

## Strafpunktwertung

Umwerfen oder Verschieben einer Pylone	2 Strafsekunden
Auslassen oder falsches Befahren einer Aufgabe	10 Strafsekunden
Überfahren der Haltelinie mit einem Teil des Karts	2 Strafsekunden

Die Pylonen müssen um ihre gesamte Stellfläche deutlich markiert sein. Eine Pylone gilt als verschoben, wenn die Markierung ganz verlassen ist. Hierbei ist die Innenkante der Markierung maßgebend. Man muss also neben der Pylone einen Teil der Linie durchgehend sehen, wenn die Linie unterbrochen ist, gilt die Pylone nicht als verschoben.



Wenn eine **Pylone in die Luft fliegt** und wieder auf dem Standfuß innerhalb der Markierung landet, gilt die Pylone als nicht verschoben!

In der **geraden Spurgasse mit gesamtheitlich markierten aneinanderstehenden Pylonen** ist pro Seite nur 1 Fehler anzurechnen, auch wenn mehrere Pylonen gefallen sind oder verschoben wurden.

In der **gebogenen Spurgasse** wird jede gefallene bzw. verschobene Pylone als Fehler angerechnet. Bei gesamtheitlicher Markierung im Innenradius ist nur ein Fehler anzurechnen, auch wenn mehrere Pylonen gefallen sind oder verschoben wurden.

Wird der **Schweizer Slalom** von der falschen Seite angefahren, so gilt dieser als ausgelassene Aufgabe.

Eine **Aufgabe gilt als ausgelassen**, wenn der Fahrer daran vorbeifährt, ohne eine Pylone zu verschieben oder umzuwerfen. Ansonsten werden die Fehler gewertet. Das Auslassen (ganz oder teilweise) einer Aufgabe kann mit Wertungsausschluss bestraft werden.

**Pro Aufgabe** wird eine **maximale Zeitstrafe von 10 Strafsekunden** verhängt, egal wie viele Pylonen umgeworfen oder verschoben werden.

Es **werden alle geworfenen oder verschobenen Pylonen einer Aufgabe** gewertet, da man nicht nachvollziehen kann, durch welche Einwirkungen (Kart oder andere Pylone) welche Pylonen umgeworfen oder verschoben wurden.

Wenn eine **umherfliegende Pylone bei einer anderen Aufgabe** Pylonen verschiebt oder umwirft, so werden die Pylonen der anderen Aufgaben nicht als Fehler gewertet.

## Die Aufgabe des Starters

Der Starter ist ein sehr wichtiger Sachrichter, er ist der Letzte, der den Fahrer/die Fahrerin vor dem Start sieht und muss besonders sorgfältig kontrollieren: Ist das Visier beim Helm geschlossen (fingerbreite Öffnung ist zulässig), ist der Kinnriemen geschlossen, sind lange Haare sicher verstaut (in der Sturmhaube oder im Overall) und ist die Sitzposition sicher (sicherer Halt im Sitz). Auch auf eventuelle Sicherheitsmängel am Kart sollte er achten. Der Starter ist vor der Veranstaltung besonders auf seine wichtige Aufgabe hinzuweisen!