

# Ausschreibung ICE-Race 2019

## **1. Veranstalter:**

### **MSC-Weissenbach**

**Land:** Österreich, Tirol

**Ort:** 6671 Weißenbach

**Veranstaltung:** Eisrennen

## **2. Allgemeine Bedingungen:**

1. Die vorliegende Ausschreibung wird nach Nennungseröffnung nur dann geändert, wenn alle Bewerber, die bereits genannt haben, einverstanden sind. Ferner, wenn die Änderung von den Sportkommissaren aus Sicherheits- oder "Gründen höherer Gewalt" entschieden wird
2. Die Sportkommissare der Veranstaltung sind ermächtigt, in allen Fällen, die nicht in der Ausschreibung enthalten sind, Entscheidungen zu treffen

## **3. Strecke:**

Auf Eis

## **4. Bewerbe, Fahrer, Fahrregeln:**

Teilnahmeberechtigt sind alle Inhaber einer gültigen Fahrerlaubnis ausgenommen die Klasse Motocross und Quad. Lizenz ist keine erforderlich. Pro Lauf darf das Fahrzeug nur mit dem jeweiligen Fahrer besetzt sein (Beifahrer sind nicht erlaubt).

Es ist möglich, dass mehrere Fahrer ein Team bilden - gewertet wird hierbei nur das Fahrzeug bzw. Team und nicht der einzelne Fahrer.

Vom Veranstalter wird eine Person eingesetzt, welcher die Überwachung der Einhaltung der Fahrregeln obliegt. Die Entscheidung über die Verhängung der Sportstrafen, die bis zum Ausschluss führen können, ist bindend und können nicht angefochten werden. Im gesamten Fahrerlager gilt Schritt-Geschwindigkeit.

## **5. Durchführung des Rennens:**

### **5.1. Sicherheit:**

1. Ausrüstung: Jeder Fahrer muss während des gesamten Trainings bzw. Rennens einen Sturzhelm, einen feuerbeständigen Overall, Socken, Unterwäsche, Gesichtsschutz, Handschuhe und Schuhe tragen und muss mit den Sicherheitsgurten straff in den Sitz gezurt sein. Das Fenster auf der Fahrerseite muss geschlossen sein. Ein Visier oder Schutzbrillen sind für den Fall, dass die Windschutzscheibe bricht, vorzusehen.
2. Es darf kein Beifahrer mitgenommen werden.
3. Die Spikereifen müssen ausreichend (mindestens bis auf Achshöhe und über die gesamte Breite) abgedeckt sein.

## **5.2. Vorläufe:**

1. Aufstellung nach Plan.
2. Es gibt mindestens 4 Vorläufe mit je 4 Fahrzeugen über 4 Runden.
3. In jedem Lauf muss die Joker Lap einmal befahren werden.
  - a. Zwei Sachrichter der Veranstaltung führen eine Mitschrift über das Befahren der Joker Lap.
  - b. Dort, wo die Joker Lap wieder in die Hauptrennstrecke einmündet, hat derjenige Fahrer den Vorrang, der sich auf der Hauptrennstrecke befindet.

Punkt 3 gilt nicht für Eismotorräder und Gespanne mit 10mm bzw. 28mm Spikes

## **5.3. Semifinale und Finalläufe:**

1. Im Semifinale werden 5 Runden gefahren und im Finale 6 Runden. Es gibt zwei Semifinale und einen Finallauf. Die besten 8 Fahrer aus den Vorläufen sind für die Semifinale qualifiziert, die besten 2 aus jedem Semifinale sind für das Finale qualifiziert. Semifinalläufe werden nur gefahren wenn sich mindestens 6 Fahrer qualifiziert haben. Wenn es keine Semifinale gibt, haben sich die 4 besten Fahrer automatisch fürs Finale qualifiziert.
2. Im ersten Semifinale sind der 1., 3., 5., 7. Platzierte aus dem Zwischenergebnis qualifiziert. Im zweiten Semifinale sind der 2., 4., 6., 8., qualifiziert.
3. Die Startaufstellung der Finale besteht aus den 2 Besten der beiden Semifinalläufe. Die Aufstellung der 4 Fahrzeuge wird ausgelost. Ist es einem Fahrer nicht möglich, am Semifinale oder Finale teilzunehmen, so darf der beste nichtqualifizierte Fahrer sich auf die letzte Startposition stellen und alle anderen rücken um den freien Platz nach. Es dürfen max. 2 Fahrer nachrücken. In den Finalläufen muss eine der Runden die Joker Lap Runde sein. Jene Fahrer, die diese Joker Lap Runde nicht fahren, werden als Letzte (vor den nicht gestarteten Teilnehmern dieses Finallaufes) klassiert. Sollte dies mehrere Fahrer betreffen, so werden diese in der Reihenfolge ihrer Startaufstellung (vor den nicht gestarteten Teilnehmern dieses Finallaufes) gereiht. Bei der Ausfahrt aus der Joker Lap hat derjenige Fahrer den Vorrang, der sich auf der Hauptrennstrecke befindet.

## **6. Fahrzeuge:**

Alle Fahrzeuge müssen technisch dem Reglement des Rallyecross-Ice-Cup entsprechen. Das Reglement ist hier zu finden -> Reglement

### **6.1. Gruppen- und Klasseneinteilung**

1. **Schnupperklasse**
2. **Tourenwagen 2WD**
3. **Tourenwagen 4WD**
4. **Buggy 2WD**
5. **Buggy 4WD**
6. **Crosskart**

Wir erlauben uns, diese Klasse mit der Klasse Buggy 2WD zusammenzulegen, falls nicht genügend Starter gemeldet werden.

## 7. Quad

Nur bei entsprechendem Meldeergebnis von mindestens 8 Startern pro Tag, kommt ein Rennen zustande.

## 8. Motocross

Nur bei entsprechendem Meldeergebnis von mindestens 8 Startern pro Tag, kommt ein Rennen zustande

## 9. Eismotorräder mit 10mm Spikes

## 10. Gespanne mit 10mm Spikes

## 11. Eismotorräder mit 28mm Spikes

Die Klassen 9; 10; 11; fahren im Speedway Modus. 4-mal 4 Starter 4 Runden.  
Nicht durch die Joker Lap.

## 7. Startnummern:

Wird noch festgelegt !!

## 8. Technische Abnahme:

Alle Teilnehmer, die an der Veranstaltung teilnehmen wollen, müssen zur technischen Abnahme erscheinen. Der Rennleiter kann zu spät kommende Fahrer nach Rücksprache mit den Technikern noch zur technischen Abnahme zulassen.

Ein Fahrzeug, das nicht den Sicherheitsbestimmungen entspricht, erhält keine Starterlaubnis.

## 9. Unfälle und technische Gebrechen:

Wenn zwei oder mehrere Fahrzeuge in der gleichen Runde ausfallen, so werden diese Fahrzeuge in der Reihenfolge wie sie zuletzt die Ziellinie überfahren haben, gewertet. Erfolgt der Ausfall in der Startrunde, so erfolgt die Wertung nach den Startpositionen.

## 10. Flaggenzeichen:

Die gelbe Flagge soll nur an einem Posten – unmittelbar vor dem „Ereignis“ gezeigt werden. Sie ist so lange zu zeigen, bis die Ideallinie frei ist. Nach der gezeigten Flagge darf der Fahrer nicht überholen, bis er die Unfallstelle, für die diese Flagge gezeigt wurde, komplett passiert hat. Es gibt für diese Situation keine grüne Flagge. Rote, schwarz-weiß karierte und schwarze Flagge zu zeigen obliegt dem Rennleiter.

## **11. Strafen:**

Jeder absichtliche Kontakt zwischen Fahrer/Auto - Ausfahrt Joker Lap oder nach der Zieldurchfahrt - auf der Rennstrecke Entscheidung der Sportkommissare.

## **12. Ergebnisse:**

Die Ergebnisse aller Läufe müssen, sobald sie vollständig vorliegen, den Teilnehmern mitgeteilt werden. Die Startaufstellung der Finalläufe muss rechtzeitig vor Beginn der Finalläufe veröffentlicht werden. Alle Resultate werden am offiziellen Anschlagbrett und im Sekretariat veröffentlicht. Die Endergebnisse werden nach den Ergebnissen der Finalläufe erstellt. Die Sportkommissare haben sowohl das Zwischenergebnis als auch das Endergebnis nach Ende der jeweiligen Protestfrist zu unterzeichnen.

## **13. Nennung, Nenngeld, Nennschluss**

Jedes Fahrzeug darf nur von einem Fahrer gelenkt werden.  
Jedes Fahrzeug darf nur in einer Klasse eingesetzt werden.

Die Nennung muss vollständig und wahrheitsgetreu abgegeben werden. Der Veranstalter hält sich das Recht vor, Nennungen ohne Angabe von Gründen zurückzuweisen.

### **13.1. Nenngeld:**

Nenngeld beträgt 80 Euro pro Tag

### **13.2. Nennschluss:**

Der Nennschluss ist ca. eine Woche vor der Veranstaltung angesetzt.  
Nachnennungen sind aus organisatorischen Gründen **NICHT** möglich!

### **13.3. Nenngeld:**

Die Nennung ist nur dann gültig, wenn das Nenngeld fristgerecht auf das Konto des Veranstalters eingezahlt worden ist. Bei Ablehnung der Veranstalterwerbung kann ein höheres Nenngeld vorgesehen werden.

### **Das Nenngeld wird rückerstattet:**

- Bei Nichtannahme der Nennung
- Wenn die Veranstaltung nicht stattfindet

## **14. Fahrerinfo:**

- Jeder Fahrer ist dafür verantwortlich, dass im Bereich seines Teams im Fahrerlager ein Feuerlöscher mit mind. 5 kg vorhanden ist.
- Jeder Fahrer hat dafür zu sorgen, dass unter seinem Fahrzeug im Fahrerlager eine Umweltmatte aufgelegt ist. Es soll ein Verunreinigung des Bodens im Zuge von Wartungs und Reparaturarbeiten verhindert werden.

**Im Fahrerlager gilt Schritt-Tempo!  
!!! Nichteinhaltung führt ausnahmslos zum Platzverweis !!!**

## **15. Protest**

Das Recht des Protestes hat nur der Fahrer. Jedoch können die Sportkommissare immer von Amtswegen eingreifen, selbst wenn ihnen kein Protest vorliegt. Proteste nimmt nur der Rennleiter unter gleichzeitiger Hinterlegung von 500 Euro entgegen. Die Protesteingabe muss schriftlich durchgeführt werden. Mündliche oder Sammelproteste sind nicht erlaubt. Der Protest muss genau definiert werden.

Falls ein Protest als unbegründet abgelehnt wird, kann die eingezahlte Gebühr ganz oder teilweise einbehalten werden.

Bei Protesten, die sich gegen technische und serienmäßige Anzweiflungen eines Fahrzeuges erheben, muss das Fahrzeug nach Eingang des Protestes den hierzu Beauftragten zur freien Verfügung betreffend der Überprüfung überlassen werden. Jegliche Unkosten, die dem Veranstalter durch die Abwicklung eines Protesteingangs entstehen, sind auf jeden Fall vom Verlierer des Protestablaufes zu tragen.

Sollte sich während des Protestablaufes herausstellen, dass dieser von einem Fachbetrieb geklärt werden muss, ist eine sofortige Kautions von 500,00 Euro vom Protesteinreicher zu hinterlegen. Der Fahrer bestätigt durch seine Unterschrift auf der Rennanmeldung, dass er sich in allen Fällen dem Protesturteil beugt. Ein Einspruch bzw. Widerspruch gegen diesen Entscheid ist nicht möglich. Die Protestfrist endet mit dem Aushang des offiziellen Ergebnisses. Gegen die Entscheidungen der beauftragten techn. Kommission inkl. des Rennleiters, der Fahrzeugabnahme und der Zeitnahme sind keinerlei Proteste zulässig. Die Protestkommission setzt sich im Bedarfsfall immer aus mindestens zwei technischen Kommissaren und dem Rennleiter zusammen. Die Zahl der Abstimmungsberechtigten Personen bei einem Protestentscheid muss immer eine ungerade sein.

## **16. Siegerehrung**

Die Siegerehrung findet am Abend der Veranstaltung statt. Uhrzeit, Ort und Durchführung obliegt dem Veranstalter.

Pro Klasse werden 3 Pokale ausgegeben.

## **17. Versicherung**

Der Veranstalter hat für die Veranstaltung eine obligatorische Veranstalter Haftpflichtversicherung abgeschlossen. Jeder Teilnehmer fährt auf eigene Verantwortung und Gefahr. Der Veranstalter lehnt gegenüber Bewerbern, Fahrern, Helfern und Dritten jede Haftung für Personen- und Sachschäden ab. Jeder Bewerber/Fahrer ist hundertprozentig für seine Versicherungen verantwortlich.

## 18. Allgemeines:

1. Als Starter gilt jeder Fahrer, der die technische Abnahme passiert hat.
2. Sollte die Zielflagge versehentlich oder bevor das führende Fahrzeug die Gesamtdistanz vollendet hat gezeigt werden, so entscheiden die Sportkommissare über einen Wiederholungslauf.
3. Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der schwarz-weiß karierten Zielflagge beim Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden der Führende und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahlen, abgewunken. Sollte die Zielflagge nach Erreichen der in der Ausschreibung vorgesehenen Rundenanzahl gezeigt werden, so erfolgt eine Klassierung nach der letzten Zieldurchfahrt.
4. Sollte das Rennen aus Sicherheitsgründen oder wegen eines Fehlstarts abgebrochen werden, so ist dies mit der roten Flagge bei der Start/Ziellinie und an den Streckenpostenpositionen anzuzeigen. Die Fahrzeuge haben dann unverzüglich das Rennen zu stoppen und langsam auf der Strecke gemäß den Anweisungen der Streckenposten weiterzufahren. Der Rennleiter entscheidet, welcher Fahrer am Restart teilnehmen darf. Wiederholungsläufe finden statt wenn: a) die rote Flagge während eines Laufes gezeigt wird b) die Zielflagge versehentlich oder bevor das führende Fahrzeug die Gesamtdistanz vollendet hat gezeigt wurde. Nur Teilnehmer am ersten Start sind beim Neustart startberechtigt und müssen am selben Startplatz wie vorher stehen. Andere Vorkommnisse werden als „Höhere Gewalt“ behandelt. Wenn ein Fahrer in einem Lauf vorsätzlich eine Wiederholung provoziert, so wird der betreffende Fahrer nach einer Entscheidung der Sportkommissare disqualifiziert. Wenn ein Finale mit einer roten Flagge abgebrochen wird, so wird ein Teilnehmer, der beim Neustart nicht mehr starten kann, vor den Fahrern, die an diesem Finallauf nicht starten konnten, gereiht.
5. Wenn ein Fahrer während eines Startvorganges, absichtlich eine Startwiederholung verursacht, kann der betroffene Fahrer von diesem Lauf durch die Sportkommissare disqualifiziert werden.
6. Start: Der Startablauf beginnt mit dem Zeigen der Tafel „F“ oder „ready to race“ (für max. 5 sec). Anschließend erfolgt der Start durch Aufleuchten des grünen Lichts der Startampel.
7. Fehlstart: Ein Fehlstart ist dann gegeben, wenn das Fahrzeug die Startlinie vor dem Aufleuchten des Grünlichtes überfährt. Fehlstartrichter sind vorzusehen. Im Falle eines Fehlstarts leuchtet eine rotierende gelbe Warnlampe auf.
8. Bei einem Fehlstart in einem Vorlauf muss der betreffende Fahrer 2x die Joker Lap fahren (Tafel „2x Joker Lap“ wird angezeigt). Die Startprozedur wird erneut gestartet. Wenn derselbe Fahrer einen 2. Fehlstart im selben Vorlauf hervorruft, so darf er bei diesem Lauf nicht mehr starten.
9. Bei einem Fehlstart in einem (Semi-) Finallauf wird der betreffende Fahrer mit dem Zeigen einer Tafel „2x Jokerlap“ verwarnet, der Fahrer in dem jeweiligen Finallauf muss die Joker Lap 2x befahren. Die Startprozedur wird erneut gestartet. Wenn derselbe Fahrer einen 2. Fehlstart im selben Finallauf hervorruft, so wird er von diesem (Semi-) Finallauf disqualifiziert und als letztplatziertes Teilnehmer gereiht; vor den „Nichtstärtern“ dieses Laufes.