

Radlauf 10m Fehlstart & Bahnkontrolle

Aufgaben

- **Fehlstarts (Frühstart oder fliegender Start)**

kontrollieren:

→ direkt abpfeifen

→ auf Kampfrichterbogen notieren

(Je Disziplin steht jedem Fahrer max. 1 Fehlstart zu. Beim 2. Fehlstart desselben Fahrers erfolgt seine Disqualifikation)

- **Hat jemand die Bahn verlassen?**

Hat jemand einen anderen behindert?

(z.B. Einrad fällt auf benachbarte Bahn oder andere mit Arm gestört)

→ Fahne heben (Behinderung: weiße UND rote Fahne;
Bahn verlassen: rote Fahne)

→ Lauf / Bahn / Startnummer auf Kampfrichterbogen
notieren (sowohl benachteiligte als auch
benachteiligende Person im Bemerkungsfeld
kennzeichnen)

→ per Startfunkgerät Bescheid geben

Regeln

- **Startton:** 6 Töne (beep- beep-beep- beep- beep- **buup**), sobald der letzte Ton angefangen hat, darf gefahren werden
- **Frühstart:** der Oberkörper darf schon vor dem letzten Start-Ton nach vorne fallen, relevant für den Frühstart ist das Rad
- **fliegender Start:** vor dem letzten Startton darf sich das Rad nicht signifikant nach hinten bewegen (Pendelbewegung) um Schwung zu holen
- **Behinderung:** KEINE Behinderung ist, wenn jemand hinfällt, aber selbst und das Einrad die Bahn nicht verlassen und jemand daneben aus Schreck hinfällt