

Gokartstegen

”gokartserie för 2-mannalag”

Åldergräns 15 år

(Yngre förare kan få dispens om att delta om man gått via vår Kart-school / Academy och får ok av vår tävlingsledare Magnus Ek).

Arrangör:	GokartArenan Norrköping
Tävlingsplats:	Inomhus- eller utomhus beroende på Serierunda
Tävlingsledare:	Magnus Ek & Fredrik Delborn
Startavgift:	2.695 kr/team & serierunda

Team

Varje team består av två förare vars förare- och teamnamn registreras i samband med anmälan i bokningsystemet. Om ngn i teamet är sjuk eller har förhinder till ngn race-omgång hjälper vi på GokartArenan till med att hitta lämplig reserv. Reserv-föraren måste kunna race-upplägget och alla regler/flaggor mm för att säkerheten ska kunna upprätthållas på ett bra sätt. Det går alltså inte bara att ringa in vem som helst. Om tävlingsledningen inte godkänner er reserv bestraffas laget med startförbud. Så det bästa är att i god tid be oss om hjälp om ni behöver en reserv-förare. Vi löser alltid detta om vi bara har minst 9h på oss.

Racekalender under 2024

Varje år körs det totalt fyra serierundor.

- Serierunda 1 under feb-mars (inomhus)
- Serierunda 2 under april-maj (utomhus)
- Serierunda 3 under sep-okt (utomhus)
- Serierunda 4 under nov-dec (inomhus)

Man anmäler sig för en serierunda i taget, dvs om man anmäler sig för serierunda 1 har man inga krav på sig att anmäla sig till årets övriga serierundor, utan man kan när som helst hoppa av eller hoppa in i Gokartstegen.

Serierunda Utomhus

Race

8 minuters fri träning = 4 minuter per förare före race-start.

32 minuters Le Mans-lopp fördelat på fyra "stinter" där varje förare kör 2 "stinter" var.

Warm-up / tidskval

Förare 1 kör ca 4 minuter warm-up

Förare 2 kör ca 4 minuter warm-up

I Race 1 är "förare 2:s" warm-up även startordningsgrundande där laget med bäst varvtid startar först. Den som kvalar för laget startar även loppet i Race 1. I Race 2-5 är det omvänd startordning mot serietabell som gäller och då väljer laget själv vem som startar racet. Den föraren måste dock ha kört stint 2 mellan minut 4-8 i warm-up.

Racet körs enl Le Mans-principen (32-minuter)

Loppet körs som en stafettkörning där laget som kört flest varv efter 32 minuter har segrat. Loppet startas från depån med ca. 2 sekunders mellanrum i omvänd ordning mot serietabellen

Varje förare kör efter rullande stint-schema enl 1, 2, 1, 2-principen.

Stint 1	minut	0-8	Förare 1
Stint 2	minut	8-16	Förare 2
Stint 3	minut	16-24	Förare 1
Stint 4	minut	24-32	Förare 2

Serierunda Inomhus

Warm-up / tidskval

Förare 1 kör ca 4 minuter warm-up

Förare 2 kör ca 4 minuter tidskval

Racet körs enl Le Mans-principen (32-minuter)

Loppet körs som en stafettkörning där laget som kört flest varv efter 32 minuter har segrat.

Loppet startas från depån med ca 1 sekunds mellanrum efter resultat fr tidskvalet. Laget anmäler till Race 1 vem som ska kvala för laget i Race 1, 3 och 5. Den andre föraren kör därmed automatiskt kval i Race 2 och 4. Kvalföraren kör alltid mellan minut 4-8 under warm-up / tidskval. Den föraren som kör kvalet måste även starta loppet.

Varje förare kör efter rullande stint-schema enl 1, 2, 1, 2-principen.

Stint 1	minut	0-8	Förare 1
Stint 2	minut	8-16	Förare 2
Stint 3	minut	16-24	Förare 1
Stint 4	minut	24-32	Förare 2

Föraryt

Tävlingaledaren ger bytetecken till samtliga kartar vid mållinjen och tänder grön lampan. Gröna lampan är tänd mellan minut 7-9, 15-17, 23-25. Förarytet ska vara klart, och den nya föraren ska åkt över depålinjen före det att lampan släckts, annars får laget en "drive-through" (för tidigt byte, dvs laget svänger in före man passerat tävlingaledaren tecken för byte, bestraffas på samma sätt som om man ligger ute för länge. I samband med bytet ska kartan stå helt still och 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, försök att ha som målsättning att stanna "mitt i rutan" när ni gör er inbromsning. Om ett lag kör på ett annat lag bakifrån pga för sen inbromsning utdöms stränga straff, beslut om straff tas av tävlingaledningen beroende på situation. Ett lag som kommer in i en tom byteskanal måste göra sitt byte i rutan längst fram, är ruta 1 upptagen byter man i ruta 2 osv osv. Om man ex byter i ruta 2 och man "tydligt" kör över linjen och in i ruta 1 döms "drive through".

Den nya föraren ska sitta ner i stolen senast där linjen slutar med "depå-trallen" slutar annars utdöms "drive-through"

Föraren som ska hoppa i kartan får endast stå på den "inre" trallen (samma sida som föraren som sitter i kartan hoppar ut till, följs inte detta utdöms "drive-through".

Den föraren som ska hoppa i kartan måste ha båda fötterna på depåtrallen (dvs man får inte ha en eller flera fötter nere på asfalten får då riskera att bli påkörd av bakomvarande kart.

Föraren som ska hoppa i kartan utför även isättningen av den tråkloss som laget ska stoppa ner i viktådan på kartan i samband med varje byte. Detta kontrolleras efter målgång och om inte detta utförts korrekt blir man med automatik nedflyttad till en sista-plats i racet.

När man lämnar depån måste man åka bakom (till vänster) däck-stapeln. Kartar som lämnar depån har i alla lägen väjningsplikt mot kartar som befinner sig på banan.

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

Att tänka på vid byten

Tävlingaledningen meddelar nästa förare när det är ca 1 minut kvar till byte. Då ska föraren snarast infinna sig till bytestrallen i depån, all personlig utrustning ska då vara i ordning. Om ex hjälmen ej är knäppt döms "stop and go" för att åtgärda detta.

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 kartar som redan finns på banan).

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. Kartan ska stå helt stilla vid bytet (som en stopp-plikt i trafiken) oavsett om man ska stoppa i tråkloss eller inte.

Lagom hastighet in i depån är att släppa gasen vid depåinfarten och rulla in för att sen stanna säkert i den rutan man ska byta i.

Viktningssystem

Även att Gokartstegen är vår hobbyserie så försöker vi hela tiden utveckla serien för varje serierunda som körs då förarna hela tiden blir bättre och bättre. Till serierunda 2 på utomhusbanan 2023 utvecklade vi ett nytt viktningssystem för att det ändå ska vara så rättvist som möjligt. Nu har vi utvecklat detta vidare för att det ska bli ännu enklare...

Vi i tävlingsledningen kan utfärda undantag (dispens) för vissa lag om vi anser att det påverkar säkerheten.

Grundstolpar för viktningssystemet:

Vid race 1 vägs båda förarna i teamet vid ankomst (invägning sker raceklädda inkl hjälm). Inför race 2-5 görs slumpvis utvalda stickkontroller.

Ex:

Det kommer att vara tre olika viktkategorier, exempel nedan:

Grupp 1 (lätta lag)

1a: lag som har en snittvikt mellan 71-80 kg

Vi viktar upp laget med 3 / 6 / 9 kg bly vid start och laget faller då med automatik in i Grupp 2 (medeltunga lag = 80-90 kg).

Ex

Förare 1 väger 78 kg

Förare 2 väger 70 kg

Snittvikt = 74 kg

Detta lag kommer att starta racet med 6 kg i karten för att nå 80 kg i snitt.

1b: lag som har en snittvikt under 71 kg startar racet med 9 kg bly och stoppar sen i en tråkloss på vid varje byte.

Lag som väger under 71 kg i snitt viktas med 9 kg och den förare eller förare som trots detta inte når upp till 80 kg åker med gul väst/t-shirt och får förutom att sätta i tråklossen vid byte även åka 1-3 alternativspår på varv 1-3.

Om ett lag har en förare som väger över 100 kg får man dispens, att oavsett lagets snittvikt ingå i Grupp 2.

Grupp 2 (medeltunga lag) = lag som har en snittvikt från 80-90 kg

Detta lag kommer att starta racet med 0 kg i karten. Sedan kommer laget att få stoppa i en tråkloss på 0,2 kg vid samtliga tre byten under racet.

Grupp 3 (tung lag) = lag som har en snittvikt på 90 kg+

Ex

Förare 1 väger 82 kg

Förare 2 väger 108 kg

Snittvikt = 95 kg

Detta lag kommer att starta racet med 0 kg i karten. Sedan kommer laget att vara befriade fr att stoppa i tråklossar i samband med bytet. Laget beräknas vid varje byte spara ca 2,0 sekunder på att inte stoppa i tråklossar vilket ger ca 6 sekunder i tidsbesparing under racets tre byten. Beräknat på att racet pågår i ca 45-46 varv på utomhusbanan kompenserar vi alltså 6 sekunder till den föraren i laget som väger 108 kg. Delar man det på hans varv på banan (ca 23 varv) gör det ca 27 hundradelar / varv.

Väger laget ex 81-90 kg och ingår i Grupp 2 kan man välja att fylla på med bly för att nå upp till viktgrupp 3 och därmed slippa trä-klossarna. Detta beslut ska dock meddelas redan inför race 1 och man kör sen samtliga race enligt denna princip.

Viktsystemet i kombination med variation av kvalförare (inomhus) och den omvända startordningen mot serietabell (utomhus) ger förutsättningar att vi ska få en så bra och rättvis racing som möjligt oavsett vikt på förarna i laget.

Regler/Flaggsystem

Påkörning bakifrån eller i sida kan leda till "penelty", likaså "prejning" och stängning! Kör karten som att inte "railsbågen" finns. Då riskerar ni i stort sett aldrig bestraffning.

Så kallad "spegling" är inte tillåten. Spegel-körning innebär att man ej får reagera på vad den förare som ligger bakom gör. Man zick-zackar alltså inte på rakorna.

Om två kartar hamnar "parallellt", dvs i bredd med varandra ska man köra enl "bilban-principen" ända tills det att man inte längre kör "parallellt" med varandra. Det ska alltid lämnas en kart-bredd både in- och ut ur kurvan så båda förarna har plats att ta sig igenom kurvan. Om detta inte uppfylls riskerar den ena alt båda förarna att bestraffas med "drive-through" förutom själva krasch-risken som ofta är den största bestraffning.

Tips: Ni tjänar aldrig på att ligga och "småpreja" en snabbare kart 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.

Flaggor

Observations flagga (Svart/vit) = Domarna visar denna flagga för en förare som pga sin körning är under extra bevakning. Tex är på och små-knackar föraren framför i ryggen vid upprepade tillfällen, eller vid upprepade tillfällen ligger och "småprejar" karten bakom, då visar vi denna flagga som en "hint" om att vi ser vad du gör och NÄSTA gång kommer att utdöma en "drive through"...

Gul flagga = denna flagga är en information om att ngt har hänt på kommande bansektion, tex en kart som står på tvären i nästa kurva etc. DU ska sänka farten, omkörningsförbud gäller fram till nästa flagg-postering. Om även nästa domare visar gul flagg gäller samma sak till nästa flagg-postering osv. När domaren inte längre flaggar gult återstartas racet och ni får gasa fullt samt börja köra om igen

Röd flagga = släpp gasen, lyft handen, omkörningsförbud gäller. Kör lugnt hem samtliga kartar till depån. OBS! Omkörningsförbud gäller under "röd-flagg". När alla kartar har återsamlats i depån och problemet på banan är löst backar vi loppet med två varv och återstartar loppet med grön flagg fr depån.

Den som orsakat en Röd-flagg kan får med automatik starta sist i ledet vid omstart.

Blå flagga = används om en förare är markant snabbare än karten framför och lagen befinner sig på olika antal körda varv.

Detta gäller även om den snabbare karten bakom har kört mindre antal varv än karten framför.

När man får en blåflagga ska man i nästa kurva hålla ytterspår så att karten bakom kan passera. Så fort den har passerat hänger man på för att få upp sitt eget tempo (bästa sättet att förbättra sin egen körning är att ligga bakom ngn som kör lite snabbare)

Skylt "Drive Through" = Visas vid huvudpostering (depån), du har fått en bestraffning. Åk drive-through spåret på kommande varv.

Skylt "Stop and go" = Utgår. Vi kommer istället att använda oss av "dubbla" drive through om regleröverträdelsen är "grov".

Skylt "Lämna tillbaka plats" = Släpp om karten bakom och fortsätt loppet.

Poäng- och Tabellsystem

Hela Serierundan, dvs Race 1-5 avgörs som en rak serietabell där laget med flest antal poäng efter Race 5 vinner. När Serierundan är slutkörd avancerar 1-2an i tabellen till en högre division till nästa Serierunda,

Hur många lag som åker ur en division beror på om nästa runda går på inne- eller utebanan. På så sätt blir "Gokartstegen" roligare och roligare för varje Serierunda som körs då alla får möta mer o mer jämbördigt motstånd.

Placering	Poäng
1	13p
2	11p
3	9p
4	8p
5	7p
6	6p
7	5p
8	4p
9	3p
10	2p
11	1p
12	0p

***När två eller flera lag har lika många racepoäng i tabellen är det i första hand bästa placering som räknas och vid lika där också så är det sista racet som avgör tabell-placering och därmed startordning in i nästa race.**

Kartarna

Kartarna servas och kalibreras till det yttersta inför varje deltävling. Om någon kart går sönder under loppets gång "rödflaggas" heatet och vi backar tillbaka datorn 2-varv och gör omstart fr depån. Till detta finns det snabbt en reservkart tillgänglig...

Kartarna "lottas" i vår racedator inför varje race.

Walk over

Tråkigt när det sker för då får de andra lagen åka mot färre antal kartar. Försök maila/sms:a/ringa oss i god tid så hjälper vi er med lämplig förare.

Träningspass (gå från "good to great")

Träningspass finns för dem som snabbt vill bli bättre. Här kan ni snabbt få bättre resultat genom coaching av våra tävlingsledare Magnus Ek och Fredrik Delborn. Prata med oss så vägleder vi er till dem träningsgrupper som passar just er.

Intro-träning

"Intro-träning"

Vi går igenom allt teoretiskt och kör rent praktisk igenom ett race med 8 min uppvärmning och 32 minuters race. Obligatoriskt för er som är nya i serien.

Pris: 600 kr / kart (max 2 personer/kart)

Bokas via www.gokartarenan.se/stegen (klicka på knappen "Intro Träning")

Övrigt

Varje måndag kommer vårt "vecko-mail" där allt som händer den kommande veckan står. En extra påminnelse att det är race för er som är glömska.

Vi reserverar oss mot ev felskrivningar och förbehåller oss också rätten att ändra i regelverket löpande om vi anser detta som en nödvändighet ur säkerhetsaspekten.

Vid frågor mail till fredrik.delborn@gokartarenan.se eller magnus.ek@teamekmotorpsort.se

Varmt välkomna till en riktigt fartfyllt 2024 önskar vi på GokartArenan.