- Abdrängen eines Konkurrenten,
- zweimaliges Nichtbeachten der blauen Flagge,
- absichtliches Behindern eines Konkurrenten beim Überholen.

7.2.3 Eine Zeitstrafe wird vom Streckenposten mit einer schwarz-weißen, schräg gestreiften oder einer schwarzen Flagge signalisiert (Art der Flagge kann je nach Kartbahn unterschiedlich sein). Der Fahrer hat daraufhin eine Runde Zeit, sich in der Box einzufinden, die er mit deutlich verminderter Geschwindigkeit befahren muss. Dort angekommen muss er sein Kart zum völligen Stillstand bringen.

Der Streckenposten signalisiert dem Fahrer, ob und wann er wieder auf die Strecke zurückkehren darf. Beim Ausfahren aus der Box hat er auf nachfolgenden Verkehr zu achten.

7.2.4 Erfolgt der Regelverstoß in der letzten Runde, bzw. erhält der Fahrer keine Gelegenheit mehr, seine Zeitstrafe in der Box anzutreten, werden zur Gesamtfahrzeit des zu Bestrafenden 15 Sekunden dazugezählt.

7.3 Disqualifikation

7.3.1 Verhält sich ein Fahrer grob unsportlich, beispielsweise durch wiederholtes Überholen bei Überholverbot, bei gefährlichem Fahrverhalten oder ähnlichem, wird er vom Streckenposten in die Box gerufen und unverzüglich über sein Fehlverhalten in Kenntnis gesetzt. Nach Ermessen des Streckenpostens wird er nach einer Zeitstrafe wieder auf die Strecke zurückgeschickt oder aus dem Rennen entfernt. Der Fahrer gilt dann als disqualifiziert.

7.3.2 Ein disqualifizierter Fahrer erhält keine Punkte.

7.3.3 Eine Disqualifikation kann nicht als Streichergebnis gewertet werden.

7.3.4 Nach dem Rennen wird vom Rennkomitee über weitere Maßnahmen beraten. Je nach Schwere des Vergehens gibt es über die Disqualifikation hinaus mehrere Strafmaßnahmen:

- Punktabzug vom Gesamtpunktestand zwischen 1 und 20 Punkte
- Sperrung für eine bestimmte Anzahl von zukünftigen Rennen zwischen 1 und 4 Rennen
- Sperrung für den Rest der Saison
- Streichung aus der Teilnehmerliste

7.4 Punktabzüge

7.4.1 Punktabzüge durch Fehlverhalten werden nach dem Rennen durch das Rennkomitee verhängt.

7.4.2 Die dabei abgezogenen Punkte werden stets vom Gesamtpunktestand abgezogen, werden also auch bei einem Streichergebnis wirksam.

7.4.3 Eine Disqualifikation (0 Punkte) kann nicht als Streichergebnis verwendet werden.

7.4.4 Als Orientierung für das Rennkomitee gilt folgender Punktecatalog (Stand: 1.3.2006):

- Zu schnelles Fahren bei Gelb: 1 Punkt
- Überholen bei Gelb: 2 Punkte
- Auslösen einer Kollision beim Überholen: 1 Punkt
- Frühstart: 1 Punkt
- Missachtung der blauen Flagge: 1 Punkt
- Missachtung der Bahnregeln: 1 Punkt

7.4.5 In besonderen Fällen sowie bei schwereren Vergehen (wie z.B. gefährliche Fahrweise) kann das Rennkomitee auch ein höheres Strafmaß festlegen.

7.4.6 Bei Wiederholungsfällen (gleiches Vergehen innerhalb 12 Monate) wird die Strafe verdoppelt. Das bedeutet, wenn ein Fahrer beispielsweise bei einem Rennen zu schnell bei Gelb fährt, nachdem er bereits einen Punktabzug wegen Missachtung der Gelbregel erhalten hat, bekommt er für das zweite Vergehen 2 Punkte abgezogen (also insgesamt 3 Punkte!).

8. Punktesystem

8.1 Punkteverteilung in der Qualifikation

8.1.1 Nach Beendigung des Qualifikations-Rennens wird in der Reihenfolge der Zielankunft folgendes Punktesystem angewandt:

1. Platz: 6 Punkte
2. Platz: 5 Punkte
3. Platz: 4 Punkte
4. Platz: 3 Punkte
5. Platz: 2 Punkte
6. Platz: 1 Punkt

8.2 Punkteverteilung im Hauptrennen

8.2.1 Nach Beendigung des Haupt-Rennens wird in der Reihenfolge der Zielankunft folgendes Punktesystem angewandt:

1. Platz: 15 Punkte
2. Platz: 13 Punkte
3. Platz: 11 Punkte
4. Platz: 9 Punkte
5. Platz: 8 Punkte
6. Platz: 7 Punkte
7. Platz: 6 Punkte
8. Platz: 5 Punkte
9. Platz: 4 Punkte
10. Platz: 3 Punkte
11. Platz: 2 Punkte
12. Platz: 1 Punkt

8.3 Streichergebnis

8.3.1 Zum Meisterschafts-Endstand werden alle Einzelergebnisse zusammenaddiert, wobei das schlechteste Ergebnis gestrichen wird.

8.3.2 Eine Disqualifikation (0 Punkte) kann nicht als Streichergebnis verwendet werden.

8.4 Meisterschafts-Reihenfolge

8.4.1 Alle gesammelten Punkte bilden nach Abzug eines Streichergebnisses den Meisterschafts-Endstand.

8.4.2 Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl gewinnt die Meisterschaft. Der Fahrer mit der zweithöchsten Punktzahl ist zweiter usw.

8.4.3 Haben zwei Fahrer die gleiche Anzahl an Gesamtpunkten, entscheiden andere Faktoren über die Rangfolge:

1. Anzahl der ersten Plätze
 2. Anzahl der zweiten Plätze
 3. Anzahl der dritten Plätze
- usw.

Ist die Gesamtpunktzahl dann immer noch gleich, entscheiden die besten Startplatzierungen eines Fahrers.

9. Pokale und Medaillen

9.1 Auszeichnungen der drei Punktbesten

9.1.1 Die drei Punktbesten erhalten am Abschluss der Saison entsprechende Auszeichnungen in Form von Pokalen oder Medaillen.

9.1.2 Die Pokale oder Medaillen, die die drei Punktbesten verliehen bekommen, gehen in ihr Eigentum über. Sie müssen nicht zurückgegeben werden.

9.1.3 Der Punktbeste, der den Titel der Kart-Champ-Meisterschaft erhält, bekommt außerdem einen Wander-Pokal verliehen. Diesen darf er so lange behalten, wie er den Titel trägt. Er muss ihn also wieder zurückgeben, wenn in der folgenden Saison ein anderer Fahrer den Titel gewinnt.

9.1.4 Der Preisträger des Wanderpokals ist verpflichtet, diesen mit großer Sorgfalt zu behandeln. Bei Beschädigung oder Verlust, hat er für gleichwertigen Ersatz zu sorgen bzw. eine Geldsumme von 45,00 Euro zu entrichten (dies entspricht dem Wert des Pokals inkl. der darauf angebrachten Schilder und Gravuren).

10. Rennkomitee

10.1 Wahl der Rennkommissare

10.1.1 Zu Beginn der Saison wird das Rennkomitee von allen Teilnehmern der Kart-Meisterschaft gewählt. Das Rennkomitee besteht aus drei Rennkommissaren. Jeder

Teilnehmer der Kart-Meisterschaft kann sich als Kandidat für diesen Posten zur Wahl stellen. Per Mehrheitsprinzip werden dann drei Rennkommissare von den Fahrern bestimmt.

10.1.2 Jeder Rennkommissar wird für die Dauer einer Saison gewählt. Das Amt endet am 31.12. des laufenden Jahres. Demnach ist ein Rennkommissar auch nach dem letzten Rennen der Saison noch im Amt, um eventuelle nachträgliche Entscheidungen zu treffen.

10.1.3 Die Wahl der neuen Rennkommissare beginnt nach Ablauf der Saison am 31.12. Der Amtsantritt des neuen Rennkomitees ist dann der 1.1. des neuen Jahres.

10.1.4 Ein Rennkommissar kann beliebig oft wiedergewählt werden.

10.1.5 Ein Rennkommissar kann per Mehrheitsbeschluss der Teilnehmer der Kart-WM auch vorzeitig von seinem Amt enthoben werden, wenn zwingende Gründe dafür vorliegen.

10.1.6 Tritt ein Rennkommissar während der Saison zurück oder wird er seines Amtes enthoben, wird von den Teilnehmern der Kart-Meisterschaft ein Ersatzmann gewählt.

10.2 Rechte und Pflichten des Rennkomitees

10.2.1 Das Rennkomitee hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass das Reglement der Kart-Meisterschaft eingehalten wird. Auch entscheidet das Komitee über Fälle, für die keine eindeutigen Regeln im Reglement aufgeführt sind. Es hat dann dafür zu sorgen, dass für zukünftige Situationen eine Regel im Reglement aufgenommen wird.

10.2.2 Das Rennkomitee und insbesondere die einzelnen Rennkommissare haben nicht das Recht, ihr Amt dahingehend zu missbrauchen, um eigene Interessen durchzusetzen. Insbesondere, um Konkurrenten zu benachteiligen. Haben die Fahrer den Eindruck, dass ein Rennkommissar sein Amt missbraucht, kann von einem einzelnen Fahrer eine Abstimmung herbeigeführt werden, in der über die dauerhafte Enthebung des Rennkommissars entschieden wird.

10.3 Enthebung eines Rennkommissars

10.3.1 Ein Rennkommissar kann für die Dauer eines anliegenden Falles vorübergehend von seinem Amt enthoben werden, wenn er direkt in den Fall verwickelt ist und Grund zur Annahme besteht, dass er in seiner Entscheidungsbefugnis nicht objektiv entscheiden kann.

10.3.2 Bevor mit der Beratung und anschließenden Abstimmung begonnen wird, wird von allen anwesenden Fahrern darüber abgestimmt, ob ein oder mehrere Rennkommissare für die Abstimmung von ihrem Amt enthoben werden sollen. Bestimmt die Mehrheit für eine Enthebung, ist diese Entscheidung vom betroffenen Rennkommissar zu akzeptieren. Die Enthebung gilt dann speziell für diesen einzelnen Fall.

10.3.4 Ein Rennkommissar kann dauerhaft von seinem Amt enthoben werden, wenn die Mehrheit der Fahrer dafür stimmt. Eine Abstimmung hierüber kann angeregt werden, wenn ein Rennkommissar beispielsweise sein Amt für seine persönlichen Interessen missbraucht. Die Enthebung gilt dann dauerhaft. Ein Rennkommissar kann sich jedoch in der nächsten Saison wieder als Kandidat aufstellen lassen.

10.4 Stimmrechte

10.4.1 Jeder der drei Rennkommissare hat eine Stimme.

10.4.2 Das Rennkomitee entscheidet namentlich. Entscheidungen müssen einstimmig getroffen werden, um wirksam zu werden. Enthaltungen eines oder mehrerer Rennkommissare sind nicht zulässig.

10.4.3 Sollte ein Rennkommissar mittelbar oder unmittelbar in einen Fall verwickelt sein, worüber von den anwesenden Fahrern abgestimmt wird, wird seine Stimme nicht gewertet. Er hat jedoch das Recht, sich zu dem Vorfall zu äußern.

10.4.4 Sollte es aufgrund einer Nichtwertung der Stimme eines Rennkommissars bei einer Abstimmung zu einer Stimmgleichheit kommen, entscheiden die anderen Fahrer mit einer Stimme. Bei dieser Abstimmung hat der betroffene Rennkommissar ein Stimmrecht als Fahrer.

10.5 Zusammenkunft

10.5.1 Das Rennkomitee tritt zusammen, wenn

a) ein Fahrer beschuldigt wird, sich regelwidrig verhalten zu haben. Ankläger kann jeder Fahrer sein, der bei der Kart-Champ-Meisterschaft beteiligt ist - auch dann, wenn er nur als Zuschauer dabei ist. Wenn ein Streckenposten einen Regelverstoß bereits bestraft hat, kann das Rennkomitee keine weiteren Strafen verhängen, ausgenommen einer nachträglichen Disqualifikation bei schweren Regelverstößen.

b) nach einem Unfall die Schuldfrage geklärt werden muss. Dabei kann nur einer der direkt Beteiligten anklagen, und zwar nur dann, wenn er durch den Unfall einen Nachteil erleidet, mindestens jedoch einen Positionsverlust. Im Zweifelsfall wird der Vorgang zum Rennunfall ohne Schuldigen erklärt.

c) die Gemeinschaft Regeländerungen für erforderlich hält, um Sport und Spaß aufrecht zu erhalten.

d) kurzfristige Entscheidungen anstehen und eine Befragung oder Abstimmung der Gemeinschaft in der Kürze der Zeit nicht oder nur unvollständig möglich ist. Hier liegt es im Ermessen des Organisations, ob und wieviele Rennkommissare er zur Entscheidung hinzuziehen will.