

## Hinweise für Fahrer

### 1. **Checkliste vor der Veranstaltung**

- gültige Lizenz/Race-Card
- Nennbestätigung im Mail-Postfach
- Fahrzeugpapiere/Führerschein (Helm nicht vergessen !)
- noch nicht gezahltes Nenngeld bestenfalls passend in bar
- vorhandene Startnummern von anderen Veranstaltungen abkleben oder entfernen
- lange Hosen, schulterbedeckende Oberbekleidung und festes Schuhwerk!

### 2. **Verhalten im Fahrerlager**

- Schrittgeschwindigkeit – Achtet auf die Zuschauer!
- Tanken nur im ausgewiesenen Bereich
- Abladen Fahrzeuge & Parken der Anhänger im Bereich nach dem Einfahrtstor

### 3. **von der Doku zum Start**

- Dokumentenabnahme (am Ducato) – bitte alle Dokumente griffbereit
- Aufkleber lt. Beklebungssplan anbringen
- umgehend zur technischen Abnahme anstellen (auch die Youngster mit ihrem Helm)
- wenn alle Abnahmen erledigt sind, kann die Strecke fußläufig besichtigt werden
- offiziellen Aushang am Ducato (bzw. WhatsApp-Gruppe) beachten (Startgruppen etc.)
- EVE Eltern bzw. Verzicht Fahrzeugeigentümer mit Original-Unterschriften

### 4. **Verhalten im Start- / Zielbereich**

- am Start steht immer nur 1 Fahrzeug – alle erst Trainingslauf dann alle 1. Wertungslauf (außer Youngster)
- keine Arbeiten am Fahrzeug erlaubt
- Ampel: blinkt 3x rot bevor grün wird  
**grün:** Lichtschranke aktiv, es muss nicht punktgenau gestartet werden  
**rot:** Lichtschranke inaktiv (Fehlstart)
- STOP nach dem Ende der Strecke (3 Sek. Anhalten, danach selbstständig weiterfahren)

### 5. **allgemeine Hinweise**

- Fahrer ist für die richtige Startnummer selbst verantwortlich (wenn falsche Startnummer am Fahrzeug angebracht ist, dann wird der Lauf nicht gewertet)
- Gurte / Hans bitte immer ordentlich anlegen (Beckengurt muss straff sitzen -> dann erst Schultergurt)
- Fahren nur mit geschlossenen Fenstern
- Rote Flagge: sofort Anhalten & Anweisungen der Sportwarte folgen
- Anwendung Parc-Fermé -> 30 Minuten nach dem letzten Teilnehmer der Klasse
- **generelles Alkoholverbot im laufenden Wettbewerb**

### 6. **mögliche Fehler**

- Pylon außerhalb Markierung – 3 Sekunden
- Wende werfen (egal wie viele Pylonen) - 3 Sekunden
- ausgelassenes Element bzw. falsches Passieren: 15 Sekunden pro Element (max. 3 pro Wertungslauf sind erlaubt, bei mehr DSQ)
- bei Rundkurs: Anzahl der Durchfahrten beachten! ansonsten gilt jedes nicht passierte Element als Fehler (bei zu viel gefahrenen Runden werden Fehler trotzdem angerechnet)