ALPEN-CUP ENDURANCE REGLEMENT

SAISON 2027 / SPEEDARENA RECHNITZ

Langstrecken-Teamrennen. Eventinformationen, Teilnahmebedingungen und Sportreglement für Pro- und Amateur-Teams. Übersetzung – bei Abweichungen gilt die englische Fassung.



POWERED BY

01 ALLGEMEINES

Leihkart-Veranstaltung / Sodi Sport Leihkart SR4 mit Ballast-Gewichtsausgleich / modifizierter 270-cm³-Honda-Motor

https://www.sodikart.com/de-de/karts/rental/sr4-29.html

Die Veranstaltung ist offen für nationale und EU-Teilnehmer.

Mindestteilnehmerzahl: 15 Teams. Höchstteilnehmerzahl: 25 Teams.

Mindestgröße: 1,58 m

Mindestalter: 15 Jahre (Jahrgang 2012 oder älter)

02 TERMINE

Lauf	Datum	Format
1	Sa., 20.03.2027	27 min Warm-up + 3 min Q + 4 h Teamrennen
2	Sa., 24.04.2027	27 min Warm-up + 3 min Q + 4 h Teamrennen
3	Sa., 29.05.2027	27 min Warm-up + 3 min Q + 7 h Teamrennen
4	Sa., 18.09.2027	27 min Warm-up + 3 min Q + 4 h Teamrennen
5	Sa., 23.10.2027	27 min Warm-up + 3 min Q + 7 h Finale

Q = Qualifying.

Die oben angegebenen Termine können durch andere ersetzt werden. Der Veranstalter behält sich vor, Veranstaltungen ohne Anspruch auf Entschädigung abzusagen.

Wird eine Veranstaltung abgesagt, werden bereits bezahlte Beträge erstattet.

Gefahren wird bei jedem Wetter, auch bei Regen.

Ausnahmen gelten bei schweren Unwettern oder Lockdowns.

03 VERANSTALTER

Veranstalter: Alpen-Racing

Veranstaltungsleiter: Christian Neidhart

Veranstaltungsort: Speedarena, Gewerbepark 29, 7471 Rechnitz

Telefon: +43 650 / 47 50 760

E-Mail: kartcup@alpen-racing.com

04 STRECKE

Die Veranstaltung findet ausschließlich in der Speedarena Rechnitz statt. Die Strecke erfüllt die Vorgaben von AMF und CIK-FIA für Viertakt-Kartrennen und verfügt über eine gültige Streckenabnahme.

05 TEILNAHME UND ANMELDUNG

1 Anmeldung per E-Mail senden

Schicke für den Sprint deine Fahrerdaten, für Endurance und Blitz Endu die Team- und Fahrerdaten per E-Mail an kartcup@alpen-racing.com. Alpen-Racing antwortet dir mit allen weiteren Informationen zu Anmeldung und Zahlung.

2 Bezahlen und Bestätigung von Alpen-Racing erhalten

Dein Startplatz ist erst fix, wenn deine Zahlung eingegangen ist und Alpen-Racing deine Anmeldung bestätigt hat. Eine bloße Anfrage sichert keinen Startplatz.

3 Vorregistrierung bei der Sodi World Series abschließen

Zum Schluss meldest du dich direkt auf der Website der Sodi World Series für das jeweilige Event vor. Alpen-Racing schickt dir die Eventdaten und eine Anleitung per E-Mail.

Ein Team besteht aus mindestens zwei Fahrern.

Die Anzahl der Fahrer eines Teams soll die Renndauer in Stunden nicht überschreiten.

06 STARTGELD

Teamrennen	Startgeld	Frühzahler (ca. 5 % Rabatt)
4 Stunden pro Team	480,00 €	450,00 €
7 Stunden pro Team	795,00 €	740,00 €

Frühzahlerrabatt

Der Frühzahlerpreis (ca. 5 % Rabatt) gilt nur, wenn das gesamte in der Tabelle angegebene ermäßigte Startgeld per Überweisung spätestens 14 Tage vor dem jeweiligen Rennen auf dem Konto des Veranstalters eingegangen ist. Anzahlungen oder Teilzahlungen zählen nicht. Andernfalls gilt das reguläre Startgeld.

Die Zahlungs- und Stornobedingungen stehen in der gesonderten Alpen-Cup-Saisonvereinbarung 2027. Lege sie deiner ersten Anmeldung der Saison bei; sie gilt 2027 für Sprint, Endurance und Blitz Endu.

Im Startgeld enthalten

Streckenmiete; Zeitnahme; Rennleitung; Fahrerbriefing; Streckenpersonal; Kartwechsel und Boxenstopps; neue, weichere Reifen; Fotograf; Pokale und Siegerehrung.

07 KLASSEN

Auch heuer gibt es mehrere Wertungsklassen. Jedes Team wählt seine Klasse frei. Der Grundablauf des Rennens bleibt gleich, mit kleinen Unterschieden bei Stintlängen und Boxenstopps.

Pro-Klasse

Für sehr erfahrene Fahrer mit guter Ausdauer. In dieser Klasse werden Stints von mindestens einer Stunde empfohlen. Details folgen unten.

Amateur-Klasse

Für Freizeit- und Gelegenheitsfahrer oder Teams mit wenig Rennerfahrung. Diese Klasse hat mehrere kürzere Stints und ist ideal für Fahrer, die lieber oder nur etwa 30 Minuten am Stück fahren möchten.

08 RENNABLAUF

Gewichtsgrenzen

Endurance und Blitz Endu verwenden dieselben zwei Gewichtsklassen:

Light: mindestens 245 kg Gesamtgewicht, entspricht etwa 80 kg Fahrergewicht.

Heavy: mindestens 260 kg Gesamtgewicht, entspricht etwa 95 kg Fahrergewicht.

Geprüft wird durch Wiegen des Karts samt Fahrer, Ausrüstung und Ballast. Die ungefähren Fahrergewichte sind nur Richtwerte. Durch den Spritverbrauch wird das Kart während eines Stints leichter – das muss bei der Wahl des Ballasts berücksichtigt werden. Beim offiziellen Wiegen gilt eine Toleranz von 1 kg.

Kartwechsel und Gewichtsklassen

In den regulären 4- und 7-Stunden-Rennen wechseln die Teams bei jedem stündlichen Fahrer- und Kartwechsel zwischen Light und Heavy. Die Startklasse wird beim Briefing bekanntgegeben. Die zusätzlichen Fahrerwechsel-Stopps der Amateur-Klasse ändern die Gewichtsklasse nicht.

Zusätzlicher Ballast

Mindest-Fahrergewichte: Es dürfen höchstens 30 kg Ballast zugeladen werden. Um das vorgeschriebene Gesamtgewicht zu erreichen (inklusive Ausrüstung und einer kleinen Reserve für den Spritverbrauch), muss ein Fahrer etwa wiegen:

Light-Klasse: 54 kg oder mehr.

Heavy-Klasse: 68 kg oder mehr.

Ballast darf nur in der dafür vorgesehenen Gewichtsbox mitgeführt werden. Da die Gewichtsklasse bei jedem stündlichen Kartwechsel wechselt, braucht jedes Team mindestens einen Fahrer, der das Heavy-Gesamtgewicht erreichen kann. Fahrer und Teams sind selbst dafür verantwortlich, das vorgeschriebene Gesamtgewicht einzuhalten. Für leichtere Fahrer gibt es keine Ausnahme: Ist das gemessene Gesamtgewicht zu niedrig – auch mit vollem Ballast –, gelten die Strafen aus dem Strafenkatalog.

Wichtiger Sicherheitshinweis

Persönliche Gewichte wie Bleiplatten, Gewichtswesten oder ähnliche Hilfsmittel sind streng verboten. Es dürfen nur die vorgesehenen Standardgewichte in der Gewichtsbox des Karts verwendet werden.

Warm-up und Qualifying

Vor jedem Rennen gibt es eine 30-minütige Session, aufgeteilt in 27 Minuten Warm-up und 3 Minuten Qualifying. Das Qualifying bestimmt die Startaufstellung anhand der schnellsten Runde jedes Teams.

Die Gewichtsklasse im Qualifying entspricht der Startklasse des Teams im Rennen. Sie wird beim Briefing bekanntgegeben.

Während Warm-up und Qualifying dürfen die Teams beliebig oft die Fahrer wechseln. Jeder Fahrerwechsel muss über die Waage, und das Team muss jederzeit das vorgeschriebene Mindestgewicht einhalten.

Startaufstellung und Regeln

Der Startfahrer muss spätestens am Ende des Qualifyings feststehen. Sobald ein Team in der Startaufstellung steht, sind keine Fahrer- oder Ballaständerungen mehr erlaubt. Verstöße werden bestraft.

Fahren zwei oder mehr Teams exakt dieselbe Rundenzeit, wird das Team vorne gereiht, das die Zeit zuerst gefahren ist.

Teams, die nicht am Qualifying teilnehmen, starten vom Ende des Feldes. Nehmen mehrere Teams nicht teil, wird ihre Startreihenfolge untereinander ausgelost.

Freiwilliger Kartwechsel im Qualifying

Während Warm-up und Qualifying ist ein freiwilliger Kartwechsel erlaubt. Das Team muss das Rennen dann automatisch vom letzten Startplatz aus beginnen.

Kartwechsel-Phase

Nach jeder Rennstunde findet ein Kart- und Fahrerwechsel samt Wechsel der Gewichtsklasse statt. Die ersten Wechsel beginnen etwa 10–15 Minuten vor dem Ende des jeweiligen Stints. Die genauen Zeiten stehen im Zeitplan und werden beim Briefing bekanntgegeben.

Die feste Standzeit von 20 Sekunden wird auf einem Timer angezeigt, den die Rennleitung mit einem Buzzer startet. Das nächste Kart und der nächste Fahrer stehen bereits in der Box bereit. Das Team darf losfahren, sobald der Timer auf null steht.

Reihenfolge der Kartwechsel

Die Reihenfolge der Kartwechsel richtet sich nach dem Meisterschaftsstand des Vorjahres bzw. – für Teams ohne Vorjahresergebnis – nach der Anmeldereihenfolge. Pro- und Amateur-Teams wechseln abwechselnd: In der Box stehen immer zwei Karts bereit – eines für ein Pro-Team und eines für ein Amateur-Team –, sodass Pro-Teams die Karts von Pro-Teams und Amateur-Teams die Karts von Amateur-Teams übernehmen.

Diese Reihenfolge gilt während des ganzen Rennens, auch wenn sich die Kartnummern ändern. Die genaue Reihenfolge wird gut sichtbar angezeigt und beim Briefing erklärt.

Die Teams werden über eine Anzeigetafel zum Wechsel gerufen. Da sich die Kartnummer eines Teams bei jedem Stopp ändern kann, müssen die Teams die Anzeige genau beobachten.

Fahrerwechsel-Phase

Gilt nur für die Amateur-Wertung.

Die Fahrerwechsel-Phase wird mit einer Tafel auf der Start-Ziel-Geraden angezeigt. Sie findet in der Mitte jeder Rennstunde statt, genau zwischen zwei regulären Kartwechsel-Phasen. Jedes Fenster für den Fahrerwechsel dauert genau fünf Minuten. Der genaue Ablauf wird beim Briefing erklärt und vor Ort ausgehängt.

Ablauf und Regeln

In der Fahrerwechsel-Phase muss jedes Amateur-Team einen zusätzlichen Boxenstopp einlegen. Dabei gilt:

Das Kart muss über die Waage.

Es gelten dieselben Gewichtsvorgaben wie beim Start oder nach der Kartwechsel-Phase. Die gültige Gewichtsklasse wird angezeigt.

Ein Fahrerwechsel ist erlaubt, aber nicht Pflicht. Bleibt der Fahrer im Kart, muss er trotzdem:

in der Box aus dem Kart aussteigen;

mit beiden Füßen den Asphalt der Boxengasse berühren;

wieder einsteigen und weiterfahren.

Bereich für den Fahrerwechsel

Der Fahrerwechsel findet in einem eigenen, deutlich mit Pylonen markierten Teil der Boxengasse statt.

Pflichten und Strafen für Amateur-Teams

Amateur-Teams müssen ihre vorgeschriebenen Boxenstopps innerhalb des Fünf-Minuten-Fensters absolvieren. Andernfalls folgt:

eine Strafe von mindestens zwei Runden;

bei wiederholten Verstößen eine mögliche Disqualifikation.

Hinweis für Pro-Teams

Pro-Teams müssen an der Fahrerwechsel-Phase nicht teilnehmen. Legen sie freiwillig einen Boxenstopp ein, gilt derselbe Ablauf.

In der Boxengasse gibt es keine Zeitmessschleife, daher kostet ein Boxenstopp in der Fahrerwechsel-Phase automatisch eine Runde. Ein Pro-Team darf in dieser Phase zwar den Fahrer wechseln, verliert dabei aber eine Runde – das ist erlaubt, strategisch aber meist nicht sinnvoll. Die Runde wird nicht gutgeschrieben, auch nicht bei einem versehentlichen Stopp.

Boxengasse

Bei der Einfahrt in die Boxengasse muss das Kart an der Haltelinie vollständig anhalten. In der Kartwechsel-Phase drückt die Rennleitung den Buzzer, sobald das Kart steht; damit startet der 20-Sekunden-Timer.

In der Fahrerwechsel-Phase der Amateur-Klasse wird kein Buzzer verwendet.

Alle vier Räder und der Frontspoiler müssen vor der Haltelinie bleiben. Bei Verstoß gibt es eine Zeitstrafe von 10 Sekunden, die am Rennende addiert wird.

Das Team darf losfahren, wenn der Timer auf null steht und die Anzeige grün wird. Ab dann gilt in der gesamten Boxengasse strikt Schrittgeschwindigkeit. Deutliches Überschreiten kann mit einer Stop-and-go-Strafe geahndet werden.

Die Boxengasse ist jederzeit freizuhalten. Verstöße – besonders nach Aufforderung durch die Rennleitung – können ebenfalls bestraft werden.

Startarten

Stehender Start
Die Karts stellen sich hintereinander oder in zwei Reihen in den markierten Startboxen auf. Gestartet wird mit geschwenkter Startflagge oder per Ampel.

Fliegender Start
Die Karts stellen sich kurz vor der letzten Kurve hintereinander auf. Das Rennen beginnt, wenn an Start/Ziel die Startflagge geschwenkt wird.

Le-Mans-Start
Die Karts stehen auf der Gegengeraden gegenüber von Start/Ziel. Beim Flaggensignal laufen die Fahrer zu ihren Karts zurück, steigen ein und fahren so schnell wie möglich los.

Ablauf im Vorstartbereich

Der Vorstartbereich liegt im Infield der Gegengeraden und ist mit einem blauen „Formation Zone"-Banner markiert.

Nach dem Qualifying müssen sich alle Teams dorthin begeben, damit das Streckenpersonal sie in der richtigen Startreihenfolge aufstellt.

Die Boxenausfahrt schließt, sobald die Startaufstellung beginnt, und öffnet erst wieder, wenn das ganze Feld in der Einführungsrunde vorbeigefahren ist. Teams, die noch in der Box sind, dürfen sich hinten anschließen, ihre im Qualifying erzielte Startposition aber nicht mehr einnehmen.

Disziplin und Verhalten

Die Flaggenzeichen der Streckenposten und der Rennleitung sind zu befolgen. Verstöße werden bestraft; wiederholte Verstöße können zum Ausschluss aus dem Rennen führen.

Das Fahren außerhalb der Strecke oder auf nicht offiziell freigegebenen Zufahrtswegen ist streng verboten.

Flaggenzeichen

Teammanager müssen alle Fahrer über Bedeutung und Einsatz der Flaggenzeichen informieren. Eine vollständige Übersicht steht im Anhang dieses Reglements.

09 ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Alles, was nicht ausdrücklich erlaubt ist, ist verboten. Die Rennleitung bestraft Verstöße gegen die allgemeinen Bestimmungen; schwere Fälle können zum Ausschluss des Teams führen.

10 STRAFENKATALOG

Unsportliches Verhalten wie ein anderes Kart von der Strecke drängen oder Rammen: Verwarnung, 5–10 Sekunden Zeitstrafe oder Disqualifikation, je nach Schwere des Vergehens.

Nicht an der Haltelinie angehalten: 10 Sekunden Zeitstrafe.

Herauswerfen oder Verlieren von Ballast aus dem Kart: Disqualifikation.

Absichtliche Beschädigung eines Karts oder ähnlich schweres Fehlverhalten: Disqualifikation.

Untergewicht

Für jedes Kilogramm oder angefangene Kilogramm unter dem Mindestgewicht: 5 Sekunden Zeitstrafe pro kg.

Mehr als 10 kg Untergewicht: zwei Runden Abzug.

Nicht zum Wiegen erschienen: zwei Runden Abzug.

11 KARTZUTEILUNG

Qualifying-Kart und Startkart werden beim Briefing ausgelost. Die Reihenfolge der stündlichen Kartwechsel ist unter „Reihenfolge der Kartwechsel“ geregelt. Die vollständige Zuteilung wird gut sichtbar ausgehängt.

12 FAHRERAUSRÜSTUNG

Jeder Fahrer muss einen Integralhelm und geschlossene Schuhe tragen. Helme und Rennanzüge können an der Strecke geliehen werden. Handschuhe, Rennanzug und Rippenschutz werden empfohlen.

13 BALLAST UND ZUSATZGEWICHTE

Ballast darf nur in der dafür vorgesehenen Gewichtsbox des Karts mitgeführt werden. Zusätzliches Gewicht am Körper, im Sitz oder an einer anderen Stelle ist streng verboten.

Ballast während der Fahrt zu entfernen ist ebenfalls verboten. Jeder Verstoß führt zur sofortigen Disqualifikation des ganzen Teams.

Das Horten oder Zurückhalten von Gewichten wird ebenfalls bestraft. Gewichte dürfen erst genommen werden, wenn der Kartwechsel des Teams kurz bevorsteht, etwa drei bis fünf Karts vor dem eigenen. Steigt ein Fahrer aus, müssen die Gewichte an ihren ursprünglichen Platz zurück.

14 POKALE

Pokale gibt es für die Plätze 1 bis 3 in der Pro- und in der Amateur-Wertung, bei jedem Rennen und in der Gesamtwertung der Meisterschaft.

Vergeben werden ausschließlich Pokale.

15 GESAMTWERTUNG

Die Gesamtwertung umfasst die Ergebnisse aller ausgetragenen Rennen. Jedes Team punktet innerhalb seiner Wertungsklasse. Alle Rennen zählen gleich: Ein 7-Stunden-Rennen bringt dieselben Punkte wie ein 4-Stunden-Rennen.

Punkte pro Rennen

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

Zusätzlich innerhalb jeder Wertungsklasse (Pro und Amateur) bei jedem Rennen:

das Team mit der schnellsten Rennrunde erhält 1 Punkt;

das Team auf der Pole-Position erhält 1 Punkt.

Alle Ergebnisse und Wertungen werden auf alpen-racing.com/cupwertung und auf Instagram veröffentlicht.

16 FLAGGEN

Zeichen	Flagge	Bedeutung
	Rot-Weiß-Rot	Startsignal. Wird bei Ampelstart nicht verwendet.
	Rot	Rennen unterbrochen oder Strecke gesperrt. Sofort langsamer fahren und zum von der Rennleitung angegebenen Ort fahren. Nicht überholen; jederzeit anhaltebereit sein.
	Schwarz-Weiß diagonal geteilt	Mit Startnummer: Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.
	Schwarz	Mit Startnummer: beim nächsten Passieren der Boxeneinfahrt an dem von der Rennleitung angegebenen Ort melden.
	Schwarz mit orangefarbener Scheibe	Mit Startnummer: technischer Defekt. In der nächsten Runde an die Box fahren.
	Gelb	Einfach geschwenkt: Gefahr. Überholverbot ab dem Streckenposten, bis Grün gezeigt wird. Doppelt geschwenkt: große Gefahr außerhalb des Sichtfelds. Geschwindigkeit verringern. Überholverbot ab dem Streckenposten, bis Grün gezeigt wird.
	Blau	Schnelleren Fahrer vorbeilassen.
	Gelb mit roten Streifen	Rutschige Strecke durch Öl oder Wasser. Geschwindigkeit anpassen.
	Grün	Gefahr vorbei, die Strecke ist frei. Rennen wird fortgesetzt.
	Schachbrett	Ende des Rennens.

Die vollständige Bedeutung aller Flaggenzeichen ist im Anhang H des Internationalen Sportgesetzes und im Kart-Reglement festgelegt.

DIE WICHTIGSTEN REGELN IN BILDERN

Vor der Linie anhalten



Haltelinie in der Boxengasse. Mit allen vier Rädern und dem gesamten Frontspoiler vor der Linie vollständig anhalten. Wer die Linie vor dem Anhalten überfährt, bekommt 10 Sekunden Strafe.

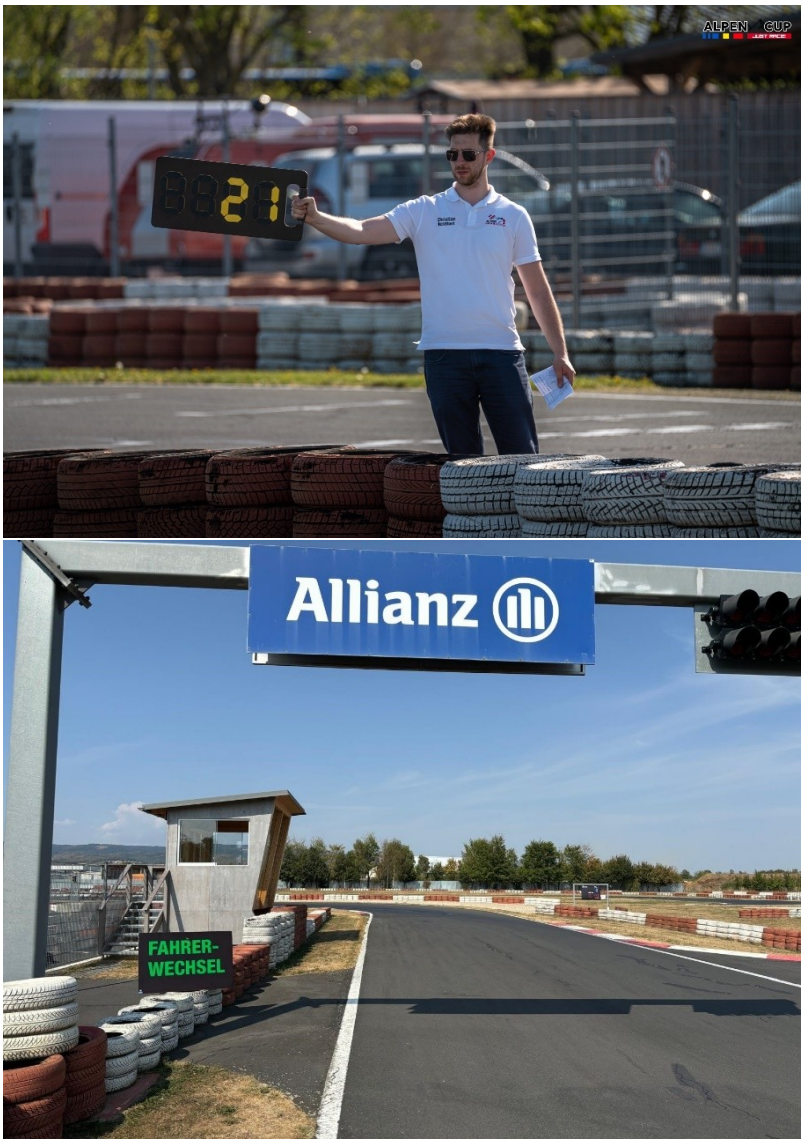


Richtig: Das ganze Kart bleibt hinter der Linie. Falsch: Der Frontspoiler ragt über die Linie. Fahrtrichtung nach oben.

Beim Kartwechsel an der Linie anhalten – die Rennleitung startet dann den Timer mit dem Buzzer. Die Mindeststandzeit beträgt 20 Sekunden. Erst losfahren, wenn der Timer auf null steht und das Licht grün ist, dann in Schrittgeschwindigkeit weiter.

DIE WICHTIGSTEN REGELN IN BILDERN

Auf die Boxentafel achten



Die Rennleitung zeigt die Wechselphase mit der Tafel an. Amateur-Klasse: den zusätzlichen Stopp im angekündigten Fünf-Minuten-Fenster absolvieren. Fährt derselbe Fahrer weiter, aussteigen und mit beiden Füßen den Asphalt berühren, dann wieder einsteigen.

Die vorgesehene Gewichtsbox verwenden



Vor dem Kart sind die Standard-Ballastblöcke zu sehen. Ballast nur in die vorgesehene Gewichtsbox des Karts legen. Niemals Gewichte am Körper befestigen oder auf den Sitz legen. Höchstens 30 kg Zusatzballast. Nicht benötigte Blöcke vor dem Verlassen der Boxengasse zurückgeben.

Im markierten Wechselbereich bleiben

Fahrerwechsel nur im mit Pylonen markierten Bereich durchführen. Die Boxengasse freihalten und den Anweisungen des Personals folgen. Die Fotos zeigen den Ablauf; die aktuellen Markierungen und Wechselfenster werden beim Fahrerbriefing erklärt.