

2017

Regelwerk

LEMANS-SERIE (LANGSTRECKENSERIE)

FORMEL 10 |

Formel 10

LeMans-Serie

Regeln 2016

LeMans-Serie 2017

1. Präambel	2
2. Anmeldung	2
3. Kosten.....	2
4. Gokarts	3
5. Allgemeine Regeln / Ablauf / Modus	3
5.1. Besonderheiten Spandau	4
5.2. Besonderheiten Kartbahn Erfurt	4
5.3. Besonderheiten Tor Gokartowy Stettin	4
5.4. Besonderheiten RS Kart & Bowl Bispingen	4
5.5. Besonderheiten Leipzig	4
5.6. Besonderheiten Grimma	5
6. LeMans-Meisterschaft.....	5
7. Strafen	5
8. Salvatorische Klausel	6

1. Präambel

Die Formel 10 ist eine Leihkartliga, die ihre Veranstaltungen auf den öffentlichen Kartbahnen Deutschlands austrägt.

Jeder Teilnehmer verpflichtet sich der Fairness und des Respekts gegenüber den Mitfahrern, der Rennleitung und deren Beauftragten, der Organisation und allen weiteren Beteiligten.

Alles, was im Regelwerk nicht ausdrücklich erlaubt ist, ist verboten. Die Formel 10 Rennleitung und auch der Veranstalter behalten sich Änderungen vor.

Die Rennen der LeMans-Serie sind Teil der Formel 10-Langstreckenmeisterschaft und der GTR-Wertung (www.race-report.de)

2. Anmeldung

Ein jeder Interessent kann an jedem Formel 10-Event teilnehmen.

Um sich für ein Rennen der Formel 10 anzumelden ist eine mündliche oder schriftliche Willenserklärung des Teilnehmers notwendig. Durch eine mündliche oder schriftliche Bestätigung der Formel 10 ist die Anmeldung bindend und gilt als Vertragsabschluss (Rechtsgeschäft) zwischen dem Interessenten und der Formel 10.

Ein Rücktritt vom Rechtsgeschäft ist ausgeschlossen. Der Teilnehmer kann vom Rechtsgeschäft zurücktreten, wenn er einen Ersatzteilnehmer anmeldet, der seinen Platz einnimmt.

Bei minderjährigen Teilnehmern ist das schriftliche Einverständnis eines Erziehungsberechtigten von Nöten. Ein Mindestalter gibt es nicht. Es wird vorausgesetzt, dass die Erziehungsberechtigten die Gefahren und Konsequenzen des Motorsports kennen und die volle Haftung bei unvorhersehbaren Ereignissen übernehmen.

Mit der Teilnahme akzeptiert der Teilnehmer die AGBs der Formel 10 sowie die Regelwerke der jeweiligen Wettbewerbe.

Jeder Fahrer nimmt ausschließlich auf eigene Verantwortung an der Veranstaltung teil und trägt die zivil- und strafrechtliche Verantwortung für die von ihm und dem von ihm gesteuerten Fahrzeug verursachten Personen- Sach- und Vermögensschäden. Der Fahrer verzichtet des Weiteren durch seine Unterschrift auf Schadensersatzansprüche gegen den Veranstalter, den Betreiber oder dessen Beauftragte. Ebenso auf das Recht des Vorgehens oder Rückgriffs, soweit der Schaden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruht.

3. Kosten

6-Stunden von Spandau	15.02.2017	350 Euro pro Team	12 Teams
6-Stunden von Erfurt	13.05.2017	350 Euro pro Team	15 Teams (vorl.)
6-Stunden von Stettin	25.06.2017	350 Euro pro Team	30 Teams
6-Stunden von Bispingen	22.07.2017	400 Euro pro Team	40 Teams
6-Stunden von Leipzig	30.09.2017	450 Euro pro Team	16 Teams
9-Stunden von Grimma	19.11.2017	350 Euro pro Team	30 Teams

4. Gokarts

Alle Veranstaltungen der Formel 10 werden auf Leihkarts gefahren. Alle Gokarts entsprechen einem Leistungsniveau. Unterschiede sind nicht auszuschließen.

Ein Tausch eines Gokarts vor oder während eines Rennabschnittes ist ausschließlich bei einem nachweislichen Defekt möglich! Die Entscheidung über einen Tausch fällt ausschließlich die Rennleitung oder unter Absprache auch das Personal der jeweiligen Veranstaltungsortes.

5. Allgemeine Regeln / Ablauf / Modus

Die Regeln variieren auf Grund der unterschiedlichen Anforderungen und Ansprüche von Strecke zu Strecke.

Jedes Team bestimmt vor Rennbeginn einen Teamleiter und einen Stellvertreter. Dieser ist im Problemfall Ansprechpartner für die Rennleitung und den Veranstalter.

Der Teamleiter nimmt im Vorfeld an der Teamleiterbesprechung statt. Eine Fahrerbesprechung findet grundlegend nicht statt.

Der Teamleiter muss kein Fahrer des jeweiligen Teams sein. Er kann auch Betreuer oder Angehöriger eines Teams sein. Der Teamleiter bestätigt vor der Teilnahme seines Teams durch seine Unterschrift, dass ihm das **komplette** Regelwerk bekannt ist und er es im Namen seines Teams akzeptiert.

Vor Beginn des Qualifyings zieht je ein Team eine Kartnummer bzw. ein Kart, mit der sie das Warmup und Qualifying sowie das Rennen bestreiten.

Jeder Teilnehmer muss mit einem Gewicht von 85 kg in das Saisonrennen gehen. Fehlendes Gewicht ist über Zusatzgewichte (Sitzschalen, Gewichtsbänder, Zusatzgewichte) etc. einzubringen. Jeder Fahrer wird nach jedem Rennabschnitt gewogen. Fehlendes Gewicht wird durch die Rennleitung angemessen bestraft. (Ausnahme Waldow)

Entsprechend ihrer Qualifikationszeit werden die Teams in die Startaufstellung gestellt. Das Team mit der schnellsten gezeichneten Runde startet von der Poleposition. Das Team mit der langsamsten Bestzeit startet von der letzten Position.

Während des Rennens müssen fünf Fahrerwechsel absolviert werden. Mit Ausnahme der ersten und letzten Rennrunde kann jedes Team die Wechsel eigenständig und zu jedem Zeitpunkt vollziehen.

Die maximale Fahrzeit pro Fahrer beträgt drei Stunden bzw. 180 Minuten. (Ausnahme Grimma) Es gilt eine Karenzzeit von +10 Minuten. Eine maximale Karenzzeit zwischen dem Fahrer mit der meisten und mit der wenigsten Fahrzeit gibt es nicht.

Zu einem Kartwechsel wird jedes Team nacheinander auf Anweisung der Rennleitung (eindeutiges Signal) in die jeweilige Box geholt. Dieser Anweisung ist binnen drei Runden Folge zu leisten. Zuwiderhandlung wird angemessen bestraft. Das Team wechselt auf das vom vorherigen Team abgestellte Kart. Während des Karttauschs werden, falls nötig, Transponder und Startnummerntafel auf das neue Kart montiert. Für den ersten Wechsel wird das Wechselkart vom Personal vorher warm gefahren (sofern möglich). Leichte Schwankungen im Zeitablauf des Wechsels können nicht reklamiert werden. Für den Kartwechsel gibt es eine festgeschriebene Mindeststandzeit. Diese variiert von Strecke zu Strecke und wird vor Rennbeginn bekannt gegeben.

Wenn nicht anders erwähnt sind während der Kartwechsel grundlegend keine Fahrerwechsel erlaubt. (siehe einzelne Rennen)

Für den Fahrerwechsel gibt es ebenfalls eine festgeschriebene Mindeststandzeit. Diese variiert von Strecke zu Strecke und wird vor Rennbeginn bekannt gegeben.

Beim Kart-, sowie dem Fahrerwechsel sind alle vorhandenen Lichtsysteme/Buzzer zu betätigen. Die Einweisung für selbige erfolgt vor Ort. Bei jedem Kart- bzw. Fahrerwechsel ist maximal ein Helfer pro Team erlaubt.

Die Benutzung von Funk ist grundlegend erlaubt.

5.1. Besonderheiten Spandau

Die Rennstrecke in Berlin-Spandau ist eine reine Indoor-Strecke.

Alle Fahrer- und Kartwechsel werden in einer gemeinsamen Boxengasse durchgeführt. Diese Bereiche sind entsprechend gekennzeichnet und werden vor Rennbeginn durch die Rennleitung erklärt.

Während der Kartwechsel sind keine Fahrerwechsel erlaubt.

Es werden fünf Kartwechsel vollzogen.

5.2. Besonderheiten Kartbahn Erfurt

Die Rennstrecke in Erfurt ist eine kombinierte In- und Outdoor-Strecke. Je nach Teilnehmerzahl wird die Streckenlänge angepasst.

Alle Fahrer- und Kartwechsel werden in einer gemeinsamen Boxengasse durchgeführt. Die Bereiche sind entsprechend gekennzeichnet und werden vor Rennbeginn durch die Rennleitung erklärt.

Es werden fünf Kartwechsel vollzogen.

5.3. Besonderheiten Tor Gokartowy Stettin

Die Rennstrecke in Stettin ist eine reine Outdoor-Strecke.

Alle Fahrer- und Kartwechsel werden in einer gemeinsamen Boxengasse durchgeführt. Die Bereiche sind entsprechend gekennzeichnet und werden vor Rennbeginn durch die Rennleitung erklärt.

Es werden fünf Kartwechsel vollzogen.

5.4. Besonderheiten RS Kart & Bowl Bisingen

Die Rennstrecke in Bisingen ist eine kombinierte In- und Outdoor-Strecke. Je nach Teilnehmerzahl wird die Streckenlänge angepasst.

Alle Fahrer- und Kartwechsel werden in einer gemeinsamen Boxengasse durchgeführt. Die Bereiche sind entsprechend gekennzeichnet und werden vor Rennbeginn durch die Rennleitung erklärt.

Es werden fünf Kartwechsel vollzogen.

Jeder teilnehmende Fahrer erhält einen Transponder, den er zu jeder Zeit am Armgelenk zu tragen hat. Über diesen hat er sich selbstständig vor seiner Fahrt am entsprechenden Terminal an- bzw. abzumelden. Jedes Hantieren oder Abnehmen des Transponders ist untersagt und kann mit der Disqualifikation geahndet werden.

5.5. Besonderheiten Leipzig

Die Rennstrecke in Leipzig ist eine reine Indoor-Strecke.

Es gibt je einen Boxenbereich für den Fahrer- und einen für den Kartwechsel. Die Boxengasse für die Kartwechsel befindet sich in einem extra eingerichteten Bereich.

Es werden fünf Kartwechsel vollzogen.

Die fünf Pflichtfahrerwechsel werden in der „normalen“ Boxengasse durchgeführt und können auch während der Kartwechsel durchgeführt werden.

Gestartet wird im s.g. LeMans-Start.

5.6. Besonderheiten Grimma

Das Langstreckenrennen in Grimma ist ein 9-Stunden-Rennen.

Die Rennstrecke in Grimma ist eine kombinierte In- und OutdoorStrecke. Die Streckenlänge wird für das Rennen einmalig verändert und weicht von der bekannten Streckenführung ab.

Es werden acht Kartwechsel (jeweils zur vollen Rennstunde) vollzogen.

Jedes Team hat acht Fahrerwechsel zu absolvieren, deren Zeitpunkt sich jedes Team selbst aussuchen kann.

Fahrerwechsel dürfen während der Kartwechsel vollzogen werden, jedoch nur wenn das jeweilige Team nicht unmittelbar in den Kartwechsel involviert ist.

Die maximale Fahrzeit pro Fahrer beträgt 4,5 Stunden bzw. 270 Minuten.

Alle Fahrer- und Kartwechsel werden in einer Boxengasse durchgeführt. Die Bereiche sind entsprechend gekennzeichnet und werden vor Rennbeginn durch die Rennleitung erklärt.

6. LeMans-Meisterschaft

An der Meisterschaft nimmt jedes Team teil. Jedes Team erhält durch seine Teilnahme automatisch Punkte für die Gesamtwertung.

Es gibt keine Verpflichtung an einer bestimmten Anzahl an Rennen teilzunehmen.

Hat ein Team nach Beendigung der Saison 2016 mehr als sechs Teilnahmen, so wird das schlechteste Ergebnis gestrichen.

Pro Saisonrennen werden folgende Punkte vergeben:

Platz	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	Jede weitere Position
Punkte	60	56	53	51	50	49	48	- 1 Punkt

Das 44. Team bekommt somit noch einen Punkt. TEams darüber hinaus erhalten ebenfalls einen Punkt.

Meister ist das Team mit den meisten Punkten.

7. Strafen

Dem Fahrer wird durch die Rennleitung durch Zeigen einer erkennbaren Fahne oder anderen Signalen angedeutet, unverzüglich in die Boxengasse zu kommen. Der Fahrer hat drei Runden Zeit, die Strafe abzusetzen.

Unter Strafe stehen folgende Punkte:

- Frühstart
- Unfares und/oder rücksichtslose Fahrweise
- Missachtung von signalisierten Strafen

- übertriebenes Meckern, aggressives Verhalten, Beleidigungen
- Betrug

Ist eine Szene während des Rennens strittig oder nicht eindeutig zu bewerten, ist eine Strafe auch nach dem Wertungslauf noch aussprechbar. Ausschlaggebend sind die Art und Weise und die Schwere des Verstoßes.

Grundlegend unterscheiden sich die Strafen in sechs unterschiedlichen Schwerpunkten:

- Verwarnung
- Stop-and-go –Strafe
- Zeitstrafe
- Punkteabzug
- Disqualifikation
- Ein (oder mehrere) Rennen Sperre

Die Entscheidung nach der Art und Höhe der Strafe fällt ausschließlich die Rennleitung.

Die getroffene Entscheidung der Rennleitung ist eine Tatsachenentscheidung und nicht anfechtbar.

Kommt es zu einem Unfall, der den Einsatz von Warnsignalen erfordert, haben die sich im Kart befindlichen Fahrer unverzüglich stehen zu bleiben. Eine Ausnahme bilden die Rennstrecken ohne entsprechende Signale.

Jedes Hantieren oder Ändern der Karteinstellungen ist ausdrücklich verboten und steht unter Strafe und kann mit der Disqualifikation geahndet werden. Konfigurationen an den Gokarts nehmen ausschließlich die Rennleitung oder das von ihr beauftragte Bahnpersonal der Kartbahn vor.

Das Anschieben oder Festhalten der Reifen ist beim Start untersagt und wird ebenfalls durch die Rennleitung angemessen geahndet.

8. Salvatorische Klausel

Die Rennleitung ist zur Regelung der Veranstaltung berechtigt, gemäß § 315 BGB später erkannte Lücken der Bestimmungen der Ausschreibung zu schließen, die Bestimmungen zu ergänzen und sie verbindlich auszulegen. Sollte eine Bestimmung dieses Reglements unwirksam sein oder werden, so wird dadurch die Wirksamkeit dieses Reglements nicht berührt. Die unwirksame Bestimmung ist dann durch eine solche wirksam zu ersetzen, welche den Sinn und Zweck der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt.

Stand: 01.02.2016