

BRC-serien 2022-2023

”gokartserie för 3-mannalag”

Laguppställning

Varje lag får registrera max 5 förare som kör för laget under en och samma säsong. Om laget har förbrukat sina 5 registreringar och inte får ihop fullt lag till ngn omgång hjälper vi på GokartArenan till med att hitta lämplig reserv.

Racekalender under hösten 2022

Tisdag 11 oktober (1 heat)
BRC Race 1 Utomhus

Tisdag 25 oktober (1 heat)
BRC Race 2 Utomhus

Tisdag 22 november (2 heat)
BRC Race 3 Inomhus

Tisdag 20 december (2 heat)
BRC Race 4 Inomhus

Prel. Racekalender under våren 2023

Tisdag 14 februari (2 heat)
BRC Race 5 Inomhus

Tisdag 14 mars (2 heat)
BRC Race 6 Inomhus

Tisdag 11 april (1 heat)
BRC Race 7 Utomhus

Tisdag 9 maj (1 heat)
BRC Race 8 Utomhus "Final"

Anmälda lag

Vi har i år valt att banta startfältet till 12 lag, detta för att höja kvaliteten på serien och att BRC ska vara för dem som verkligen tar detta på allvar. Övriga lag hänvisas till vår 2-mannaserie Gokartstegen.

Tabellplacering i grundserien 2021-2022 utgör startposition i omvänd startordning inför race 1.

1. Ap-X (1)
2. JRR Racing (2)
3. WF Racing Team (3)
4. Titab Pac (4)
5. Koopa Troopas (5)
6. Silverdalen Racing (6)
7. Måleriservice (7)
8. Norrköpings Rörtjänst (8)
9. J2 Motorsport (10)
10. PSN Frakt (12)
11. Gsons Åkeri (13)
12. Ewgroup (nya)

Race 1-7

63 minuters Le Mans lopp fördelat på 2 halvlek (24 + 39). 12 minuters fri träning (4 minuter/förare) före race-start.

Träning

- Varje förare kör ca 8 varv inomhus och 5 varv utomhus.
- När tecken för byte kommer så sker det på nästa varv. Detta gäller både vid körning inomhus och utomhus.
- Den föranmälde startföraren kör 3:e stint, dvs mellan minut 8-12.
- En förare får max köra denna startstint vid 3 tävlingstillfällen av de totalt 7 lopp som grundserien innehåller. 3:e-stint föraren ska vara anmäld i receptionen senast 10 minuter före utsatt start.

Le Mans Halvlek 1 (24 minuter)

- Loppet körs som en stafettkörning där laget som kört flest varv efter 24 minuter har segrat.
- Loppet startas från depån med 2 sekunders mellanrum (3 sekunder på innebanan) mellan bilarna i omvänd startordning jämfört med tabellposition.
- Varje förare kör efter rullande stint-schema enl 1, 2, 3-principen.

Stint 1	minut	0-6	Förare 1
Stint 2	minut	6-15	Förare 2
Stint 3	minut	15-24	Förare 3

Efter målgång för segrarlaget får samtliga lag passera mållinjen en gång.

Le Mans halvlek 2 (39-minuter)

- Startordningen enl målgång i halvlek 1. Föraren som har startat i halvlek 1, startar även i halvlek 2. **Nyhet! Vi startar stillstående från "gridden".**

Stint 4	minut	0-9	Förare 1
Stint 5	minut	9-15	Förare 2
Stint 6	minut	15-21	Förare 3
Stint 7	minut	21-27	Förare 1
Stint 8	minut	27-33	Förare 2
Stint 9	minut	33-39	Förare 3

Efter målgång för segrarlaget får samtliga lag passera mållinjen en gång.

Inomhusrace

- Inomhusracen körs i 2 heat där lag 1-6 i totaltabellen kör i A-heat och lag 7-12 kör B-heat.

Förarbyte

- Bytet på utomhusbanan: Tävlingsledaren ger bytestecken till samtliga bilar vid mållinjen. Föraren har då 3 st chanser att gå in i depån för byte. 1:a chansen när man kommer upp till depån efter ca 40-43 sekunder, 2:a chansen efter 80-86 sekunder eller 3:e chansen efter 120-129 sekunder. Missar man dessa tre chanser så innebär det att man får "drive-through" (för tidigt byte, dvs laget svänger in före man passerat tävlingsledaren tecken för byte bestraffas på samma sätt som om man ligger ute för länge). I samband med bytet ska bilen accelerera med motorns kraft, man får alltså inte skjuta på med handkraft av annan team-medlem. Allt för att minimera skaderisken. 3:e föraren får heller inte på något sätt vara inblandad i bytet. Byten sker i de bytesrutor som är uppmålade i depån. Bytes-rutorna ska ses som en vägledning för att kunna göra bytet på ett säkert sätt, allt för att minimera skaderisken. Om ett lag kör på ett annat lag bakifrån pga för sen inbromsning utdöms stränga straff, beslut om straff tas av tävlingsledningen beroende på situation. Ett lag som kommer in i en tom byteskanal måste göra sitt byte i rutan längst fram osv...om fram-railsen passerar linjen som "livar" med depåtrallen före själva förarbytet sker utdöms "drive-through". Den nya föraren även ska sitta ner i stolen senast där linjen som "livar" med "depå-trallen" slutar annars utdöms "drive-through"

Endast depålinan ut mot banan används på utomhusbanan och den förare som ska hoppa i bilen måste fortfarande stå på "midentralen" i depåområdet.

När man svänger in i depån för byte markerar man detta genom att höja ena armen upp i luften.

- Bytet på inomhusbanan: Tävlingsledaren ger bytestecken till samtliga bilar vid mållinjen. Föraren har då 3 st chanser att gå in i depån för byte. 1:a chansen när man kommer upp till depån efter ca 21-23 sekunder, 2:a chansen efter 42-46 sekunder eller 3:e chansen efter 63-69 sekunder. Missar man dessa tre chanser så innebär det att man får "drive-through" (för tidigt byte, dvs laget svänger in före man passerat tävlingsledaren tecken för byte bestraffas på samma sätt som om man ligger ute för länge). I samband med bytet ska bilen accelerera med motorns kraft, man får alltså inte skjuta på med handkraft av annan team-medlem. Allt för att minimera skaderisken. Byten sker i de bytesrutor som är uppmålade i depån. Bytes-rutorna ska ses som en vägledning för att kunna göra bytet på ett säkert sätt, allt för att minimera skaderisken. Om ett lag kör på ett annat lag bakifrån pga för sen inbromsning utdöms stränga straff, beslut om straff tas av tävlingsledningen beroende på situation. Ett lag som kommer in i en tom byteskanal måste göra sitt byte i rutan längst fram osv... Den nya föraren ska sitta ner i stolen senast där linjen som "livar" med "depå-trallen" slutar annars utdöms "drive-through".

Föraren som ska hoppa i bilen får endast stå på den "inre" stora trallen (samma sida som föraren som sitter i bilen hoppar ut till)

På inomhusbanan måste man när man lämnar depån åka "lång" förstakurva dvs till vänster om det målade strecket som finns uppmålat i förstakurvan. Bil som lämnar depån har i alla lägen väjningsplikt mot bil som befinner sig på banan. Om man välter ngn av de två däck-staplarna som står på den målade linjen utdöms "drive-through".

När man svänger in i depån för byte markerar man detta genom att höja ena armen upp i luften.

Att tänka på vid byten

- Tävlingsledningen meddelar nästa förare när det är ca 1 minut kvar till byte. Då ska föraren snarast infinna sig bytestrallen i depån.
- När man lämnar depån, vrid på nacken och titta till höger så det finns plats att köra ut på banan (den som lämnar depån har alltid väjningsplikt mot bilar som redan finns på banan).
- När man lämnar depån på inomhusbanan ska man åka en "lång" förstakurva dvs till vänster om den vita linjen och däckstaplarna. Detta för att idealspåret genom första kurvan ska vara fritt för bilar som befinner sig på banan. Välter man en däckstapel bestraffas det med "drive-through" = alternativspårsbestraffning.
- Var uppmärksam och ha gärna ögon i nacken när ni befinner er i depån, här finns det annars stora risker för att bli påkörd!
- Tänk på att inte låsa hjulen och skapa broms-platta på däcket. Detta får föraren som kör efter dig lida för eftersom det tar några varv innan däcket åter är runt.

Regler/Flaggsystem

Påkörning bakifrån eller i sida kan leda till "penalty time", likaså "prejning" och stängning! Ligger två kartar sida vid sida...Kör kartan som på en bilbana. Då riskerar ni aldrig bestraffning.

Så kallad "Spegling" är självklart heller inte tillåten. Spegel-körning innebär att man ej får reagera på vad den förare som ligger bakom gör. Det innebär om föraren bakom tar en annan linje på en raka inför en kurva (även fast hen inte är uppe bredvid på något sätt). Så får man absolut inte byta spår (föraren har kikad bakåt på rakan), så att man speglar/lägger sig i samma spår. Har man valt sin linje på rakan som framförvarande bil, så ligger man kvar där. Man zick-zackar alltså inte på rakor.

Om två bilar hamnar "parallellt", dvs i bredd med varandra ska man köra enl "bilbane-principen" ända tills det att man inte längre kör i bredd. Detta betyder i klartext att föraren som ligger i ideal-spår får upp en bil på insidan på raksträckan kan hen inte längre skära kurvan och tangerar ordinarie "apex" punkt utan måste hålla ut minst en bilbredd från apex-punkten för att bilen innanför också ska få plats.

När sen dem båda bilarna i bredd går ut ur kurvan får INTE bilen i innerspår driva bilen på utsidan ut mot ex skyddsräcke eller gräsmatta utan även här ska det lämnas en bilbredd att åka på för den yttre bilen.

Till alla nya lag i serien: Ni tjänar aldrig på att ligga och "småpreja" en snabbare bil bakom. Släpp istället om och häng på och bli en bättre förare så snabbt som möjligt. Destruktiv körning gör dig aldrig bättre...Föraren bakom är redan snabbare än dig eftersom han kört ifatt dig.

Detta brukar för många nya lag ta en hel säsong innan man kommer på, nu skriver vi det tom i regelverket för att vi ska få ett bra flyt i racen.

Flaggor

Observations flagga (Svart/vit) - Domarna visar denna flagga för en förare som pga sin körning är under extra bevakning. Tex är på och småknackar föraren framför i ryggen vid upprepade tillfällen, eller vid upprepade tillfällen ligger och "småprejar" bilen bakom, då visar vi denna flagga som en "hint" om att vi ser vad du gör och är väldigt nära att få tex en gul flagga...

Gul flagga - denna flagga är en information om att ert lag bestraffats med att köra i alternativspåret pga en lindrig regelöverträdelse (ex:knuff med railsbågen som leder till omkörning, spårvalsbyte i samband med att bilen bakom är på väg om, sk "spegling"). Sk "drive-through".

Röd flagga – denna flagga är en information om att ert lag bestraffats med ett "stopandgo"- pga en grov regelöverträdelse (ex: knuff med railsbågen så att motståndarbilen "snurrar" alternativt att man genomfört en manöver som inneburit en säkerhetsrisk för andra förare). Ni ska på efterföljande varv svänga in i depån. Stanna i ruta 1 så bilen står helt still och efter detta ger domaren klartecken för att åter åka ut på banan. Domaren bestämmer hur lång själva "stop-plikten" ska vara fr fall till fall.

"Lämna tillbaka plats"-skylt – ex, när en omkörning enl domarna inte gått rätt till. Lämna tillbaka platsen till föraren du kört om. Likadant om en förare hindrar föraren bakom genom tex preja eller byter spår onaturligt när föraren bakom är på väg att köra om.

Blå flagga

- Blåflaggan används om en förare är markant snabbare än bilen framför och lagen befinner sig på olika antal körda varv.
- **Detta gäller även om den snabbare bilen bakom har kört mindre antal varv än bilen framför.**
- Om två eller fler lag ska passera en "blåflaggad" bil så får detta inte utnyttjas som en omkörningsmöjlighet. Bilen som befinner sig direkt bakom "blåflaggad" bil får alltså inte passeras förrän den "blåflaggade" bilen inte längre är något störningsmoment. Detsamma gäller om två bilar blåflaggas samtidigt pga av att en tredje bil kommer i hög hastighet bakom. Då får inte "blåflaggad" bil 2 utnyttja detta som en omkörningsmöjlighet av "blåflaggad" bil 1.
- Den sk "omvända" blåflaggan", där även ledarbilen kan bli blåflaggad om laget bakom har en snabbare förare som kört minst 1 varv mindre används endast i grundserien. I finalen får lagen värdera detta fenomen själva.

Viktning

Före loppet viktas bilarna så att alla i laget tillsammans väger minst 261 kg, dvs 87 kg/förare i snitt. Max viktning per bil är 27 kg.

- Kontakta GokartArenans personal i receptionen för invägning av ev ny förare.
- Förarna vägs med skor, byxor och t-shirt
- Förare som väger in fr 97.0 kg och uppåt och därmed ger laget viktreducering måste väga in sig inför varje race-omgång.
- Bilarna viktas med blyvikter bakom förarstolen. Svart blyvikt = 6 kg, Silver blyvikt = 3 kg, Lilla svartar vikten = 1.5 kg.

Om laget har en förare som väger:

- Mer än 97.0 kg åker alltid laget blyfritt oavsett vad övriga förare i laget väger.

VAR (video assistant referee)

Vi fortsätter med en kamera på utebanan och tre kameror på innebanan. Efter racet kan ni överklaga ev domslut i receptionen mot en avgift på 100 kr per granskad situation. Om domarna ändrar sin "live-bedömning efter granskad video betalas summan tillbaka.

Poängsystem

Race 1-7 avgörs som en rak serietabell. Race 8 är en ren final, mer info under poängtabell. Poäng utdelas efter varje deltävling.

Poäng utdelas för

- Placering efter halvlek 1.
- Placering efter halvlek 2.
- Byten. Eftersom bytestiderna varit svåra att urskilja när utomhusbanan är blöt formulerar vi nu om denna kategori till: Lagets sämsta varvtid under hela loppet = I torrt väglag kommer det att vara er sämsta bytestid, men i blött kan det också vara en avåkning som leder till gräsmattekörning med snurrar som följd! Vi sorterar ut lagets sämsta varvtid under loppet. Den tiden jämförs sen med de andra lagen och poäng ges i fallande skala. Detta innebär att man aldrig får göra bort sig (snurra eller köra av banan) på det varvet man ska byta. Då får man sämst bytes-tid och garanterat bara 1 poäng i den kategorien.

Halvlek 1	P	Halvlek 2	P	Bästa sämstabyte	P
1	24p	1	12p	1	12p
2	22p	2	11p	2	11p
3	20p	3	10p	3	10p
4	18p	4	9p	4	9p
5	16p	5	8p	5	8p
6	14p	6	7p	6	7p
7	12p	7	6p	7	6p
8	10p	8	5p	8	5p
9	8p	9	4p	9	4p
10	6p	10	3p	10	3p
11	4p	11	2p	11	2p
12	2p	12	1p	12	1p

Race 8 Final

Serietabellen efter race 7 avgör till startordningen och samt vilken ordning lagen får välja kart till finalen. Finalen startas fr depån. 63 minuters race där först i mål vinner.

Kartarna

Kartarna servas och kalibreras till det yttersta inför varje deltävling. Om någon kart går sönder under loppets gång finns det snabbt en reservkart tillgänglig, detta betraktas som en "race-happening" och kommer inte att leda till någon modifiering i resultatlistorna!

Kartarna till Race 1 i varje omgång "lottas" i vår racedator med minst en kontrollant i form av er förare. Efter race 1 avgör resultatlistan i detta race vilka bilar lagen i race 2 får köra med. "Vinnarbilen" i race 1 körs alltså av de som ligger sist i serietabellen i race 2 osv.

Walk over

Tråkigt när det sker för då får de andra lagen åka mot färre antal bilar. Försök ringa oss i god tid så kanske vi kan hjälpa er med förare.

Träning

Mellan varje raceomgång körs minst 1 träningspass som man kan boka in sig på online via vår hemsida. Träningspassen innehåller 45 minuters körning. Kostanden är 500 kr/kart (det går bra att dela och vara 1 till max 3 förare/kart om man vill hålla ner budgeten)

Boka träning gör ni på www.gokartarenan.se/boka-traning

Träningsheaten brukar nästan alltid bli fullbokade så boka er plats i god tid.

Övrigt

- SMS-utskick sker ca 1 vecka före varje lopp som en extra påminnelse. Detta går till er anmälda lagkapten, anmäl fler telefonnummer om ni vill att flera ska få påminnelsen.
- Tänk på kylan under hösten. Ett underställ och ett bra regnställ kan vara att rekommendera under och över overallen. Ta gärna med racehandskar eller liknande. Dem vi lånar ut håller inte högsta kvalitet vad det gäller grepp.

Vid frågor maila till fredrik.delborn@gokartarenan.se (eller sms 0708252797)

Varmt välkomna till en riktigt fartfylld höst, vinter och vår.

mvh
Fredrik, Magnus, Samuel och Jakob