

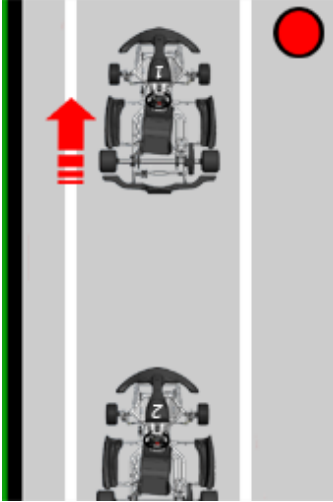
2016 KARA KOREA KART CHAMPIONSHIP SERIES

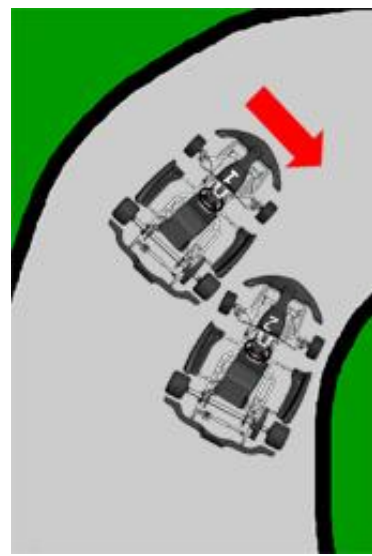
레이스 상황 페널티 통일 규칙 및 예시

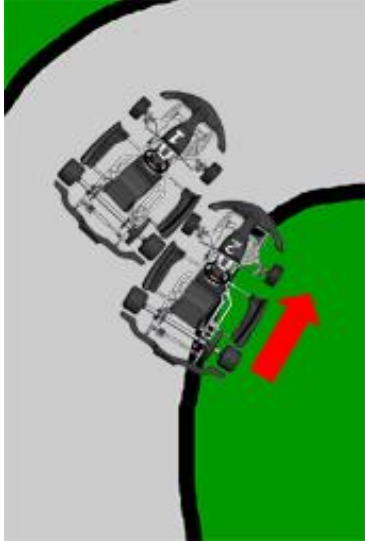
(사)대한자동차경주협회 카트분과위원회

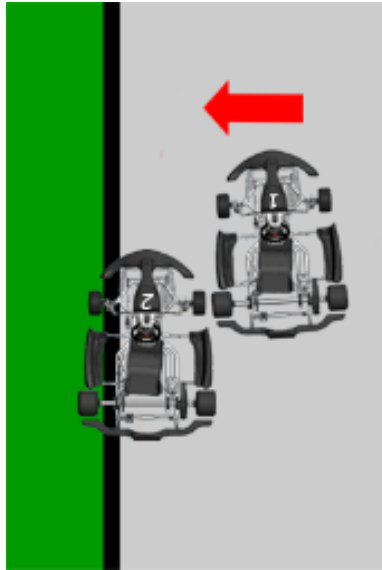
페널티 항목	레이스 상황	예시	적용 벌칙
<p>롤링 대열 위반</p>	<p>롤링 대열의 속도를 현저하게 흘트리는 행위나 롤링 중의 푸싱 및 대열유지를 이탈하게 하는 행위에 대해 주어진다.</p> <p>1. 선두(1,2그리드)는 그리드 정렬 기준선에 도착을 했을 경우, 전체 그리드 행렬의 속도를 유지해야 할 의무가 주어지게 된다. 반복적으로 과도하게 속도를 올리고, 다시 브레이킹을 하는 등의 행위를 할 경우, 위반이 된다. (기준선이 서킷에 마련되어 있지 않을 시, 브리핑을 통해 기준선 제시필요)</p> <p>2. 롤링대열 푸싱의 정의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프론트 범퍼가 앞 카트의 리어에 강하게 충돌하여, 앞 카트 드라이버의 몸이 움직인 경우, - 프론트 범퍼가 앞 카트의 리어에 바짝 붙이는 것은 허용하나, 3회 이상 리어범퍼에 충돌했을 경우, <p># 롤링정렬을 바꿀 수 없는 그리드선에 도착했을 경우, 앞 카트가 사고나, 실수로 빠져있다면, 1대 정도의 공간을 확보하며, 롤링대열을 전개해야 한다.</p>		<p>○ 1차 적발시 오피셜은 반드시 롤링대열을 정지시킨 후(적기 발령), 롤링대열을 위반한 해당드라이버에게 경고와 주의를 주어야 한다.</p> <p>○ 2차 적발 - 3포지션 다운 (최소 6명 이상의 엔트리 일 때 적용) - 5초 가산 (최고 5명 이하의 엔트리일 때 적용)</p> <p>○ 3차 적발 - 5포지션 다운 (최소 6명 이상의 엔트리 일 때 적용) - 7초 가산 (최고 5명 이하의 엔트리 일 때 적용)</p> <p>□ 고의적인 경우 : 히트 실격, 레이스 제외</p> <p>※ 2위 그리드의 카트가, 1그리드의 카트 보다 먼저 계측이 이루어질 경우, 1회에 한해, 적기를 발령을 내어, 주의를 준다. 2회째부터는 페널티 대상이 된다.</p> <p>※ 2그리드 카트는 롤링대열 유지시, 프론트 타이어가, 1그리드의 리어 타이어 이상을 넘어설 수 없다.</p>

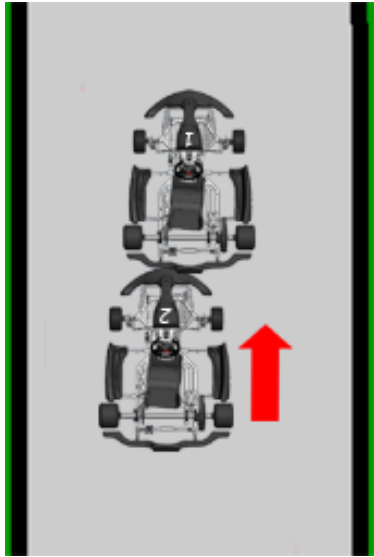
<p>롤링 중 포지션 복귀 금지 지역 에서 복귀</p>	<p>롤링 주행 중, 대열의 선두가 포지션 복귀 금지 구역(코스 그림에 지정 부분 표시 있음)에 들어 2번 카트처럼 롤링 중의 카트를 앞지르다, 자신의 자리 복귀한 경우</p> <p>※ 복귀금지구역이 설정되어있지 않은 카트장에서는 브리핑 시간에 복귀금지 구역을 인지시켜야 한다.</p> <p>※ 복귀금지구역이 아닌 곳에서는 자신의 자리를 확보할 수 있다. 하지만, 자신의 전 포지션을 찾을 때는 드라이버 매너로서 자신의 전 포지션에 들어가므로 확실히 손을 올리며 다른 드라이버들에게 어필하고 안전하게 복귀한다.</p> <p>억지로 들어간다면 대열이 흐트러지거나 사고를 초래하는 경우가 있으며, 이 경우 위험 행위라고 할 수 있다.</p>		<p>복귀금지구역에서의 복귀는 레이스 이후, 맨 후미 그리드로 포지션 다운한다. (복귀시의 사고유무와는 관계없다) 복귀금지구역이 아닌 곳에서는 복귀가 가능하지만, 손을 들지 않거나, 매너를 어길 경우</p> <p>- 5초 가산 혹은 - 3 그리드 다운</p>
<p>롤링 스타트 위반</p>	<p>출발선 25M 준비에 들어갔을 때, 스타트가 발령되기 이전의 카트는 정확히 흰색 실선 안으로 자리를 잡고, 규정 속도로 주행을 해야 합니다. 이때 후미의 카트가 빠른 스타트를 하기 위해 흰색 실선을 넘어서는 것은 규정위반으로 정하게 된다.</p> <p>단, 후미의 카트가 단지 라인에 접하는 정도는 위반이라 하지 않는다.</p> <p>단, 앞차와의 충돌을 피하는 행위는 인정된다.</p> <p>단, 스타트 신호가 제시와 동시에 흰색 실선을 넘어 스타트하는 것은 인정된다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차 적발 : 주의 또는 경고 (적기발령 이후, 재스타트) ○ 2차 적발 : 4포지션 다운/5초 ○ 3차 적발 : 6포지션 다운/7초 □ 고의적인 경우: 히트 실격, 레이스 제외

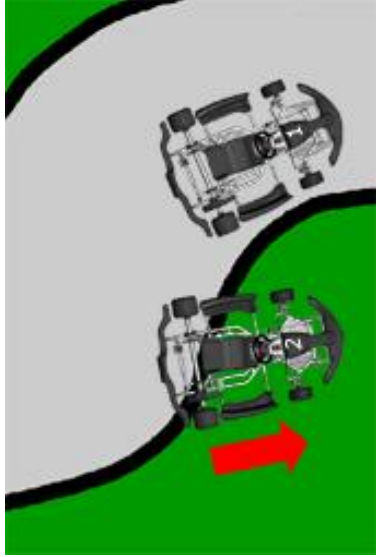
<p>점프 스타트</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스타트가 시작되기 직전에 1번 카트가 순간 속도를 올려, 2번 카트 사이에 카트 1대 이상 간격이 벌린 듯한 가속 액셀 조작을 하는 일 2. 1그리드의 카트가 스타트시 브레이킹 혹은 엑셀을 떼어, 2번 그리드 카트를 먼저 스타트하게 하는 비신사적 행위 3. 2그리드 카트가 1그리드 카트보다 카트 1대 정도의 공간 뒤에서 스타트 할 경우 4. 잘못되어 전방의 선두 카트가 없는 경우의 빈자리는 그리드가 확보되어야 하지만, 그 자리를 패찬 경우 5. 스타트하기 전에 자발적으로 스타트 포지션을 낼 경우 상기 항목을 점프 스타트로 한다. 6. 2그리드 카트가, 1번 카트 보다 먼저 스타트 라인을 통과한 경우 <p>※ 1번 카트가 제자리로 돌아온 경우나 시작이 끊기지 않은 경우는 점프 스타트로 간주하지 않는다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차 적발 : 주의 또는 경고 (적기 발령 이후, 재스타트) ○ 2차 적발 : 레이스 후, 4포지션 다운/ 5초 □ 고의적인 경우: 히트 실격, 레이스 제외
----------------------	--	---	--

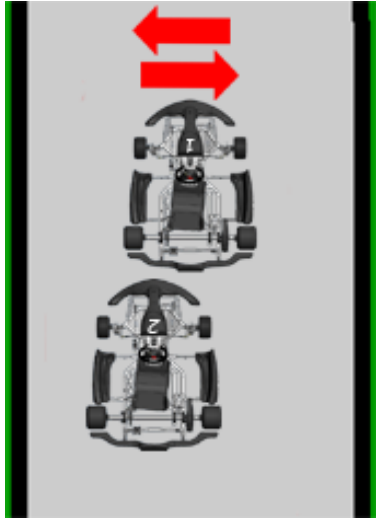
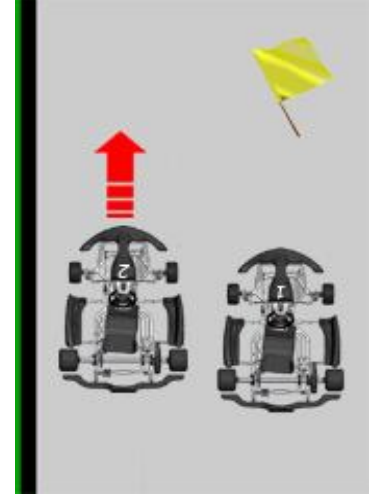
<p>컷인 (무리한 진로 방해)</p>	<p>아웃라인의 1번 카트가 인측 라인에 위치한 2번 카트의 진로를 방해하며 무리하게 코너 안쪽으로 진로를 변경하는 것을 '컷인' 상황이라고 한다.</p> <p>이는 쌍방의 카트가 접촉했을 경우는 당연 하지만, 접촉이 이루어지지 않았다 하더라도, 해당 행위는 무리한 진로방해로 판단이 된다.</p> <p>2번 카트가 1번 카트에 적어도 1/3이상(2번 카트의 앞타이어가 1번 카트 뒤 타이어에 위치한 경우)의 위치에 있었을 경우에 해당이 되며, 이 시점을 Side By Side 상황으로 해석하게 된다.</p> <p>두 카트가 동시에 코너를 향해 선회하는 상황에서 인측의 카트가 1/3이상 도달을 했을 경우, 아웃라인의 카트는 본래 주행라인의 상태의 자리를 유지해야 할 의무가 주어진다.</p> <p><input type="checkbox"/> 페널티의 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1의 컷인 행위로 인해, 2의 카트가 쇼컷을 하거나, 1의 카트보다 순위가 뒤쳐졌을 때와 후미차량에게도 순위가 뒤쳐졌을 때 - 2의 카트가 타격을 받아 동일한 랩 중에 순위가 떨어지거나 리타이어 한 경우 <p>※ 1번 카트가 2번 카트 주행 라인 공간을 남겨두고 접촉이 되지 않게 주행하는 경우는 컷인 라고 판단하지 않는다.</p> <p>※ 2번의 카트가 쇼컷을 할 정도의 진로방해는 페널티 대상</p>		<p>2번의 카트가 1번 보다 컷인 상황 이후, 앞서 있는 경우, 1번 카트에 강한 주의 또는 경고</p> <p><input type="checkbox"/> 컷인의 상황 이후,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2번 카트가 1번 카트 보다 뒤에 있을 경우 ○ 2번 카트의 후미 카트가 2번 카트를 추월하지 않았을 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 7초 페널티 혹은 - 4 그리드 강등 <p><input type="checkbox"/> 컷인 이후,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 2번 카트가 리타이어 한 경우 ○ 혹은, 2번 카트가 후미카트에 추월 당한 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 10초 페널티 혹은 - 6 그리드 강등 <p><input type="checkbox"/> 고의적인 경우: 히트 실격, 레이스 제외</p>
--------------------------------------	---	---	--

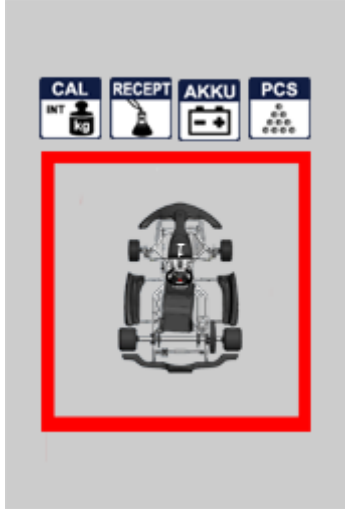
	<p>이 된다. (추돌은 어떠한 상태에서도 페널티 대상입니다.)</p>		
<p>엣지 인 (무리한 공격)</p>	<p>2번 카트가 충분한 틈이 없는데, 1번 카트 안쪽으로 들어가는 것을 '엣지 인'이라고 한다.</p> <p>※ 예: 스타트 시의 혼잡한 공간에서 역지로 라인을 잡고 막 무가내 식으로 앞지르며 추돌을 유도하는 경우가 있다. 또는 적절한 브레이크 감속을 하지 않고 스피드를 이용해 파고드는 경우 등의 행위 또는 승부에 집착하여 무리한 어택 시 발생할 수 있다.</p> <p>※ 아웃 측의 카트가 먼저 선회한 상황에서, 인 측의 카트가 아웃 측의 1/3지점에 미치지 못했음에도 불과하고, 무리하게 파고드는 공격적 행위이다.</p> <p>※ Side By Side 상황은 선행 카트의 리어 타이어에 자신의 카트 프론트 타이어가 동일한 선상에 놓여져 있음을 이야기하며, 이 경우에(사이드 바이 사이드)는 반드시 자신의 라인으로만 주행을 해야 한다.</p> <p>2번의 카트가 접촉을 피하기 위해 부분적으로 코스 밖에 있는 경우는 문제가 없다.</p> <p>접촉이 없이 1의 카트가 코너를 탈출하면 상관없다.</p> <p>□ 페널티의 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> -2번의 카트의 순위가 오른 때 -1번의 카트가 순위가 떨어진 경우 		<p>1번 카트가 2번 카트 보다 엣지 인 상황 이후 앞서 있는 경우, 2번 카트에 강한 주의 또는 경고</p> <p>□ 엣지인 상황 이후,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1번 카트가 2번 카트 보다 뒤에 있을 경우 ○ 1번 카트의 후미 카트가 1번 카트를 추월하지 않았을 경우 - 7초 페널티 혹은 - 4 그리드 강등 <p>□ 엣지인 이후,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 1번 카트가 리타이어 한 경우 ○ 혹은 1번 카트의 후미카트가 1번 카트를 추월했을 경우 - 10초 페널티 혹은 - 6 그리드 강등 <p>□ 고의적인 경우: 히트 실격, 레이스 제외</p>

	<p>-1번의 카트가 타격을 받아 동일 랩 중에 순위가 떨어지거나 한 경우 등</p>		
<p>푸시 아웃</p>	<p>1번 카트가 라인을 변경해 2번 카트를 완전히 또는 부분적으로 코스 밖으로 몰아가는 것을 푸시 아웃 이라고 한다.</p> <p>이는 쌍방의 카트가 접촉했는지 여부와는 관계 없이 푸시 아웃으로 본다.</p> <p>해당 행위가 위험하다라고 판단이 될 경우, 페널티 대상이 될 수 있다.</p> <p>2번 카트가 1번 카트에 적어도 1/3이상(2번 카트 앞 타이어가 1번 카트 뒤 타이어의 앞)의 위치에 있었을 경우에 해당된다.</p> <p><input type="checkbox"/> 페널티의 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2번 카트가 버지에 빠지는 경우 - 2번 카트가 사고 위험으로 브레이킹, 혹은 엑셀을 댄 경우 - 2번 카트가 순위가 떨어지거나 또는 리타이어 한 경우 - 1번 카트가 위험 행위를 했다고 판단되는 경우 - 1번 카트가 해당 행위 후, 2번 카트 보다 앞서있는 경우 <p>※ 1번 카트가 2번 카트의 주행 라인의 공간을 확보해주고 주행하는 경우는 푸시 아웃 이라고 판단하지 않는다. 이 경우부터 Side By Side 상황으로 불리어지며, 오직 현재</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 1번 카트가 2번 카트를 강하게 바깥으로 밀고 있다고 판단하여 접촉은 없지만, 2번 카트가 위험하다라고 판단했을 경우, 2번 카트가 푸시 아웃으로 판단되는 시점 이후, 1 번 카트 보다 앞서 있을 때 강한 주의 또는 경고 ○ 푸시 아웃으로 판단되어진 상황 이후, 1번 카트가 2번 카트보다 앞선 경우 - 7초 페널티 - 4 그리드 강등 ○ 푸시아웃 이후, 2번 카트가 후미 카트에게도 추월을 당한 경우, 1번 카트에 - 10초 페널티 - 6 그리드 강등 <p><input type="checkbox"/> 고의적인 경우: 히트 실격, 레이스 제외</p>

	<p>시점(카트의 진행 시점의 동선)에서 자신만의 라인으로 주행해야 한다.</p>		
<p>푸싱</p>	<p>2번 카트 프론트가, 1번 카트 뒤 범퍼에 접촉하는 것을 푸싱으로 간주한다.</p> <p>※ 코너 진입시의 푸싱은 강, 약에 관계없이, 100% 푸싱으로 간주하게 된다.</p> <p>※ 탈출 시 2번 카트가 1번 뒤를 자연스럽게 물고 나오는 것은 테크닉으로 페널티 해당 사항이 되지 않지만, 선회시 의도적으로 뒤 범퍼의 정면, 혹은 선회 중 측면에 푸싱하는 것은 페널티 대상이다.</p> <p><대상이 되기 쉬운 지역> 코너 진입 구간/선회 구간, 후방에서 접촉이 위험한 지역</p> <p>□ 페널티의 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1번 카트가 순위가 떨어지거나 리타이어한 경우 - 1번 카트가 타격을 받은 동일 주회 중에 순위가 떨어지거나 리타이어한 경우 - 순위는 그대로나, 1번 카트가 위험 행위로 판단되는 경우 푸싱의 유도에 따른 페널티 <p>※ 1번 카트의 보통 기준 브레이킹 포인트가 아닌, 2번 카트를 교묘하게 푸싱으로 유도하기 위해 급작스러운 브레이킹으로 인한 푸싱은 1번 카트에 대한 페널티 대상이 된다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 1번 카트가 2번 카트에 의해 푸싱이 있었지만 드라이버 및 스티어링이 흔들리지 않은 경우, 순위 변화가 없을 때, 2번 카트의 실수라고 인정하고, 고의성 없는 경우 강한 주의 또는 경고 ○ 푸싱으로 인해, 1번 카트가 심하게 움직이거나, 역 카운터가 들어갈 때(순위 변화가 없을 때) - 5초 페널티 - 3 그리드 강등 ○ 푸싱으로 인해 1번 카트와 2번 카트가 순위가 변동이 있을 때 - 7초 페널티 - 5 그리드 강등 ○ 강한 푸싱으로 인해, 1번 카트가 코스아웃, 혹은 리타이어, 혹은 2번 카트의 후미 카트에게도 추월을 당했을 때(푸싱 유도시) - 10초 페널티 - 7 그리드 강등 - 히트 실격 및 레이스 제외

<p style="text-align: center;">숏 컷</p>	<p># 2번 카트의 4바퀴가 연속, 혹은 버지를 지나쳐 1번 카트를 추월했을 경우</p> <p># 2번 카트가 랩타임 단축을 위해 4바퀴가 연속, 혹은 버지를 지나쳐 랩타임을 단축했을 경우</p> <p>□ 페널티의 판단</p> <ul style="list-style-type: none"> - 레이스 중 2번 카트 순위가 올라가거나, 타임 트라이얼 중 숏컷 - 1번 카트 또는 다른 카트들이 2번 카트가 복귀함으로써 피해를 입은 경우 - 1번 카트 또는 다른 카트들이 2번 카트가 복귀하는 과정에서 순위가 떨어지거나, 코스 아웃 후 리타이어 한 경우 <p>※ 정지하고 있는 카트나 트러블로 지지부진한 카트와 접촉을 피할 경우와 실수로 사고를 방지하기 위해 버지에 빠져 순위가 앞서 있을때, 다음코너 이전에 순위 변동을 인식하여, 본래의 순위를 지키는 행위는 쇼컷이라 볼 수 없다.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ○ 타임 트라이얼 숏컷 <ul style="list-style-type: none"> - 2nd 베스트 랩 적용 - 3초 가산 ○ 레이스 중 숏컷으로 인해 순위가 앞섰을 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 5초 가산 - 3그리드 강등 ○ 숏컷 이후, 코스 복귀시 사고를 유발했을때 <ul style="list-style-type: none"> - 7초 가산 - 5 그리드 강등
---	--	---	--

<p>라인변경 및 블로킹</p>	<p>레이스중, 1번 카트 처럼 직선 부분, 혹은 코너 진입시 카트의 너비 이상으로 좌·우측의 라인을 2회 이상 변경하는 행위를 라인변경 행위이라 한다. (뒤를 보지 않아도 해당)</p> <p>오피셜은 해당 상황이 1회 발생이 되면, 흑색반기를 제시하며, 2회째부터는 페널티 대상이 된다.</p> <p>블로킹을 하기 위해 인으로 진입을 2회 이상하게 되면 라인변경 행위라 간주하며, 뒤 차량을 의식한 라인 변경시 오피셜은 흑색반기를 제시하게 된다.</p> <p>3회째부터는, 페널티 대상이 된다.</p> <p>※ 최종 순위경쟁의 마지막 파이널 2랩을 남겨놓은 시점에서는 해당사항이 없다.</p>		<p>1차 흑색반기로 페널티 대상임을 인지시킨다.</p> <p>□ 흑색반기의 페널티</p> <p>○ 라인변경 - 7초 가산 혹은 5 그리드 강등</p> <p>○ 블로킹 - 7초 가산 혹은 5 그리드 강등</p>
<p>플래그 (깃발신호) 무시</p>	<p>코스 공식이나 경기장에서 나온 깃발에 따르지 않는 것을 플래그 무시 라고 한다.</p> <p>이는 깃발의 종류, 따르지 않은 이유, 이익을 얻었는지 여부에 관계 없이 적용된다.</p> <p>□ 일반적인 위반은 다음과 같다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 황기 구간에서 앞차 추월할 경우 2. 오렌지 불기, 흑기 제시 이후에도 레이스를 지속할 경우 3. 청기의 제시에 대한 라인을 양보하지 않을 경우 4. 흑색반기의 제시를 받고도 그 경고 행위를 지속할 경우 		<p>○ 2회 체커 - 주의 및 경고, - 2회는 5초 및 3 그리드 강등</p> <p>○ 황기추월 : 3 그리드 강등</p> <p>○ 오렌지불기.흑기무시 : 7 그리드 강등</p> <p>○ 청기 라인을 양보하지 않았을 때 : 5 그리드 강등</p> <p>○ 사고 유발시 : 7 그리드 강등</p> <p>○ 흑색반기 이후, 행위지속시 : 10 그리드 강등 및 레이스 실격</p>

<p>차량 위반</p>	<p>테크니컬 기준에 정해진 이외의 모든 상태를 차량위반이라 칭하게 된다.</p> <p>경주 전, 중, 후 발생하는 시기는 묻지 않는다. 마찬가지로 이익이 있을지 없을지도 묻지 않는다. 레이스 후의 차량 검사시 상태를 판단의 기준으로 한다. 특징적인 위반은 이하의 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 중량 미달 - 잘 못된 연료, 첨가제(항공유 및 옥탄부스터 첨가제등) - 타이어에 대한 가공 약품의 도포 등 (타이어 검사기를 도입 후, 확인절차를 진행할 수 있다) - 불법 개조 - 엔진의 기준 레귤레이션을 위반한 경우 - 엔진의 기준 레귤레이션을 위반한 경우 		<p>해당 히트 실격</p>
---------------------	---	---	-----------------