



Karting er en sport, hvor kammeratskab og spænding er overskrifterne. Men karting er også en sport, hvor du lærer respekten for fartens skrevne og uskrevne love, uden du behøver at sætte hverken helbred eller økonomi på spil. Karting kræver til gengæld alt, hvad du har i dig af overblik og reaktionsevne.

Til gengæld får du nogle vidunderlige oplevelser, når du sender det flade køretøj af sted – med en acceleration, kun overgået af fuldblodsracerbiler – eller når du med rumpen et par centimeter over asfalten smider karten rundt i banens skarpe sving og føler centrifugalkræfterne flå i dig.

Du kommer til at elske den spænding, som karting vil give dig. En spænding du vil opnå ved det nødvendige samspil mellem dig og din kart, både på banen og på værkstedet. Et samspil, der kan styre dig i mål, som kan være en god placering, en god tid på stopuret eller bare det at gennemføre en træning, eller et heat, uden mekaniske eller menneskelige fejl.

Om du er 10 år og har lånt en 85-kubikker for at starte i Formel Junior klassen – eller det er din farfar, der har bjærget en ældre kart for at starte en sen karriere i Old Boys klassen – findes der nogle regler for, hvordan man begår sig på en kartbane. Disse regler bør I kende, før I begiver jer ud på asfalten. På de følgende sider kan I få et indblik i de mest grundlæggende regler.

Vær særlig opmærksom på Inden du triller ud på banen sammen med de andre Kart kørere, skal du i reglementet især have studeret paragrafferne.

§ 62.4: Personlig udrustning. Her står anført, hvilken styrthjelm og hvilken beklædning, du skal være iført for at være beskyttet i tilfældet af uheld.

§ 67.0: Flagsignaler. Her står anført, hvilken flagsignaler der anvendes som kommunikation mellem kørerne på banen og løbsledelsen.

§ 67.1: Færdselsregler for bane. Her beskrives de gældende regler for kørsel på banen.

§ 67.104: Ideallinien. I reglementet og snakken blandt racerførere støder man tit på udtrykket, ideallinien. Det er den linie eller bane, der er den hurtigste rundt på banen, altså den linie, de hurtigste kører. Det er en linie, der beskriver store buer og "skærer" svingene på den rigtige måde.

Ideallinien kan være individuelle, alt efter kørestil, kart og dæk, men læg godt mærke til banens sorte spor. Her kører de fleste, når det går stærkest.

Sikkerheds og afkørselszoner: Sikkerhedszoner må ikke forveksles med afkørselszoner. Sikkerhedszoner er de zoner på begge sider af ideallinien, hvor en kører kan bringe sig i sikkerhed ved stop eller uheld. Typisk ligger sikkerhedszonerne i indersiden af svingene der hvor andre kører ikke ryger hen, hvis de kører af banen.

Hvis du stopper på banen, skal du straks bringe dig og din kart i sikkerhed udenfor asfalten modsat ideallinien og så langt fra dette, som muligt. Lad karten stå i første omgang og advar de andre kørere med fagter o.l. Bliv aldrig siddende i karten midt i idealsporet, det er for farligt, men forsøg hurtigst muligt at få bjærget karten i sikkerhed, så snart der er mulighed for det.

Afkørselszoner er de zoner, der er lavet til fange de kørere, der ryger af banen f.eks. ved for høj hastighed, udskridning e.l. Afkørselszoner er for det meste arealer med opharvet løst sand til at fange de karts, der ryger af banen.

Er du så uheldig, at du er røget ud i en afkørselszone, må du ikke forsøge at komme tilbage på banen ved egen hjælp. Træk i stedet dig selv og karten så langt væk fra asfalten som muligt husk på, at du befinder dig lige der, hvor den næste afkørsel vil ryge hen. Først når kørerne på banen er stoppet eller advaret, kan du begynde at slæbe karten væk fra afkørselszonen.

Træning: Inden du triller ud til træning, skal du først orientere dig, om træningen er opdelt i intervaller eller klasser, og hvor mange, der må være på banen adgangen. Finde de tidspunkter, hvor du må køre, og hold dig klar så du undgår ventetid.

Når du kører ind på banen, Har du ubetinget vigepligt for dem, der allerede køre derude. Pas meget på ikke at genere dem specielt hvis din kart ikke starter lige med det samme. Det gør de bedst og sikkerst ved ikke at befinde dig i de andres idealinie.

Stop på banen: Går du i stå på banen, skal du straks bringe dig og din kart i sikkerhed udenfor asfalten modsat idealsporet. Se de afsnit om sikkerhedszoner og afkørselszoner. Du må kun begynde at skubbe karten i gang igen, hvis de behersker dette fuldkomment og kun langt væk fra idealsporet. Husk, at din mekaniker ikke må komme ind på banen medmindre han er i besiddelse af en mekanikerlicens og dermed er forsikret.

Overhaling: Kommer du i den situation, at du skal overhales, må du give den overhalende tilstrækkelig plads til at slippe forbi. Er du i tvivl om, i hvilken side han overhale, holder du din linie og giver evt. signal med hånden til den side, du mener er bedst. Må du sagtne farten, skal du give besked til dem bagved ved at række hånden i vejret. Det sker især, når du skal forlade banen for at køre i ryttergård.

Giv signal: Hvis du, når du kører på banen vil nedsætte hastigheden, skal du markere dette med en opstrakt arm. Dette gælder dog ikke ved nedbremsning til et sving. Hvis du agter at forlade banen, køre i depot, skal du markere dette ved at række en arm op til den side frakørslen vil ske. Husker du altid at give signal, vil de kørere der være bagefter dig kunne disponere deres bane så påkørsler kan undgås.

Baneprov: Inden du starter dit første løb, skal du have bestået en baneprov. Denne prov kan din klub arrangere, enten ved at klubben selv afholder baneproven eller ved at det bliver arrangeret således at du kan aflægge prøven i forbindelse med et løb på en eller anden bane. Baneproven består af dels en mundtlig del, og dels en praktisk del, det vil sige hvor du køre på bane. I den mundtlige del bliver du spurgt om ting i reglementets punkt 62.4: Personlig udrustning og punkt 67.0: Flagsignaler samt punkt 67.1: Færdselsregler på bane. Når den mundtlige prov er aflagt skal du så ud og køre på banen og vise at du kan begå dig i et felt blandt andre kartkørere. Både den mundtlige og den praktiske del skal aflægges med "tilfredsstillende" resultat for at prøven er bestået. Det er enten løbslederen eller dommer der skal vurdere om du har bestået prøverne.

Om selve begrebet baneprov kan du i øvrigt læse i reglementets punkt 62.5, underpunkter 62.501, 62.502, 62.503 og 62.504 samt 62.6: Debutanter.

Starten: Deltager du i et løb er der på en eller anden måde tilgået dig et tidsskema. På dette kan du se hvordan du skal træne, hvornår du skal køre tidtagning og endelig i hvilken rækkefølge heatene afvikles. Du har pligt til at være startklar ved startopstillingsstedet senest 5 minutter før starttidspunktet.

Efter tidtagningen laver løbsledelsen en startopstilling hvor den der havde den hurtigste tid i klassen får 1. pladsen, den næsthurtigste får 2. pladsen o.s.v. Startopstillingen vil være opslået på en tavle i depotet. Der bliver også resultatlisterne opslået efterhånden som heatene bliver afviklet. Kører du i en klasse hvor køretøjerne skal skubbes i gang, giver starteren tilladelse når i gang skubning må ske. Er du ikke i første række skal du være meget opmærksom på ikke at køre ind i den person der skubber den kart der er lige foran dig.

Når alle karts er i gang ruller feltet langsomt rundt på banen til startlinien. Vær her opmærksom på at holde din plads således at du har den rigtige placering i feltet når i kommer rundt til start. Er feltet ikke samlet og kørerne på deres rigtige plads kan starteren ikke starte feltet, og i må rulle en omgang mere i langsomt tempo. Er feltet samlet og kørerne er på de rigtige pladser når i nærmer jer startområdet, vil du se at der er rødt lys over startstregen.

Umiddelbart før de første karts når startlinien tændes det grønne lys samtidig med at det røde lys bliver slukket. I det øjeblik det grønne lys bliver tændt går starten. Ingen kører i feltet må accelerere før de to førende karts har passeret startlinien. Er der en eller flere kørere i feltet der ikke kan vente med at accelerere indtil de to første karts har passeret stregen, er der tale om tyvstart. Hvis tyvstart foregår, vil der umiddelbart efter starten blive vist et grønt flag med gult kryds. Det betyder at der skal ske omstart. Feltet skal så igen ned i fart og følges ad banen rundt til en ny start.

Afslutning af et heat: Når den førende kører i et heat passere målstregen, afsluttes heatet ved at de efterfølgende kørere flages af når de passerer målstregen, uanset det antal omgange de har kørt. Konkurrencen i et heat er afsluttet når der er gået 1 minut efter at den vindende kører har fået målflaget.

Flagsignaler: Det vigtigste er at kende flagreglerne. Når du sammen med andre gokart kører farer rundt på en bane skal løbsledelsen have en mulighed for at fortælle dig forskellige ting. Det kan være at når du kommer rundt i næste sving skal passe på, for der er en anden kart der er gået i stå, og den holder og spærrer banen. Det kan også være at du selv har lavet et eller andet under heatet der gør at løbsledelsen eller dommeren vil have dig til at køre i pit.

Det kan jo ikke hjælpe at de står og råber til dig og prøver at overdøve din motor når du ryger ned ad langsiden med motoren oppe på 17.000 omdrejninger. Til at komme i kontakt med kørerne under løbet har man så lavet et system, hvor man fra flagposterne viser forskellige flag. Hvert flag har sin egen betydning.

Når en flagpost har vist et flag til dig skal du øjeblikkelig vide hvad det betyder, og de skal rette dig efter det. Som nævnt tidligere kan du i reglementets punkt 67.0 finde reglerne for flagsignaler. Her er de med lidt ekstra kommentarer.



Start flag: Ved start anvendes nationalflag, det vil sige her i Danmark DANNEBROG, eller man anvender lyssignal. De fleste baner har anlæg til lyssignal ved start. Når der anvendes lyssignal ved start er der både

en rød og en grøn lampe. Den RØDE lampe tændes når kørerne er klar til start. Når den GRØNNE lampe tændes er startordre givet, det vil sige at starten går i det øjeblik den grønne lampe tændes og den røde lampe slukkes.

Hvis banen ikke har lyssignal til start bruges nationalflag i stedet. Anvendes der flag til start er det sådan at når kørerne er på plads, rækker starteren flaget lodret op i luften og holder det der. Når han påbegynder en nedadgående bevægelse med flaget er startordre givet. Det vil sige at startordren først gives når starteren begynder at føre flaget nedad.

Pas på ved start, både med lys og med flag, ikke at starte før startordren er givet. Starter man før startordre er givet er man TYVSTARTET og det medfører at der kort efter starten står en mand på banen og viser følgende flag:



Grønt flag med gult kryds: Dette flag betyder omstart. Viser flaget skal feltet køre langsomt rundt på banen til fornyet start. Hver kører skal holde sin plads i feltet hele vejen rundt.. Dette er meget vigtigt, for holdes pladserne ikke kan starteren ikke genstarte feltet. Når feltet kommer op til startområdet igen, og alle har holdt sin plads, gentages startproceduren.

De andre flag der anvendes på en gokart bane vises fra en FLAGPOST. Flagposter er steder rundt langs banen, hvor der står en mand der følger med i hvad der sker på banen. Sker der et eller andet han vil fortælle dig om, viser han dig et flag, og så er det at du skal huske hvad det betyder. Det område flagposten "bestemmer over" er fra hans egen flagpost og til den næste flagpost.



Gult flag/gult blink: Viser en flagpost dig et gult flag betyder det at der er en forhindring forude på banen. Det kan være en eller flere karts der enten er gået i stå eller er kørt sammen. Når du passerer et gult flag skal du nedsætte hastigheden og eventuelt være klar til at stoppe helt. Du må ikke overhale en anden kart eller i øvrigt ændre position, det vil sige at du heller ikke må hale ind på ham der kører foran, før du har passeret næste flagpost. Hvis næste flagpost ikke viser noget flag må du atter øge farten og fortage de overhalinger du kan. Hvis næste flagpost også viser gult flag betyder det at der også i hans område er en forhindring, og så må du vente med at overhale til du har passeret næste flagpost igen.



Grønt flag: I reglementet så det blot at flaget betyder "klar bane". Det grønne flag bruges meget sjældent. Det vil kunne bruges i en situation hvor der har været en begrænsning af hastigheden på banen, f.eks. hvis der har været et redningskøretøj på banen og der i den anledning har været vist hvidt flag. (herom senere). Når der hvide flag så er taget ind igen vil det grønne flag kunne bruges for at vise at der nu er "klar bane".



Blåt flag: Flaget betyder at en hurtigere kører er ved at overhale dig med en omgang. Flaget bruges således ikke hvis du blot er faldet lidt bagud i feltet på grund af motorproblemer eller lign., og de bagerste i feltet derfor er ved at overhale dig. Når du får vist det blå flag skal du holde din linie så du ikke forhindrer eller vanskeliggør overhaling ved pludselig at ændre bane eller linie.



Blåt flag med rødt kryds og nummertavle: Når flaget vises, bliver der også vist en nummertavle med et startnummer. Den kører hvis startnummer står på tavlen skal køre i depot næste gang han kommer til udkørslen fra banen. Flaget bruges som det blå flag, men kun i finaler. Det vil sige at hvis man i en finale bliver overhalet med en omgang skal man køre ud, og man er ikke mere med i finalen.



Sort flag med orange diskos og nummertavle: Når flaget vises, bliver der også vist en nummertavle med et startnummer. Den kører hvis startnummer står på tavlen skal køre i depot første gang han kommer til udkørslen fra banen. Flaget, betyder at pågældende kører har en mekanisk defekt på sin kart. Hvis køreren kan nå at reparere/udbede defekten i depotet, må han starte i heatet igen. Hvis flaget gives på sidste omgang skal køreren ikke køre i depot, men må forsætte til mål.



Sort/hvidt (En sort og en hvid trekant) og nummertavle: Når flaget vises, bliver der også vist en nummertavle med et startnummer. Flaget betyder at den kører hvis startnummer står på tavlen af dommeren eller løbslederen har fået en advarsel for usportslig kørsel. det vil normalt være sådan at man i samme heat kun får en advarsel. Hvis man senere i heatet laver noget som dommeren/løbslederen synes er usportsligt, bliver du helt sikkert præsenteret for det sorte flag. (Mere om sort flag senere). Det sorte/hvide flag betyder at dommeren/løbslederen har set dig lave unoder der er på kanten af det tilladelige. Flaget er ikke en straf og du skal ikke køre i depot.



Sort flag og nummertavle: Når flaget vises, bliver der også vist en nummertavle med et startnummer. Den kører hvis startnummer står på nummertavlen skal køre i depot første gang han kommer til udkørslen fra

banen. Flaget betyder udelukkelse af heatet, og måske af arrangementet. Køreren skal umiddelbart efter heatet henvende sig til løbslederen. Denne kan så, efter dommerens afgørelse, give tilladelse til at køreren må starte i næste heat, eller han kan give køreren besked på at forseelsen var så grov at han er udelukket af arrangementet. Det sorte flag må kun anvendes af dommer, løbsleder eller dennes stedfortræder.



Gult flag med røde striber: Flaget betyder at der er glat på banen. Dette kan skyldes at der er spildt kølervæske eller lindende som gør at asfalten ikke har en god friktion. Så man skal være ekstra opmærksom når dette flag vises.



Hvidt flag: Flaget betyder at der er et redningskøretøj på banen. Alle kørere skal nedsætte hastigheden og der må ikke overhales eller skiftes position i øvrigt.



Rødt flag: Vises der rødt flag skal alle deltagende karts omgående stoppe !!! Kører flere karts tæt efter hinanden når der vises rødt flag, skal man være opmærksom på faren for påkørsel bagfra ved opbremsningen. Ved stop med rødt flag skal kørerne blive ved deres kart indtil der bliver givet tilladelse til at flytte disse.



Gult flag med sort kryds: Flaget betyder at der er en omgang tilbage, og anvendes kun i heat hvor der køres på tid.



Sort/hvidt ternet flag: Flaget betyder at heatet eller træningen er slut. Efter at have passeret flaget skal man køre i depot første gang man kommer til udkørslen fra banen.

Færdselsregler på banen i øvrigt:

Kørere har ubetinget pligt til at efterkomme de givne flagsignaler.

Langsamt kørende skal vige for hurtigere kørende og fortrinsvis køre så lang fra ideallinien som muligt.

En kører der har en konkurrent på siden af sig, må ikke køre ind i dennes bane.

Kørsel til og fra banen skal foregå i langsomt tempo.

Upassende og ureglementeret opførsel på banens område (herunder depot, værksted, parkeringsplads m.v.) må ikke finde sted.

Ovennævnte tekst er venligst helt eller delvist udlånt med tilladelse fra
Korsør Kart Klub