

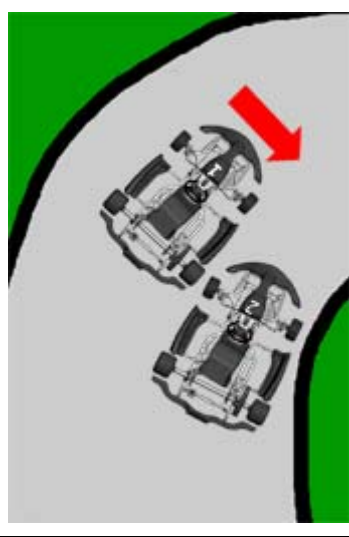

## RMC Sportstrafen-Empfehlung

Teilnehmer, die eine Regelwidrigkeit begehen, werden mit einer dem Tatbestand angemessenen Disziplinarstrafe nach Ermessen des Rennleiters bzw. Sportkommissars belegt. Die angegebenen Strafmaße sind lediglich Empfehlungen für die am häufigsten vorkommenden Standard-Situationen. Sie sollen den Teilnehmern die möglichen Konsequenzen verdeutlichen und zu einem besseren „Fairplay“ beitragen.

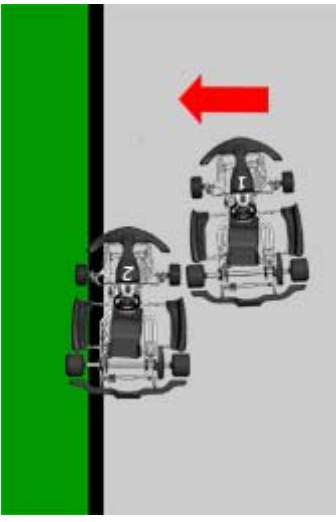
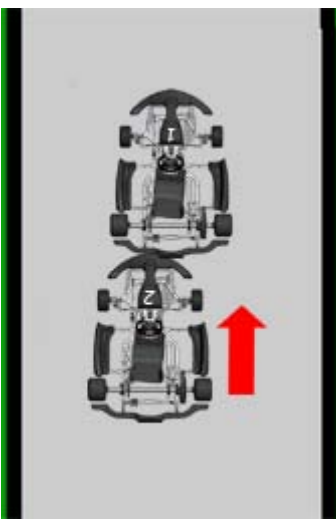
# RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß
R01 <b>FEHLSTART</b>	/A Ein „Fehlstart Typ A“ liegt vor, wenn Kart 2 während der Startphase den auf die Fahrbahn aufgezeichneten Korridor mit mindestens zwei Reifen überfährt, bevor der Start freigegeben ist. Überfahren = Reifen befindet sich vollständig auf oder außerhalb der Korridor-Linie.		Generell
	/B Ein „Fehlstart Typ B“ liegt vor, wenn Kart 2 während der Startphase den auf die Fahrbahn aufgezeichneten Korridor mit mindestens vier Reifen überfährt, bevor der Start freigegeben ist. Überfahren = Reifen befindet sich vollständig auf oder außerhalb der Korridor-Linie.		/A: 3 Sekunden /B: 10 Sekunden  <b>Ohne Vorteilsgewinn</b>  Nicht relevant  <b>Mit Vorteilsgewinn</b>  Nicht relevant
R02 <b>FRÜHSTART</b>	Ein „Frühstart“ liegt vor, wenn Kart 2 (Zweitplatziertes) während der Startphase beschleunigt und sich vor Kart 1 (Polesetter) befindet, bevor der Start freigegeben ist. Dabei ist es unerheblich ob der Start infolge wiederholt wird.		Generell  <b>10 Sekunden</b>  <b>Ohne Vorteilsgewinn</b>  Nicht relevant  <b>Mit Vorteilsgewinn</b>  Nicht relevant

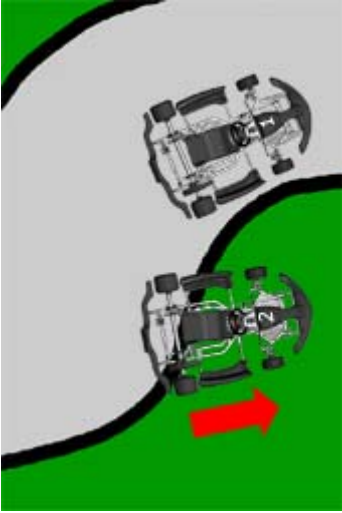
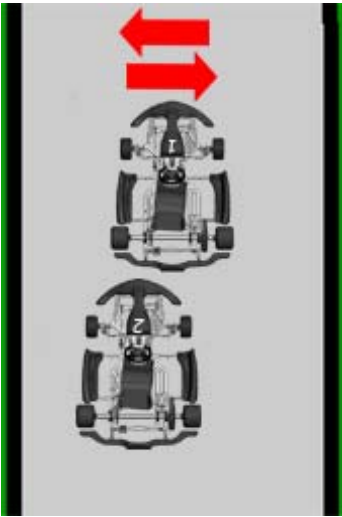
# RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß						
<p>R03 <b>SCHNEIDEN</b></p>	<p>Ein „Schneiden“ liegt vor, wenn Kart 1 den noch befahrbaren Bereich der Strecke zur Kurvenmitte für Kart 2 derart einengt, dass Kart 2 teilweise oder vollständig die Fahrbahn verlassen müsste, um die Kurve passieren zu können. Dabei ist es unerheblich, ob es zu einer Berührung kommt oder nicht. Voraussetzung ist, dass sich Kart 2 zum Zeitpunkt des Schneidens mindestens zu 1/3 (Vorderräder auf Höhe der Hinterräder) neben Kart 2 befindet.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 2 einen Positionsverlust erleidet oder ausfällt.</li> <li>- Kart 2 einen technischen Schaden erleidet, der innerhalb derselben Runde zu Positionsverlust oder Ausfall führt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>10 Sekunden</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	10 Sekunden	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
10 Sekunden									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									
<p>R04 <b>DRÄNGELN</b></p>	<p>Ein „Drängeln“ liegt vor, wenn sich Kart 2 neben Kart 1 setzt (z.B. um ein Überholmanöver einzuleiten), ohne dass dazu ausreichend befahrbarer Streckenbereich (inklusive Kerbs) zur Verfügung steht. Dabei ist es unerheblich, ob sich Kart 2 ganz oder teilweise neben der Fahrbahn bzw. vollständig oder teilweise neben Kart 1 befindet.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 2 einen Positionsgewinn erzielt.</li> <li>- Kart 1 einen Positionsverlust erleidet oder ausfällt.</li> <li>- Kart 1 einen technischen Schaden erleidet, der innerhalb derselben Runde zu Positionsverlust oder Ausfall führt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>10 Sekunden</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	10 Sekunden	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
10 Sekunden									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									


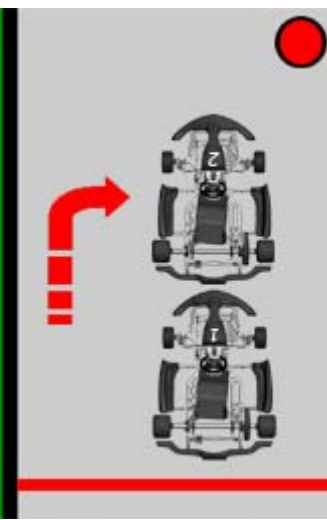
## RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß						
<p>R05 <b>ABDRÄNGEN</b></p>	<p>Ein „Abdrängen“ liegt vor, wenn Kart 1 ohne zwingenden Grund den noch befahrbaren Bereich der Strecke für Kart 2 derart einengt, so dass Kart 2 teilweise oder vollständig die Fahrbahn verlassen muss. Dabei ist es unerheblich, ob es zu einer Berührung kommt oder nicht. Voraussetzung ist, dass sich Kart 2 zum Zeitpunkt des Abdrängens mindestens zu 1/3 (Vorderräder auf Höhe der Hinterräder) neben Kart 2 befindet.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 2 einen Positionsverlust erleidet oder ausfällt.</li> <li>- Kart 2 einen technischen Schaden erleidet, der innerhalb derselben Runde zu Positionsverlust oder Ausfall führt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>10 Sekunden</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	10 Sekunden	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
10 Sekunden									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									
<p>R06 <b>AUFFAHREN</b></p>	<p>Ein „Auffahren“ liegt vor, wenn die Front von Kart 2 das Heck von Kart 1 berührt. Dabei ist es unerheblich aus welchen Gründen es zu einer Berührung kommt oder wie hoch die Intensität der Berührung ist. Maßgeblich für einen Vorteilsgewinn ist nur die Folge dieser Berührung, nicht die Berührung selbst.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 2 einen Positionsgewinn erzielt und nicht innerhalb derselben Runde die ursprüngliche Reihenfolge wiederherstellt.</li> <li>- Kart 1 einen Positionsverlust erleidet oder ausfällt.</li> <li>- Kart 1 einen technischen Schaden erleidet, der innerhalb derselben Runde zu Positionsverlust oder Ausfall führt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>Verwarnung</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	Verwarnung	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
Verwarnung									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									

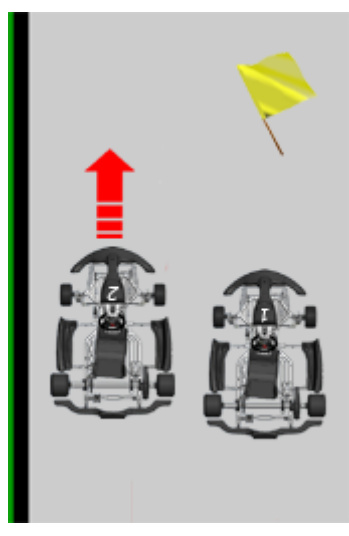
## RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß						
<p>R07 <b>ABKÜRZEN</b></p>	<p>Ein „Abkürzen“ liegt vor, wenn Kart 2 den vorgegebenen Streckenverlauf vollständig verlässt und an einer anderen Stelle wieder auf die Strecke einfährt. Dabei ist es unerheblich aus welchem Grund abgekürzt wurde.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 2 einen Positions- oder Zeitgewinn erzielt, der nicht innerhalb derselben Runde wieder ausgeglichen wird.</li> <li>- Kart 1 oder ein anderes Kart beim Wiedereinfahren in irgendeiner Weise behindert wird.</li> <li>- Kart 1 oder ein anderes Kart beim Wiedereinfahren einen Positionsverlust erleidet oder ausfällt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>Verwarnung</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	Verwarnung	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
Verwarnung									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									
<p>R08 <b>BLOCKIEREN</b> (ZICK-ZACK)</p>	<p>Ein „Blockieren“ liegt vor, wenn Kart 1 auf einem gerade verlaufenden Steckenabschnitt mehr als zweimal die Linie um mindestens eine Kartbreite wechselt. Dabei ist es unerheblich, wie weit Kart 2 von Kart 1 entfernt ist bzw. ob Kart 2 hätte überholen können oder nicht.</p> <p>Ein Vorteilsgewinn liegt vor, wenn (entweder/oder):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kart 1 diesen Vorstoß mehr als einmal innerhalb eines Wertungslaufes ausführt.</li> </ul>		<table border="1"> <tr><td>Generell</td></tr> <tr><td>Nicht relevant</td></tr> <tr><td>Ohne Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>Verwarnung</td></tr> <tr><td>Mit Vorteilsgewinn</td></tr> <tr><td>20 Sekunden</td></tr> </table>	Generell	Nicht relevant	Ohne Vorteilsgewinn	Verwarnung	Mit Vorteilsgewinn	20 Sekunden
Generell									
Nicht relevant									
Ohne Vorteilsgewinn									
Verwarnung									
Mit Vorteilsgewinn									
20 Sekunden									

## RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß
<p>R09 <b>TECHNISCHER MANGEL</b></p>	<p>Ein „technischer Mangel“ liegt vor, wenn das Fahrzeug nicht in allen Bestandteilen dem Reglement entspricht. Dabei ist es unerheblich, ob der Mangel vor, während oder nach einem Wertungslauf entstanden ist. Ebenso ist es unerheblich, ob sich aus dem technischen Mangel ein Vorteil ergeben hat oder nicht. Ausschlaggebend für einen Verstoß ist allein der Zustand des Fahrzeugs mit Fahrer zum Zeitpunkt der technischen Nachkontrolle.</p> <p>Typische Beispiele für technische Mängel sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Untergewicht</li> <li>- Falsche Einstellwerte</li> <li>- Falsche Betriebsstoffe</li> <li>- Veränderte Bauteile</li> <li>- etc.</li> </ul>		<p>Generell</p> <p>Wertungsverlust</p> <p>Ohne Vorteilsgewinn</p> <p>Nicht relevant</p> <p>Mit Vorteilsgewinn</p> <p>Nicht relevant</p>
<p>R10 <b>FORMATIONS-FEHLER</b></p>	<p>Ein „Formationsfehler“ liegt vor, wenn Kart 2 während der Formationsrunde zwischen der „roten Linie“ und der Startfreigabe seine ursprüngliche Startposition ohne zwingenden Grund aus eigenem Antrieb verbessert hat.</p>		<p>Generell</p> <p>Wertungsverlust</p> <p>Ohne Vorteilsgewinn</p> <p>Nicht relevant</p> <p>Mit Vorteilsgewinn</p> <p>Nicht relevant</p>

## RMC Sportstrafen-Empfehlung

VERSTOß	ERLÄUTERUNG	SKIZZE	EMPF. STRAFMAß						
<p>R11 <b>FLAGGEN- MISSACHTUNG</b></p>	<p>Eine „Flaggenmissachtung“ liegt vor, wenn der Fahrer die mittels Flaggenzeichen an ihn gerichteten Anweisungen des Rennleiters oder des Streckenpersonals nicht befolgt. Dabei ist es unerheblich, um welche Flaggensignal es sich handelte, aus welchem Grund das Flaggenzeichen nicht befolgt wurde und ob sich aus der Missachtung ein Vorteil ergeben hat oder nicht.</p> <p>Typische Beispiele für Flaggenmissachtungen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Das Überholen unter Gelb.</li> <li>- Das Fortsetzen der Fahrt trotz Schwarz/Orange.</li> <li>- etc.</li> </ul>		<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1753 260 2085 316"><b>Generell</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1753 316 2085 403">Wertungsausschluss (Sportkommissare)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1753 403 2085 459"><b>Ohne Vorteilsgewinn</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1753 459 2085 515">Nicht relevant</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1753 515 2085 571"><b>Mit Vorteilsgewinn</b></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1753 571 2085 798">Nicht relevant</td> </tr> </table>	<b>Generell</b>	Wertungsausschluss (Sportkommissare)	<b>Ohne Vorteilsgewinn</b>	Nicht relevant	<b>Mit Vorteilsgewinn</b>	Nicht relevant
<b>Generell</b>									
Wertungsausschluss (Sportkommissare)									
<b>Ohne Vorteilsgewinn</b>									
Nicht relevant									
<b>Mit Vorteilsgewinn</b>									
Nicht relevant									