

Carbusters Autospeedway Club

Sportliche Richtlinien für Autospeedway.

Inhalt:

1. Generel
 - 1.1 Titel
 - 1.2 Officials
 - 1.3 Teilnehmer
 - 1.4 Termine für die kommenden Rennen
 - 1.5 Klassen und Punkte
 - 1.6 Præmien
 2. Sportliche Richtlinien
 - 2.1 Ablauf
 3. Anmeldung, Fahrerbesprechung und Ablauf des Rennens.
 - 3.1 Anmeldung
 - 3.2 Technische Kontrolle
 - 3.3 Lauf ende / Nachkontrolle
 - 3.4 Ergebnisliste
-
1. Beilage : Ablaufvereinbarung

Diese Richtlinien sind vom Autospeedwayvorstand Carbusters, Motorsport Sønderjylland ausarbeitet worden und vom Entwicklungsvorstand in DASU genehmigt.

Autospeedway wird nach diesen Richtlinien, den Technischen Richtlinien, den Ablaufbestimmungen und die x-fra Regeln + Anleitungen die bei der Fahrerbesprechung hervorgehen gefahren.

Die Regeln stimmen mit den Richtlinien 1 von DASU überein.

<http://www.dasu.dk/dasu/reglementer/reglement 1>.

1. Generel

1.1 Titel

1.1.1 Autospeedway ist eine Konkurrenz wo es um schnelligkeit geht. Es wird auf geschlosserner oder fester Bahn gefahren.

1.1.2 Autospeedway Hart ist eine Konkurrenz wo es um schnelligkeit geht. Es wird auf geschlosserner oder fester Bahn gefahren.

1.2 Officials

1.2.1 Der Klub der für die organisering des laufs steht, wählt einen Rennleiter und alle anderen officials. Der Rennleiter muss eine Rennlicens für Autospeedway haben.

1.3 Teilnehmer

1.3 Jeder der 14 Jahre alt ist, darf in der Jugendklasse teilnehmen und ein Auto bis 1400 ccm fahren. Mit 75 PS. Diese Klasse ist nur für Jugendliche unter 18 Jahre. Bei der Anmeldung, wird die Unterschrift von den Eltern oder dem Vormund verlangt. Ausserdem sollten die Eltern oder der Vormund bei jedem Rennen persönlich antreten. In dieser Klasse darf man bis zum 18 Lebensjahr mitfahren. Man kan aber auch in dem Jahr wo man 18 wird, in klasse 1 aufrücken, wenn man bisher in der Jugendklasse gefahren ist.

Jugendklasse Speedway: Ab.14 Jahre: In PKW ab 0 - 1400 ccm. Max 75 PS

Klasse 1. Speedway : Min. 18 Jahre: In PKW ab 0 - 1700 ccm

Klasse 2. Speedway : Min. 18 Jahre: In PKW Ab 0 - 2500 ccm

Klasse 3. Speedway : Min. 18 Jahre: In PKW ab 0 - 4x4 unendlich ccm

Klasse 1. Speedway Hart : Min. 18 Jahre: In PKW mit max. 60 PS

Klasse 2. Speedway Hart : Min. 18 Jahre: In PKW mit max. 90 PS

Klasse 3. Speedway Hart. Min. 18 Jahre: In PKW mit max 120 PS

Klasse 4. Speedway Hart : Min 18 Jahre: In PKW mit max. 150 PS

Klasse 5. Speedway Hart : Min. 18 Jahre: In PKW mit 4x4 und über 50 PS

1.4 Termine für die Rennen

1.4.1 Die daten für die Rennen in Dänemark stehen im Kalender bei Carbusters Autospeedway klub unter Motorsport Sønderjylland. Auf der HomePage : www.Carbusters.dk

1.5 Klassen und Punkte

1.5.1 Speedway wird in der Jugendklasse und Klasse 1,2 und 3 gefahren.

1.5.2 Hartes Speedway wird in den Klassen 1, 2, 3, 4 und 5 gefahren.

1.5.3 Es gilt für alle Klassen die Technischen Richtlinien (Siehe Motor bestimmung)

1.5.4 Die Punkte kan man unter Ablaufbestimmungen Beilage 1 sehen.

1.6 Prämien

1.6.1 Die Pokalüberreichung findet am Ende des Tages nach dem Rennen statt.

2. Sportliche Richtlinien.

2.1 Ablauf

2.1.1 Der Ablauf vom Autospeedway verläuft nach den Sportlichen Richtlinien von Carbusters.
(Siehe Beilage 1)

3. Anmeldung

3.1 Fahrerbesprechung & Ablauf des Rennens

3.1.1 Letzte Anmeldung ist spätestens um 10 Uhr am Renntag.

3.1.2 Der Rennen Organizer wird bei jedem Rennen eine Fahrerbesprechung organisieren, wo es pflicht ist zu erscheinen.

3.1.3 Die Renndistance besteht aus 5 Runden von 475 Metern pro Heat

3.2 Technische Kontrolle/ Rennen

3.2.1 Bevor ein Auto am Autospeedway / Hartem Autospeedway teilnehmen darf, muss es vorgeführt werden zur Inspektion bei der Technischen Kontrolle.

3.3 Rennabschluss und Nachkontrolle

3.3.1 Jedes Autospeedway Auto kann vom Rennleiter zur Nachkontrolle entfernt werden.

3.3.2 Jedes Überschreiten der Ablaufbestimmungen der Klasse und der Technischen Richtlinien für Autospeedway wird mit Ausschluss vom Rennen bestraft. Das Urteil ist ein Faktadom.

3.4 Ergebnisliste

3.4.1 Die Ergebnisse werden nach jedem Heat auf einer Tafel veröffentlicht. Gegen eine vom Rennleiter unterschriebene Ergebnisliste kann nicht Protestiert werden. (Faktadom)

Sportliche Richtlinien für Autospeedway

Beilage 1

Ablaufbestimmungen

Autospeedway / Autospeedway Hart:

Autospeedway wird nach diesen Sportlichen Richtlinien für Autospeedway ablaufen.

Ekstra Regeln für evt andere Rennen werden von den veranstaltenden Teams ausarbeitet.

Es wird nicht nach Zeit gefahren sondern ausschliesslich nach Punkten.

Die Startplatzierungen für Heat 1 und Heat 3 werden durch ziehen von Nummern entschieden. Dies gilt für alle Klassen.

Alle Fahrer müssen vor dem ersten Lauf das Anmeldeblanket mit Haftungsausschluss unterschrieben haben und die Anmeldegebühr bezahlt.

Ein Auto in der Speedway Klasse kann mit verschiedenen Fahrern am gleichen Tagesrennen teilnehmen - aber nicht in der gleichen Klasse und nicht mit der gleichen Fahrernummer.

In den Speedway Klassen Jugend, 1, 2 und 3 dürfen maximal 11 Autos auf einmal an den Start.

Bei mehr Als 11 Autos in den Klassen Jugend, 1, 2 und 3 werden die Klassen in zwei Gruppen aufgeteilt. (A & B)

In den Harten Speedway Klassen 1, 2, 3, 4 und 5 dürfen maximal 14 Fahrer auf einmal an den Start.

Bei mehr Als 14 Autos in den Klassen 1, 2, 3, 4 und 5 beim Harten Speedway, werden die Klassen in zwei Gruppen aufgeteilt. (A & B)

Punkte-Kvalifikation, Heat und Finale

An die ersten 7 Fahrer die, die Ziellinie überqueren werden folgende Punkte vergeben : 10 - 8 - 6 - 4 - 3 - 2 - 1

Der Fahrer der am Tagesende die Meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Bei der Punktverteilung beurteilt man erst nach der besten Platzierung und wenn immer noch gleichstand ist, wird ein Stechen stattfinden das 3 Runden auf der Bahn beträgt.

Man muss ohne hilfe die Ziellinie passieren und abgewunken werden um die Punkte von dem gefahrenen Heat zu bekommen.

Wenn das Rennen vorzeitig abgebrochen wird, Bestimmen die im Turm sitzenden die platzierung der Autos für den weiteren Lauf. Diese Kennung ist ein Faktadom

Wenn das Abwinken mit der Zielflagge schon begonnen hat und unglücklicherweise die rote Flagge oben ist, beschliesen die im Turm sitzenden die Platzierung der letzten Runde. Der Fahrer der die rote Flagge verursacht hat, bekommt für dieses Heat keine Punkte.

Gleich für alle Teilnehmer:

Speedway :

Wird nach ccm des Autos aufgeteilt und in Heats ablaufen.

Klasseneinteilung:

Jugendklasse. Speedway: Ab 14 Jahre: Nur Autos von 00 - 1400 ccm. Max 75 PS

Kl 1. Speedway: 0 - 1400 / 1700 ccm

KI 2. Speedway: 0 - 1700 / 2500 ccm

KI 3. Speedway: 0 - 2500 4x4 unendlich ccm

Wenn man 14 Jahre alt ist, darf man ein Auto bis 1400 ccm / 75 PS fahren. Mit der Genehmigung der Eltern / des Vormunds. Die Elter/ der Vormund müssen persönlich mit einer schriftlichen Genehmigung (Carbusters formular) bei jedem Lauf dabei sein.

Diese Klasse kann man fahren bis man 18 Jahre alt wird.

Es besteht auch die Möglichkeit in die Klasse 1 hochzurücken in dem Jahr, wo man 18 wird, wenn man bisher in der Jugendklasse gefahren ist. Wenn man 18 geworden ist, darf man in allen Klassen fahren.

Autos mit Beulen sollten in Speedway so ausgerichtet werden, das das Auto einigermassen aussieht. (zu mindest in dem umfang wie es möglich ist)

Wenn ein Fahrer während des Rennens entweder Helm, visir oder Brille abnimmt, oder wenn ein Fahrer den Helm oder den Gurt während des Rennens abnimmt, wird der Fahrer vom rest dieses Heats ausgeschlossen. Diese Kennung ist ein Faktadom.

Es kann für die Zuschauer gefährlich sein, wenn auf der Strecke lose Teile liegen. Deshalb wird der Lauf gestoppt, wenn dies der Fall sein sollte.

Wenn ein Auto kippt, wird es aus dem Heat ausgeschlossen und muss vor dem nächsten Heat kontrolliert werden.

Wenn das Auto kippt und von eigener Kraft auf allen 4 Rädern landet, darf es in dem Heat weiterfahren muss jedoch vor dem nächsten Heat kontrolliert werden.

Hartes Speedway:

Wird nach ccm des Autos aufgeteilt und in Heats ablaufen.

Klasseneinteilung:

KI. 1 60 PS

KI. 2. 90 PS

KI. 3. 120 PS

KI. 4. 140 PS

KI. 5. Über 140 PS

Um in den Klassen 1 - 5 teilzunehmen, muss man 18 Jahre alt sein. Crashen ist erlaubt, jedoch darf man nicht in die gegengesetzte Fahrerrichtung Fahren.

Man darf nicht in die Fahrertür fahren, dies gilt für die Konkurrierenden Autos und stillstehende Autos.

Wenn man aus der Bahn gschupst wird, darf man erst wieder reinfahren wenn dafür genug Platz ist.

Wenn ein Fahrer während des Rennens entweder Helm, visir oder Brille abnimmt, oder wenn ein Fahrer den Helm oder den Gurt während des Rennens abnimmt, wird der Fahrer vom rest dieses Heats ausgeschlossen. Diese Kennung ist ein Faktadom.

Es kann für die Zuschauer gefährlich sein, wenn auf der Strecke losse Teile liegen. Deshalb wird der Lauf gestoppt, wenn dies der Fall sein sollte.

Wenn ein Auto kippt, wird es aus dem Heat ausgeschlossen und muss vor dem nächsten Heat kontrolliert werden.

Wenn das Auto kippt und von eigener Kraft auf allen 4 Rädern landet, darf es in dem Heat weiterfahren muss jedoch vor dem nächsten Heat kontrolliert werden.

Start:

Stillstehender start mit angelassenem Motor.

Wenn ein oder mehrere Autos vor dem Start Ausscheiden, müssen Aufsteller und Schietzrichterturm dies sofort erfahren.

Wenn ein Auto nicht am Start erscheint, bekommt der jeweilige Fahrer 2 Minuten um zu erscheinen. Diese 2 Minuten fangen erst dann an, wenn der Sprecher vom Turm es durch die Lautsprecheranlage gegeben hat.

Ist der Fahrer nach diesen 2 Minuten nicht erschienen, bleibt der Platz leer.

Gältend für jedem Start:

Jeder Fahrer muss alleine dafür sorgen, zu wissen wann er fahren muss. Fehlt ein Auto, wenn alle schon am Start bereit stehen, gilt die 2 Minuten Regel und danach darf er an diesem Heat nicht teilnehmen.

Schietzrichter:

Es sollten neben dem Rennleiter 4 weitere assistenten im Turm sitzenden. Diese treffen Entscheidungen und beurteilen zusammen mit dem Rennleiter und den minimum 8 Flaggenposten auf der Strecke den verlaufen des Rennens.

Alle klagen, werden mit dem Rennleiter besprochen. Man kann es evt auch durch den Rennleiter mit dem vorgesetzten des Teams in der großes Pause Vor dem Finale besprechen.

Der Rennleiter kann auch Strafpunkte verteilen. Solche Strafpunkte sind Faktadom.

Strafpunkte: 1. = 5 DM Punkte

2. = 5 DM Punkte

3. = 5 DM Punkte

Bei 3 Strafpunkten wird man von dem nächsten Heat ausgeschlossen.

Die Strafpunkte werden von der ganzen Seson gesammelt.

Wenn man 3 Strafpunkte bekommen hat, und einmal ausgesetzt hat, fängt man von vorne an.

Grobes fehilverhalten: Schwarze Flagge. Ausschliesung des Heats. Diese Kennung ist ein . Faktadom

Flaggensignale:

Rot/weiße (DK Flagge). Start

Die Startflagge muss beim Start von oben nach unten gezeigt werden.

Gelb: Auf der Bahn liegende Gefahr. Bis die gefahr passiert ist, fährt man rücksichtsvoll. Überholen verboten.

Rot: Sofortiger stillstand/stop. Es ist die Aufgabe des Fahrers die, Flaggenposten im Auge zu behalten. Bei roter Flagge fahren bedeutet ausschliesung des Heats.

Schwarz: Ausschliesung des Fahrers.

Schwarz/Weiss:(kariert) Ziel

Die Flaggen und Feuerlöscher sind rundum auf der Bahn eben verteilt. (Bei den Flaggenposten)

Diese werden von den Flaggenrichtern und den Officials benutzt.

Fehlstart:

Beim Fehlstart fällt die rote Flagge und es wird ein Neustart gestartet.

Wenn der gleiche Fahrer im gleichen Lauf 2 mal Fehlstart verusacht, werden ihm 5 Punkte abgezogen.

Wenn der gleiche Fahrer im gleichen Lauf 3 mal Fehlstart verusacht, wird dieser vom jeweiligem Lauf ausgeschlossen.

Diese Kennungen sind Faktadome

Anmeldung:

Anmeldung ist bei der Abnahme.

Technische Kontrolle/ Abnahme:

Die Abnahme fängt Freitags ab 17:00 - ?? Uhr an. Samstags ab 8:00 - 10:00 Uhr.

Alle Autos müssen vor 10 Uhr durch die Abnahme.

Beim zu spät kommen muss man 50 kr x-tra bezahlen.

Bei der technischen Kontrolle/ Abnahme, müssen alle loseliegenden Sachen aus dem Auto entfernt sein und der Fahrer muss in der vollen Rennbekleidung inkl Helm auftauchen. Ist dies nicht der Fall, wird man zurückgeschickt um das in Ordnung zu bringen.

Nach 10 Uhr können keine Autos mehr angemeldet werden.

Fahrerbesprechung wird nach der Abnahme stattfinden - ungefähr gegen 11:30 Uhr.

Bei der Abnahme sind 2-3 mand die die Abnahme durchführen und der Fahrer des Autos. Man kann eventuel den Bereich bei der Abnahme ein wenig absperren- so das man in Ruhe die Abnahme durchführen kann.

Alle Richtlinien werden von dem kontrolliert, der dafür von dem Rennmanagment ausgewählt wurde. Kleine Fehler am Auto können beim ersten mal bei der Abnahme genehmigt werden- werden jedoch notiert. Sind Diese Fehler beim zweiten mal nicht behoben, darf das Auto nichtstarten.

Jeder kleinste Anschein von Schwindel/Fusch wird mit ausschliesung vom Rennen bestraft und die Punkte vom letzten Lauf werden gestrichen. Eventueller Schwindel/Fusch wird von und bei der Abnahme beurteilt - und nur da.

NICHT VERGESSEN !

Der Technische Kontrollchef ist überste Leiter auf dem Gebiet "Fahrzeugkontrolle" und trägt hier die volle Verantwortung.

Rennplatz/Fahrerlager:

Es besteht absolutes Alkohol Verbot im Fahrerlager und beim Rennplatz am aktuellem Renntag. Dies gilt auch für die Helfer und Mechaniker.

Wird dies nicht eingehalten, wird das Auto sofort vom Rennen ausgeschlossen und der Fahrer wird wegen des Regelverstoßes vom Platz verwiesen.

Alle Autos müssen mit dem motor auf einer 2x2 meter großes Plane stehen. Am Ende des Tages räumt jeder nach sich selbst auf.

Rettungsdienst:

Veranstaltung : Es stehen Samaritter von der örtlichen Heimwehr zur verfügung.

Træningslauf : Kaltes Wasser und Pflaster.

Unportliches benehmen kann zum Verweis führen - gältend für ein ganzes Jahr. Dies beurteilt der Rennleiter.

Jedes Team darf einen Werkstattwagen im Fahrerlager dabei haben.

Parken von Autos auf dem Platz ist auf eigene Gefahr.

Jedes Team sollte gerne minimum 2 Helfer für jedes Rennen zur verfügung stellen.

Wenn nicht genug Helfer vor Ort sind, fängt das Rennen erst dann an, wenn man die fehlenden xtra Helfer gefunden hat.

Vor jedem Lauf, wird der Ablauf eines bevorstehendem Renntages geplant.

Der Plan wird nur aussergewöhnlicher weise am Renntag geändert.

Dies ist nicht aus Spass zusammengesetzt worden, sondern um Es zu folgen.