



Der Cup für Rookies (R1+R2) max.50 Teilnehmer

Der Lietz-Rookies-Cup ist ausschließlich für fix definierte Hobby-Jahreskartenfahrer reserviert und startet kubaturmäßig (SSP u.SBK) in der Saison 2019 in einer gemeinsamen Klasse. Der Sieger des Jahres 2018 **R1** steigt automatisch in eine höhere Rennklasse auf.

In bewährter Weise erfolgt die Teilnahmeberechtigung an gegenständlichem Cup mittels Referenzzeiten, zu welchen sich BTR vorbehält diese im Bedarfsfall zu korrigieren).

Achtung: Ein Rennen aber 2 Wertungen, nämlich Rookies 1 und Rookies 2 siehe Tabelle (also schnellere und nicht ganz so schnelle ROOKIES)

Punktevergabe laut FIM-Reglement (Punkte erhalten ausschließlich Jahreskartenfahrer, die 4, 5 oder 6 Termine buchen), wird in der Saison die Klasse gewechselt, bleiben die Punkte bestehen.

Sämtliche renn- und sicherheitstauglichen Motorräder sind startberechtigt und unterliegen keinerlei technischen Einschränkungen.

Renndistanz **7 Runden**, das Rennen muss für die Wertung auf der Start-Ziel-Geraden beendet werden.

Gegen ein Rennergebnis kann bis zu 15min nach Rennende ein Protest beim Veranstalter eingebracht werden, wird innerhalb dieser Frist keine Beanstandung vorgebracht, ist die Wertung fixiert. Wird in diesem Zeitraum kein Protest beantragt, gilt das Rennergebnis als unumstößlich, selbst falls zu einem späteren Zeitpunkt eine Regelwidrigkeit festgestellt werden sollte.

EINE einmalige Unterschreitung der RR-Zeiten wird toleriert.

Referenzzeiten ROOKIES	Rookies 1	Rookies 2
Pannoniaring *	2:09:000	2:15:000
Slovakiaring	2:19:000	2:25:000
Brünn	2:19:000	2:25:000
Rijeka	1:40:000	1:46:000

BTR-Performance behält sich das Recht vor, die Referenzzeiten und Mindestrundenzeiten um die eine oder andere Sekunde anzupassen (Wetterbedingungen oder andere Umstände)

Die bereits erkämpften Punkte bleiben bei Nicht-Wertung eines Events bestehen.

Die Transponderpflicht beim Freien Fahren und Zeittraining bleibt selbstverständlich bestehen.

Wir weisen darauf hin, dass sämtliche Punkte der Ausschreibung des Lietz-Rookie-Cups einzuhalten sind, zur Referenzzeiten-Bewertung werden ausnahmslos die Rundenzeiten der offiziellen Zeitnehmung herangezogen (individuelle Transponderergebnisse zählen hier nicht)

Tageswertung:

Pokale für Platz 1 bis Platz 5 pro Rookie Wertung (R1+R2)



Jahreswertung R1:

1. Platz : € 1000,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
2. Platz : € 500,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
3. Platz : € 300,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
4. Platz : € 200,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
5. Platz : € 100,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal



Jahreswertung R2:

1. Platz : € 750,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
2. Platz : € 500,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
3. Platz : € 300,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
4. Platz : € 200,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal
5. Platz : € 100,- Startgeld - Gutschein für die nächste Saison + Pokal

Allgemein:

Rennablauf ROOKIE -Race

Die Boxengasse wird laut Zeitplan für 2min geöffnet, wird dieser Zeitpunkt versäumt, kann nach erfolgtem Start aus der Boxengasse dem Fahrerfeld gefolgt werden.

Startaufstellung: Nach der Outlap werden die Motorräder je nach Qualiposition auf die dafür vorgesehen Plätze (sind mit Schilder mit der Startnummer gekennzeichnet) an der Boxenmauerseite schräg zu Fahrtrichtung aufgestellt. Danach erfolgt die Warm UpLap hinter dem Pace Motorrad (oder ev. Auto) welches am Ende der Runde in die Boxengasse abbiegt. Während dieser Runde herrscht Überholverbot (Ausnahme 30m Regel- siehe unten), die Startfreigabe erfolgt auf der Start-Ziellinie durch Schwenken der grünen Flagge. Erst ab jetzt darf überholt werden. Wird sich bei dieser Prozedur nicht an das Reglement gehalten, gibt es eine Strafzeit von 10 sec. !

Während des Starts darf sich niemand direkt an der Boxenmauer aufhalten. Den Anweisungen des Streckenpersonals ist unbedingt Folge zu leisten.

Regeln während der Warm Up Runde:

Wenn ein Fahrer mehr als 30m Abstand zu seinem Vordermann zulässt, wird er mit einer 10sec Zeitstrafe belohnt, diese 10sec werden zum Rennergebnis addiert.

Man darf den Vordermann überholen, wenn dieser auf dessen Vordermann einen Abstand von mehr als den besagten 30m hat, muss sich aber sicher sein, dass es mind.30m sind. Es ist aber egal, wie lange der Vordermann diese 30m überschreitet. Bemerkt man, dass man einen Fehler gemacht hat, muss man sich sofort wieder zurückfallen lassen.

Wenn man nach der Warm Up Runde die Zeitnahmeschleife passiert (wo das jeweilige Rennen abgewunken wird, bzw. der Zeitpunkt, wo man überholen darf), und dort zum Vordermann mehr als 3 sec hat, werden 10 sec zum Rennergebnis addiert. Diese Zeitendifferenz sieht man auf die 1/1000sec bei der Zeitnahme.

Oben angeführte Richtlinien können durch die Videoaufzeichnung der jeweiligen Race Control bei Protest kontrolliert werden. Wir können diese Regelung nicht genau auf den Meter kontrollieren, im Zweifelsfall wird der Protest abgelehnt, wenn es eindeutig ist, wird gestraft.

Wenn ein Fahrer während der Warm Up Runden nicht rechtens seinen Vordermann überholt, werden 10 sec zum Ergebnis addiert.

Am Ende der Warm Up Runde verlässt das Startfahrzeug die Strecke in Richtung Boxengasse und das Rennen ist damit ab der Schleife der Zeitnahme eröffnet (der Punkt auf der Start Ziel Geraden wo das Rennen mit der Flagge beendet wird). Erst ab diesem Zeitpunkt darf überholt werden.

Während des Rennens sieht man bei der Zieldurchfahrt die restliche Rundenanzahl bis Rennende.

Flaggen nicht beachten, überholen bei Gelb, oder sonstigen schweren Fehlern bedeutet eine Zeitstrafe, die sich an der Schwere des Fehlverhaltens orientiert.

Das Rennen wird mit der schwarz-weiß karierten Zielflagge beendet, die Auslaufrunde mit reduziertem Tempo fertigfahren.

WICHTIG:

Beim Rennende nach der Zieleinfahrt nicht sofort das Gas abdrehen, sondern in normalen Renntempo bis zur ersten Kurve fahren, es können 2 oder mehrere Piloten um die Position hinter euch kämpfen, diese konzentrieren sich zu diesem Zeitpunkt nur auf die direkten Gegner und nicht was vorne passiert.