

# Reglement des OC Stolberg e.V. im ADAC



## Aufgaben und Regeln von touristischen und tourensportlichen Ausfahrten

## Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Hinweise .....	3
2. Bordkarte .....	4
3. Orientierungskontrollen.....	5
3.1 OK (Baumaffen).....	5
3.2 Verkehrsschilder als OK.....	5
3.3 Kreisverkehre als OK.....	6
3.4 Bundes- oder Landesstrassen als OK .....	7
3.5 Straßenschilder als OK .....	7
3.6 Negativkontrollen.....	7
4. Chinesenzeichen .....	8
4.1 Allgemeines.....	8
4.2 Varianten.....	8
4.2.1 Chinesenrallye im Gitter .....	9
4.2.2 Chinesen nach Zahlen.....	9
4.2.3 Nummernsalat.....	10
4.2.4 Texas - Rallye.....	11
4.2.5 Chinese im Labyrinth .....	12
5. Suchbilder.....	13
6. Aufgabenkästchen .....	14
7. Kartenaufgaben.....	15
8. Fischgräten .....	24
9. Zeitprüfungen.....	26
10. Bewertungen .....	27

Teile des Fahrerbriefs sind ein Auszug aus dem ORI – Ratgeber für Oldtimer- und Orientierungsfahrten von Peter Beckers. Wir bedanken uns an dieser Stelle vielmals bei Peter Beckers und dem MSC Huchem-Stammeln. [www.ori-sport.de](http://www.ori-sport.de)

## 1. Allgemeine Hinweise

Die Ausfahrten des OC-Stolberg werden nach diesem Reglement gefahren.

Sie werden nach Ausschreibung in *Touristik* und *Tourensport* unterteilt.

Die zu beachtenden Regeln für die jeweiligen Klassen werden in der Ausschreibung angegeben.

Beispiel:

<u>Art:</u>		<u>Reglement:</u>
<i>Touristische Ausfahrt</i>	–	Aufgaben nach 4. bis 7. beachten
<i>Tourensportliche Ausfahrt</i>	–	Aufgaben nach 4. bis 8. (nicht 5.) sind zu beachten.

### ECC Wertung für Teilnehmer des Euregio-Classic-Cups:

Die Ergebnisse reichen die Teilnehmer innerhalb von drei Wochen nach der Veranstaltung ein ([wertung@euregio-classic-cup.de](mailto:wertung@euregio-classic-cup.de)). Abgabeschluss der letzten Ergebnisliste ist drei Wochen vor der Meisterschaftsfeier des ECC.


## 2. Bordkarte

Um einen Nachweis über die gefahrene Strecke zu erhalten, sind von den Teilnehmern Orientierungskontrollen (OK) in fortlaufender Reihenfolge in eine Bordkarte einzutragen. Bitte nutzen Sie einen Kugelschreiber o.ä., die Benutzung eines Bleistifts ist nicht zugelassen.

Beispiel einer Bordkarte:

2. Runde		Bordkarte - Teil 1						Startnummer 4
Fischer								
Eintragungen von links nach rechts								
F	KU	B3	DO	F	BR	B6	F	
F	K1	F	M	WA	B7	F	SC	
K2	OB	F	HI	B1	AA	B4	LE	
B5	AA		F	115		F		

Es besteht die Möglichkeit, dass bei einer Fahrt mehrere Bordkarten zum Einsatz kommen, in diesem Fall wird im Roadbook darauf hingewiesen, welche Bordkarte zu benutzen ist:

48	u,os		Start der Kartenaufgabe Nr. 48 auf nächster Seite	42,28
			Bitte benutzen Sie ab jetzt die Bordkarte - Teil 2	

Außerdem kann es vorkommen, dass Antworten auf Fragen eingetragen werden müssen:

Antworten zu den Aufgabenkästchen:	
Frage Nr.:	Antwort:
5 a	Welche Brauereibiere gibt es in der Dorfschänke?
9 c	Welche Firma vertritt Autohaus Schäfer?

### 3. Orientierungskontrollen (OK)

Wenn nicht anders in der Aufgabe angegeben, befinden sich die OK **immer RECHTS**.









#### 3.1 OK (Stumme Wächter / Baumaffen)

Die Strecke kann mit sogenannten Baumaffen ausgerüstet sein.



#### 3.2 Verkehrsschilder als OK

Bei den Fahrten des OC-Stolberg werden verschiedene Verkehrsschilder als OK notiert. Beim Passieren von folgenden Schildern wird der entsprechende Eintrag in der Bordkarte vermerkt:

Angetroffenes Verkehrsschild	Beispiele	Eintrag Bordkarte	Angetroffenes Verkehrsschild	Beispiele	Eintrag Bordkarte
Von diesen Verkehrsschildern gibt es neue und alte Versionen. Ebenso kann das Fahrrad entweder nach rechts oder links zeigen. Notieren Sie die Verkehrsschilder mit einem „F“ in der Bordkarte, wenn Sie es in Fahrtrichtung antreffen.	NEU	F	Von diesen Verkehrsschildern gibt es neue und alte Versionen. Ebenso kann der Fußgänger entweder nach rechts oder links gehen. Notieren Sie die Verkehrsschilder mit einem „M“ in der Bordkarte, wenn Sie es in Fahrtrichtung antreffen.	NEU	M
					
					
	ALT			ALT	
		F			M
		F			M

Sollte eine Kontrolle **an beiden Seiten der Straße** vorhanden sein, so wird nur ein „F“ bzw. ein „M“ in der Bordkarte vermerkt.

Werden die Verkehrsschilder an einer Baustellenbeschilderung angetroffen, werden sie **nicht notiert**.

Ebenso ist das Passieren von **rechts stehenden** Ortseingangsschildern zu notieren. Es werden grundsätzlich **IMMER** die ersten beiden Buchstaben des **oberen Wortes** notiert. Ortschilder mit einem Pfeil, die eine Stadt/Stadtteil ankündigen **werden NICHT eingetragen**.

Angetroffenes Orteingangsschild	Eintrag in die Bordkarte:
	<b>KU</b>
	<b>LA</b>
	<b>Kein Eintrag !</b>

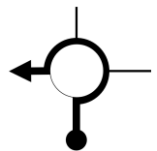
### 3.3 Kreisverkehre als OK

Kreisverkehre werden ebenfalls als OK genutzt.

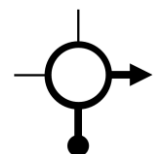
Sie werden nur dann als solche angesehen, wenn sie mit dem entsprechenden Verkehrszeichen versehen sind.



Beim Befahren von Kreisverkehren ist ein „K“ mit der entsprechenden Anzahl der benutzten Ausfahrt anzugeben (nebenstehend z.B. „K3“).  
Wendehämmer zählen **NICHT** als Kreisverkehr!



Beachten Sie: Ist der Kreisverkehr vollständig mit einer dicken Linie umrandet, so muss er umrundet werden, bevor die Ausfahrt genutzt wird, in diesem Fall ist also „K5“ zu notieren.



### 3.4 Bundes- oder Landestrassen als OK

Das Notieren beim Auf- bzw. Abfahren von Bundes- oder Landestrassen kann im Roadbook gefordert werden. Notieren Sie dann folgende Eintragungen in die Bordkarte:

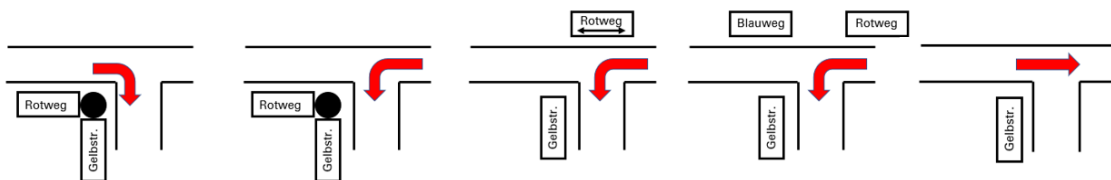
- BR** - es wird rechts **in** eine Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt  
 - es wird rechts **von** einer Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt  
 - es wird rechts in **eine andere** Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt
- BL** - es wird links **in** eine Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt  
 - es wird links **von** einer Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt  
 - es wird links in **eine andere** Bundes- oder Landesstrasse abgelenkt
- BK** - eine Bundes- oder Landesstraße wird gekreuzt

Diese Regelungen gelten auch dann, wenn es sich beim Auf- oder Abfahren um einen Kreisverkehr handelt. Es wird **keine OK notiert**, wenn es sich um eine abknickende Vorfahrtstraße handelt, bei der die Bundes- o. Landesstrasse ihre Bezeichnung behält.

### 3.5 Straßenschilder als OK

Bei bestimmten Aufgaben müssen die ersten beiden Buchstaben der Straßenschilder notiert werden, dabei gelten folgende Regeln:

- es werden nur weiße Straßenschilder mit schwarzer Schrift notiert,
- das Straßenschild befindet sich rechts vom Fahrzeug auf der befahrenen Straße.



Notieren Sie:    RO – GE                    GE                    RO – GE                    RO – GE                    Kein Eintrag

### 3.6 Negativkontrollen

Negativkontrollen können im Roadbook genannt sein.

## 4. Chinesenzeichen

### 4.1 Allgemeines

Bei Chinesenzeichen wird die zu fahrende Strecke symbolisch dargestellt. Ein Symbol stellt z.B. eine Kreuzung, eine Einmündung, eine Weggabelung oder eine den natürlichen Verhältnissen entsprechende Kombination von mehreren Zeichen dar. Ein Punkt kennzeichnet die Stelle, an der Sie in das Chinesenzeichen einfahren.

Durch einen Pfeil wird die Stelle gekennzeichnet, an der Sie aus dem Chinesenzeichen herausfahren. Zur besseren Orientierung **können die Chinesenzeichen** mit Zusatzsymbolen versehen sein, diese stellen z.B. eine Ampel, ein Bauwerk, eine Verkehrsregelung, einen Straßennamen oder sonstige Zusätze dar. Chinesenzeichen können nach Natur oder nach Karte gefahren werden.

Die Chinesenzeichen werden **nach Natur** gefahren, d.h. es sind alle Wege zu berücksichtigen, die Sie in der Natur sehen und die laut Aufgabenstellung zu berücksichtigen sind, z.B. sind grundsätzlich keine Hofeinfahrten zu berücksichtigen.

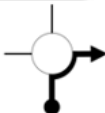


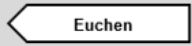
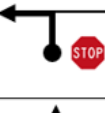
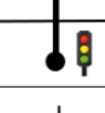
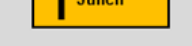



Chinesenzeichen können zusätzlich – wie hier dargestellt - mit einer Entfernungsangabe versehen sein. Chinesen gelten grundsätzlich bis zur nächsten Einmündung.

### 4.2 Varianten der Anwendung

Zur o.a. Benutzung werden noch folgende Varianten eingesetzt. In diesem Fall wird in der Ausschreibung und im Roadbook besonders darauf hingewiesen:

- Chinesenrallye im Gitter
- Chinesen nach Zahlen
- Nummernsalat
- Texas-Rallye
- Chinesen im Labyrinth

Diese Varianten werden im Folgenden anhand von Beispielen genauer beschrieben.

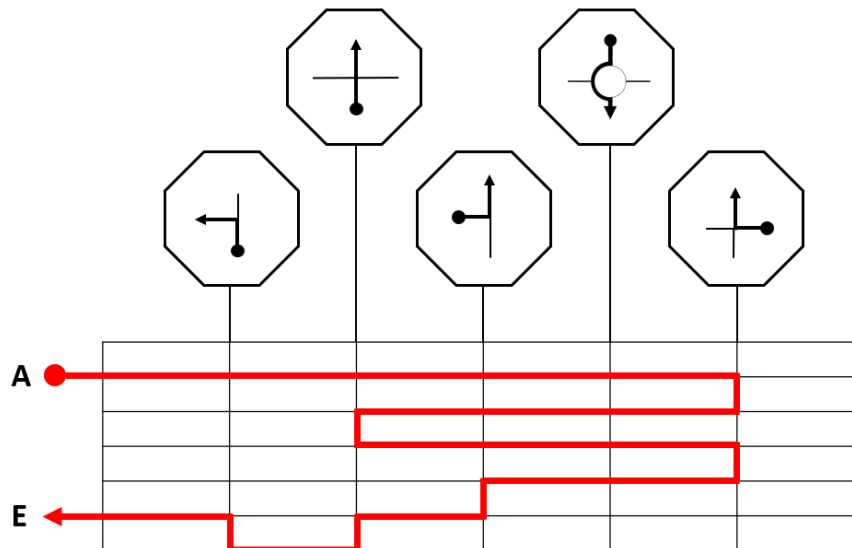
2,08		
1,29		
1,05		
0,65		
2,70		
1,68		
2,43		
1,51		
1,90		
1,18		
0,21		
0,13		



#### 4.2.1 Chinesenrallye im Gitter

Dieser Chinese beginnt am Punkt A. Wenn der waagerechte Strich **nach unten geht**, ist das Zeichen zu fahren, das auf der senkrechten Linie liegt.

Beachten Sie dabei, dass bei den Chinesenzeichen der Punkt die Richtung angibt, aus der man kommt:

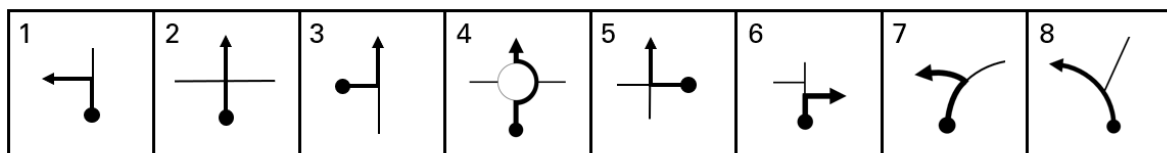


Lösung:

Vom A nächste Kreuzung rechts abbiegen, dann Kreuzung geradeaus, wieder Kreuzung rechts, am T links abbiegen, nächste Kreuzung geradeaus. Dann zum E, da der letzte Strich nach oben geführt ist, und damit **NICHT gefahren werden darf**.

#### 4.2.2 Chinesen nach Zahlen

Die Chinesenzeichen werden nicht nach ihrer Nummerierung gefahren, sondern entsprechend der Zeile von A nach E.

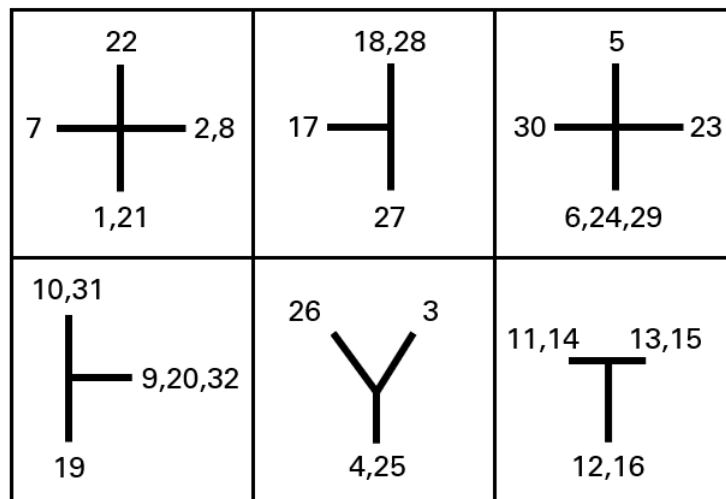


A – 6 – 1 – 4 – 5 – 5 – 3 – 8 – 7 – 1 – 2 – 6 – E

### 4.2.3 Nummernsalat

Bei diesen Chinesen gibt es keinen Punkt, der anzeigt, aus welcher Richtung man kommt. Ebenso gibt es auch keine Pfeilspitze, die signalisiert, in welche Richtung man fahren muss. Dies wird einzig allein durch die Nummern an den Enden der Chinesen angezeigt:

So könnte ein Fahrauftrag aussehen:

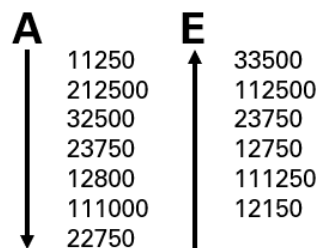
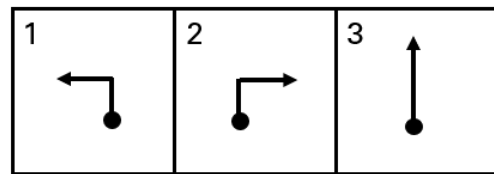
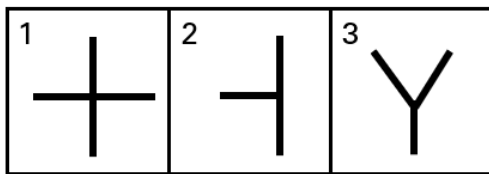


- |         |   |
|---------|---|
| 1 – 2   | Kreuzung rechts abbiegen                          |
| 3 – 4   | an einem schrägen „T“ links abbiegen              |
| 5 – 6   | Kreuzung geradeaus                                |
| 7 – 8   | Kreuzung geradeaus                                |
| 9 – 10  | „T“ rechts abbiegen                               |
| 11 – 12 | nächste Straße rechts abbiegen                    |
| 13 – 14 | eine Straße links liegenlassen (geradeaus weiter) |
| 15 – 16 | nächste Straße links abbiegen                     |
| 17 – 18 | „T“ links abbiegen                                |
| 19 – 20 | nächste Straße rechts abbiegen                    |
| 21 – 22 | Kreuzung geradeaus                                |
| 23 – 24 | Kreuzung links abbiegen                           |
| 25 – 26 | Gabelung weiter links fahren                      |
| 27 – 28 | eine Straße links liegenlassen (geradeaus weiter) |
| 29 – 30 | Kreuzung links abbiegen                           |
| 31 – 32 | nächste Straße links abbiegen                     |

#### 4.2.4 Texas – Rallye

Im Gegensatz zu den normalen Chinesen werden die Fahraufträge hier aus 3 Teilen zusammengesetzt:

1. Teil – 1. Ziffer: gibt die Art des Chinesen an
2. Teil – 2. Ziffer: gibt den Fahrauftrag an
3. Teil – alle weiteren Ziffern: geben die Entfernung an

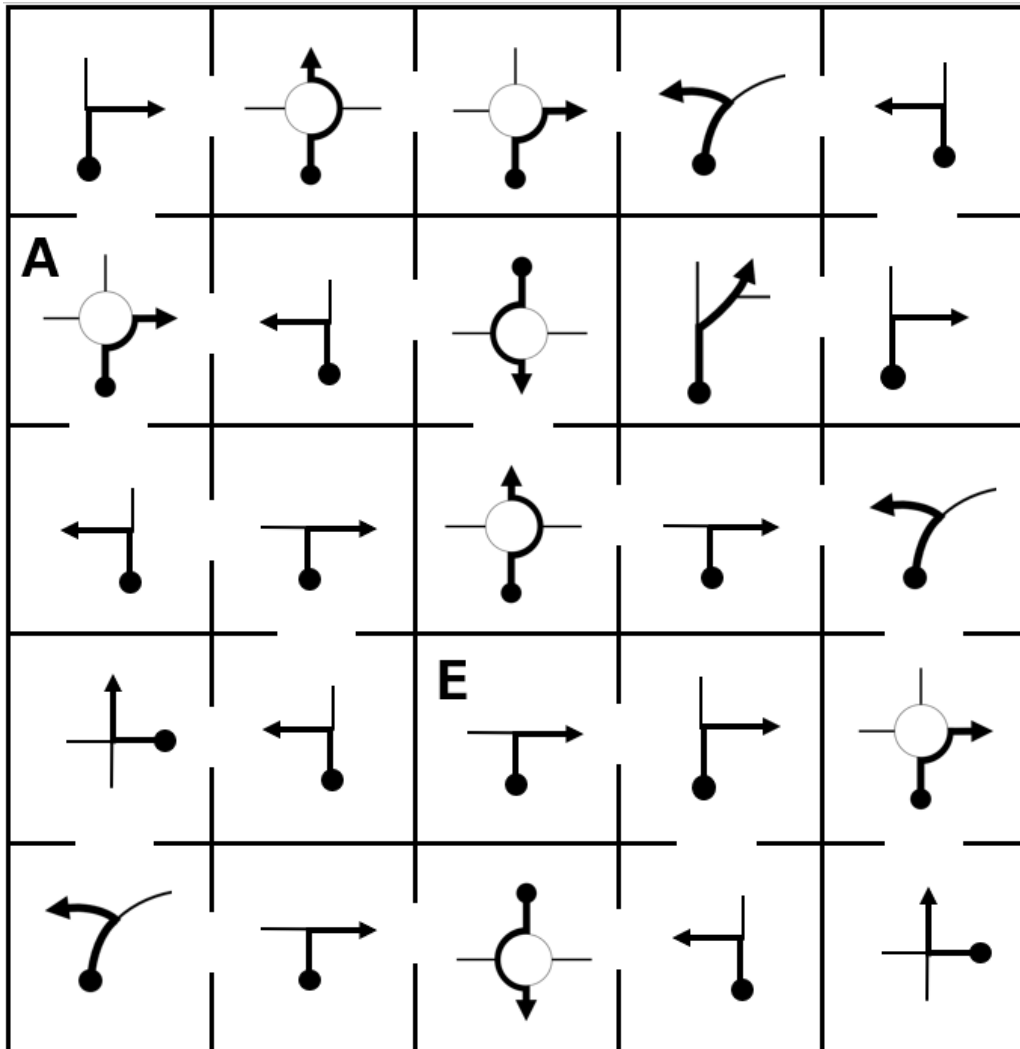


Achten Sie auf **die Richtung** der Pfeile! Gefahren wird vom A zum E. Dabei bedeutet z.B.:

- |        |   |   |
|--------|---|---|
| 11250  | - | (1) An Kreuzung (1) links abbiegen in (250) 250 m                 |
| 212500 | - | (2) Am nächsten „liegenden T“ (1) links abbiegen in (2500) 2500 m |
| 32500  | - | (3) An Gabelung (2) rechts abbiegen in (500) 500 m                |

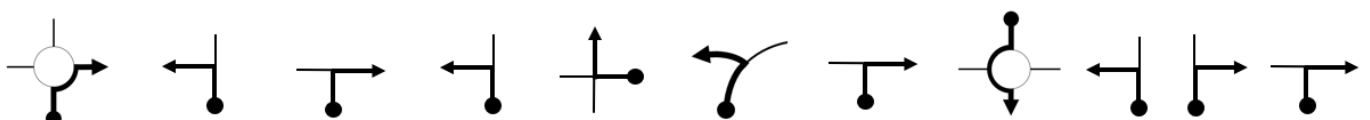
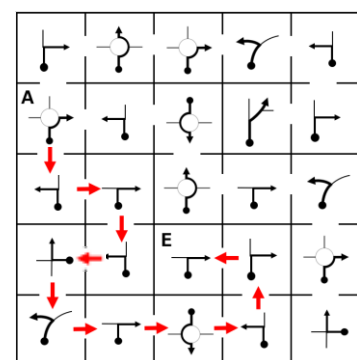
### 4.2.5 Chinese im Labyrinth

Auf den ersten Blick sieht die Aufgabe etwas unübersichtlich aus. Beim genaueren Hinsehen ist der Weg durch das Labyrinth zu finden und dann die entsprechenden Chinesen nach der Reihenfolge abzufahren:



Lösung:

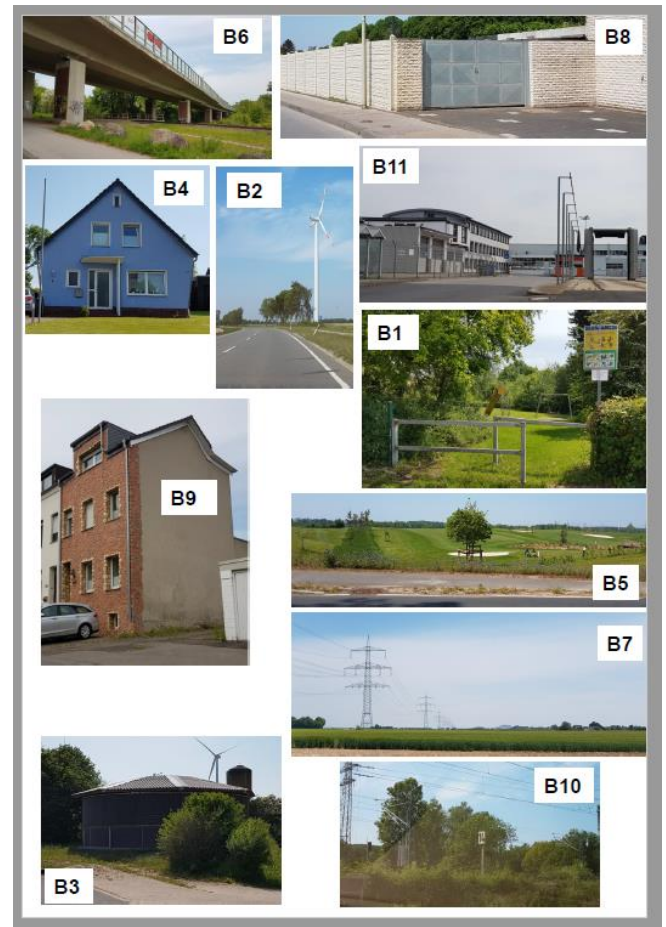
Demnach werden die Chinesen in folgender Reihenfolge abgefahren:



## 5. Suchbilder

Suchbilder können in einem Winkel von 90° in Blickrichtung nach rechts oder links in Bezug auf die Fahrtrichtung angetroffen werden, sie werden mit der Bezeichnung, die auf dem Bild vorhanden ist (z.B: B6) in die Bordkarte eingetragen.





Sollte auf einem Suchbild eine Adresse zu sehen sein, wurde diese vom Veranstalter unkenntlich gemacht, bzw. gelöscht.



## 6. Aufgabenkästchen





Die Aufgabenkästchen geben die Fahrhinweise neben Chinesen auch in Textform an und müssen der Zahlenreihenfolge nach abgefahren werden (Aufgabe 1, 2, 3 usw.)  
Beachten Sie, dass die Reihenfolge auf dem Aufgabenblatt nicht unbedingt die **Zahlen-**reihenfolge ist!

Beispiel:

1. 	4. Tankstelle rechts liegen lassen	3. 	2. an der LZA rechts abbiegen	5. vor  abbiegen	6. an  rechts
--	------------------------------------	--	-------------------------------	---	--

Es werden Abkürzungen der StVO genutzt (z.B. LZA=Lichtzeichenanlage, OES=Orts-  
eingangsschild, OAS=Ortsausgangsschild).

Unter den Aufgabenkästchen befinden sich z.T. Fragen, die sich auf das entsprechende Kästchen beziehen, hier muss z.B. in Aufgabe 3 am Wirtshaus abgelenkt werden:





1. 	4. Tankstelle rechts liegen lassen	3. 	2. an der LZA rechts abbiegen	5. vor  abbiegen	6. an  rechts
---	------------------------------------	---	-------------------------------	--	--

Frage 3 a: Welche Biere führt das Wirtshaus laut Außenwerbung?





Die Fragen werden in den freien Antwortfeldern der Bordkarte beantwortet.

Wie bei den Chinesenzeichen, kann die Nummerierung im Aufgabenkästchen sich an der rechten Seite unten befinden, hier ist nun die Aufgabenstellung spiegelverkehrt.

Beispiel: Aufgabenkästchen 1 gibt vor LINKS abzubiegen.

 1.	4. Tankstelle rechts liegen lassen	3. 	2. an der LZA rechts abbiegen	5. vor  abbiegen	6. an  rechts
--	------------------------------------	--	-------------------------------	---	--

In den Aufgabenkästchen können Verkehrsschilder angegeben sein, die signalisieren, dass sie auf dem richtigen Weg sind, ebenso können Hinweise auf Wegweiser in Anführungszeichen angetroffen werden, z.B. Kästchen 2 und 3:

1. 	4. Tankstelle rechts liegen lassen	3. 	2. nach "Erholungsgebiet"	5. vor  abbiegen	6. an  rechts
--	------------------------------------	--	---------------------------	---	--

## 7. Kartenaufgaben

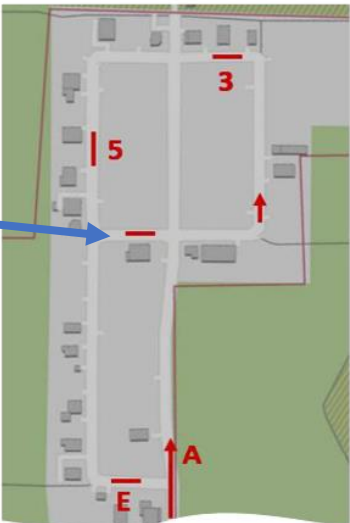
### Allgemeines

Damit die folgenden zu beachtenden Regeln besser verstanden werden, ist es notwendig die Begrifflichkeiten kurz zu erläutern:

Unter einer „Aufgabe“ versteht man die vollständige Kartenaufgabe. Sie wird unterteilt in „Aufgabenteile“. Dies können Pfeile, Striche oder Punkte sein.

Hier gezeigt ist die z.B. **Aufgabe** Nr. 43, die darin befindlichen Pfeile und Striche sind die **Aufgabenteile**.

lfd. Nr.	km miles	km miles	Aufgabe	Hinweise
43				Fahren Sie die Aufgaben nach den Regeln des Fahrerbriefs ab und notieren Sie die angetroffenen Suchbilder wenn sie sich <u>rechts</u> oder <u>links</u> vom Fahrzeug befinden.



### Regeln für alle Kartenaufgaben:

#### Regel 1:

Es werden **nur doppellinig** durchgezogen Wege befahren.

#### Regel 2:

Es ist grundsätzlich jeder Aufgabenteil **vollständig und die kürzeste Verbindung** zwischen den Aufgaben bzw. den Aufgabenteilen zu fahren. Dabei dürfen Pfeile **nicht komplett** in Gegenrichtung befahren werden.

#### Regel 3:

Das Befahren von Sackgassen nach Karte ist nur zulässig, wenn ein Aufgabenteil dies verlangt.

#### Regel 4:

Nur die in der Karte enthaltenen Wege werden laut Aufgabenstellung berücksichtigt und zur Lösung herangezogen.

#### Regel 5:

Beachten Sie Veranstaltermarkierungen und gesperrte Wege und Straßen.

Diese Regeln werden wir nun anhand von Beispielen näher beschreiben:

**Regel 1:**

Es werden **nur doppelinlig** durchgezogen Wege befahren.

Anhand dieses Beispiels können die doppelinigen  
 Straßen von den einlinigen  
 Wegen unterschieden werden (z.B. Feldwege).



**Regel 2:**

Es ist grundsätzlich jeder Aufgabenteil vollständig und **die kürzeste Verbindung** zwischen den Aufgaben bzw. den Aufgabenteilen zu fahren. Dabei dürfen Pfeile nicht komplett in Gegenrichtung befahren werden.



Im gezeigten Fall ist der Weg über 1 kürzer als über 2. Die Veranstalter kontrollieren den richtigen Weg in den meisten Fällen mit einer OK. Nimmt das Team den falschen Weg wird die OK nicht notiert und Fehlerpunkte fallen an.





Jede Aufgabe bzw. jeder Aufgabenteil ist mindestens einmal in voller Länge zu befahren. Ragt ein Aufgabenteil minimal in eine Straße hinein bzw. führt aus der Straße hinaus, so ist der Aufgabenteil über diese Straße anzufahren.



Der kleine Haken am Aufgabenteil 2 bewirkt, dass die Aufgabe über den "längeren" dritten Weg angefahren wird.

Lösung der Aufgabe:



In einer Aufgabe können mehrere Skizzenteile ohne Nummerierung enthalten sein, es kann jedoch auch jeder Skizzenteil einzeln durchnummeriert sein.

Sind in einer Aufgabe mehrere Skizzenteile enthalten, so wird teilweise der erste zu fahrende Skizzenteil mit **A=Anfang** und der letzte zu fahrende Skizzenteil mit **E=Ende** beschriftet. Die Reihenfolge der restlichen Aufgabenteile ergibt sich dann aus der kürzesten Verbindung von Aufgabenteil zu Aufgabenteil, hier ist jedoch immer die sonstige Aufgabenstellung zu beachten:

- Zwischen zwei Aufgaben ist die kürzeste Verbindung nach Karte zu ermitteln, dabei ist es zum Teil erforderlich, die Hauptstrecke zu verlassen und einen kürzeren Weg über eine niederwertigere Straße zu fahren.

Pfeile sind zur Lösung der Aufgabe immer in Pfeilrichtung zu befahren, bei Strichen ist die Fahrtrichtung in Abhängigkeit von der Aufgabenstellung zu wählen. Punkte sind ähnlich anzufahren wie Striche, hierbei ist es jedoch häufig der Fall, dass der Punkt entweder auf einem Parkplatz oder lt. Natur nur aus einer Richtung anzufahren ist.

Aufgabe:



Lösung der Aufgabe:

Bei der Lösung ist zu beachten, dass der Aufgabenteil 3 (Strich 3) von Osten befahren wird, dies ist kürzer als das Befahren aus Richtung Westen.



1. Kürzester Weg zum Strich
2. Den Strich 3 aus Richtung Osten anfahren (ist der kürzeste Weg – blauer Pfeil)
3. Den Aufgabenteil 4 (Pfeil) laut grünem Pfeil anfahren
4. Der Aufgabenteil 5 (Pfeil) beginnt vor der Kreuzung, um ihn komplett zu fahren muss der Weg an der Kirche befahren werden.
5. Nun noch zum E, geschafft!

Sollten die Pfeile/Striche/Punkte mit Buchstaben und/oder Zahlen versehen sein, so ist die Reihenfolge zu kombinieren, z.B. A (zählt als 1) – 2 – 3 – usw. Der Buchstabe E kennzeichnet IMMER das Ende der Aufgabe. Das Abfahren der Aufgaben erfolgt in der vorgegebenen Reihenfolge. Ist wie hier im Beispiel die Zahl 2 nicht vorhanden, muss die Aufgabenstellung nach A (1) angefahren werden, der die kürzeste Verbindung darstellt.



**Regel 3:**

Das Befahren von Sackgassen nach Karte ist nur zulässig, wenn ein Aufgabenteil das verlangt.



In diesem Fall könnte man auf die Idee kommen, die beiden Sackgassen oberhalb Pfeil 2 zu nutzen, um zu wenden und das E anzufahren. Das wäre möglich, da der Pfeil 2 ja auch nicht **komplett** gegen die Fahrtrichtung befahren würde.

**Dies ist allerdings durch Regel 3 nicht zulässig!**



**Regel 4:**

Nur die in der Karte enthaltenen Wege werden laut Aufgabenstellung berücksichtigt und zur Lösung herangezogen.

In der Karte ist der Kreisverkehr mit 3 Zufahrten zu sehen, in der Natur sind jedoch 4 vorhanden. Er wird also bei der Aufgabenlösung, wie in der Karte angegeben, angesehen.



**Regel 5:**

Beachten Sie Veranstaltermarkierungen und gesperrte Wege und Straßen.

Es gibt mehrere Möglichkeiten Straßen oder Wege in den Kartenaufgaben zu sperren. Meistens weisen blaue Kreuze darauf hin, dass bestimmte Wege für die Lösung der Aufgabe nicht benutzt werden dürfen.



Eine weitere Möglichkeit sind sogenannte Veranstaltermarkierungen. Dies bedeutet, dass in der Karte Markierungen enthalten sind, die **vom Veranstalter eingetragen wurden**. Kreuzen oder versperren diese Markierungen eine Straße, so gilt diese als nicht durchfahrbar. Alle originale, in den Kartenwerken enthaltenen Darstellungen zählen zur Grundlage und sind keine Veranstaltermarkierungen.

Weitere Beispiele von Veranstaltermarkierungen.



## Skizzen mit Punkten

Ein Punkt in einer Aufgabe ist genau so zu behandeln wie jeder andere Aufgabenteil. Die Schwierigkeit bei Punkten ist, dass diese in der Aufgabenstellung sehr leicht zu „verstecken“ sind. Z.B. kann ein Punkt sehr nah an den Rand der Aufgabenstellung gelegt werden. Eine weitere beliebte Möglichkeit ist das Platzieren eines Punktes in die Beschriftung eines Ortsnamens, z.B. wird der Punkt in das „a“ des Ortsnamens gelegt. Voraussetzung hierfür ist natürlich, dass sich unter dem Punkt ein Weg befindet. Punkte werden auch genutzt, um einen nicht in der Karte enthaltenen Bereich zu befahren. Dies wird z.B. dafür genutzt, einen Parkplatz zu befahren, der nicht in der Karte enthalten ist.

### Lösung der Aufgabe:

Der linke Punkt ist leicht zu übersehen, da man sich auf die rechts liegenden Aufgabenteile konzentriert.

- Den Pfeil auf kürzestem Weg anfahren.
- Punkte nacheinander fahren
- Der Punkt in Ortsmitte liegt hinter der Kreuzung, nach dem direkten Anfahren ist der nächste Punkt über den Weg an der Kirche vorbei zu erreichen.
- Der vorletzte Punkt liegt neben der Strecke, dieser ist nach Natur zu befahren und auch nach Natur wieder zu verlassen.



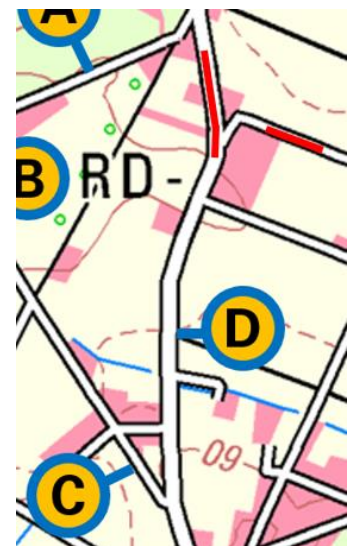
Sollte in einer Kartenaufgabe eine Situation entstehen, in der 2 gleichlange Wege gefahren werden können, so sind diese grundsätzlich GEGEN den Uhrzeigersinn zu fahren.

Denkt in diesem Fall einfach immer an die Einfahrt in einen Kreisverkehr.

Im gezeigten Fall muss also die OK „C“ notiert werden.

Achtung auch bei Wendehämmern, in die eingefahren werden muss.

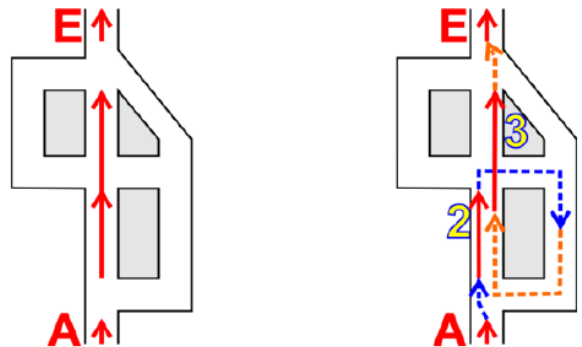
Auch hier gilt: IMMER GEGEN DEN UHRZEIGERSINN.



## Pfeilwurm

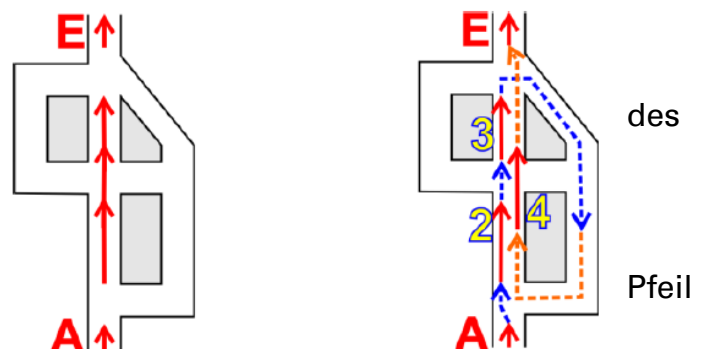
Beispiel Pfeilwurm mit 2 Pfeilen:

Nach A ist der erste Pfeil des Pfeilwurms zu fahren, der zweite Pfeil des Pfeilwurms beginnt 2 mm vor dem Ende des ersten Pfeils. Deshalb an der Kreuzung rechts ab, dann wieder rechts ab und auf kürzestem Weg zu Pfeil 3, dieser beginnt vor der Kreuzung (2 mm).



Beispiel Pfeilwurm mit 3 Pfeilen:

Nach A ist der erste Pfeil des Pfeilwurms zu fahren, der zweite Pfeil des Pfeilwurms beginnt 2 mm vorher. Der dritte Pfeil des Pfeilwurms beginnt 2 mm vor dem Ende des zweiten Pfeils. Der Weg Ende Pfeil 1 zum Beginn des dritten Pfeils ist kürzer als zum Beginn des zweiten Pfeils, für die Aufgabenlösung deshalb direkt den dritten fahren und dann rechts ab und auf kürzestem Weg zum zweiten Pfeil.

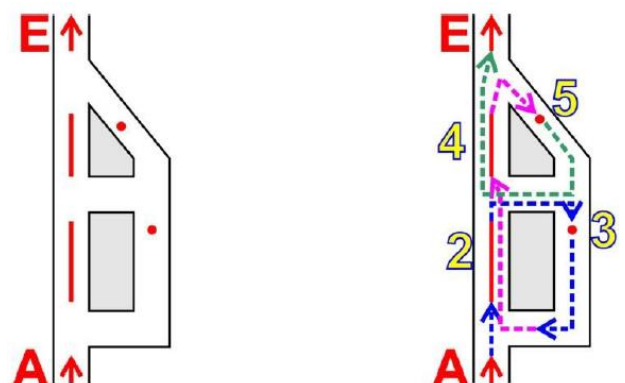


## Strich-Punkt-Strich-Punkt-Skizze (gilt auch für Punkt-Strich-Punkt-Strich-Skizze)

Bei einer Strich-Punkt-Strich-Punkt-Skizze sind beginnend mit einem Strich abwechselnd ein Strich und dann ein Punkt zu fahren, bis alle Aufgabenteile gelöst sind. Jeder Aufgabenteil muss zur richtigen Lösung an der geforderten Stelle einmal verwendet werden. Noch nicht geforderte oder bereits gelöste Aufgabenteile dürfen beliebig oft befahren werden. Die sonstige Aufgabenstellung laut Fahrerbrief ist zu beachten, z.B. ein eventuelles Kreuzungsverbot.

Beispiel Strich-Punkt-Strich-Punkt Skizze:

Nach Strich 2 ist Punkt 3 der nächst-gelegene Punkt, dann auf kürzestem Weg zu Strich 4, Dann noch den Punkt 5 und zum E. Eine Variante der Strich-Punkt-Strich-Punkt Skizze ist die Möglichkeit, Aufgabenteile mehrfach für die Lösung zu verwenden. Damit kann z.B. ein bereits gelöster Punkt für die Lösung eines Strichs erneut verwendet werden. Die Aufgabe endet dann, wenn alle Aufgabenteile mindestens einmal befahren wurden.



## Überlappungen

Es kommt vor, dass bei Folgeaufgaben eine Überlappung des **A** der neuen Aufgabe mit dem **E** der alten Aufgabe enthalten. Diese sind z.T. sehr schwierig zu erkennen. Hier ein Beispiel:

### Ende der Aufgabe 1



### Beginn der Aufgabe 2

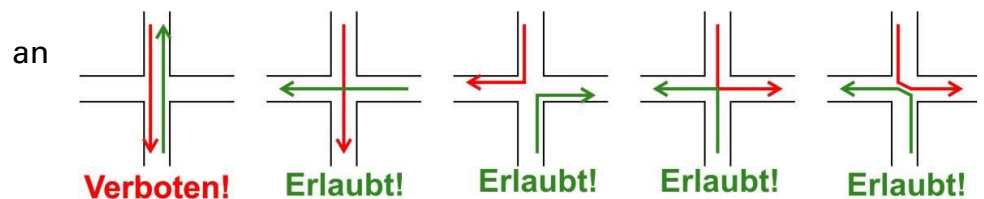


Erklärung: Da das **A** bereits vor dem vollständigen Befahren des **E** erreicht wird, muss das **A** erneut angefahren werden. In diesem Fall muss über die K34 und die L772 über die OK's „g“ und „q“ gefahren werden.

## Einbahnstraßensystem = EBS

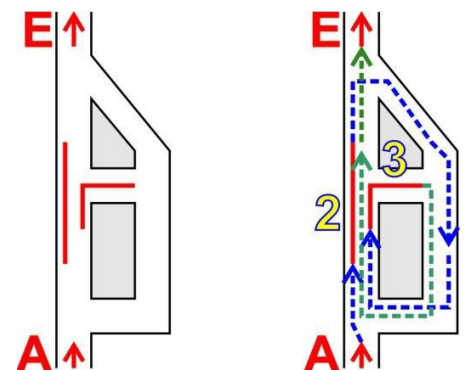
Wird für die Lösung der Aufgabenstellung das Einbahnstraßensystem vorgegeben, so bedeutet dies, dass vom Teilnehmer **jeder Streckenteil** der Ideallösung nur in einer Richtung befahren werden darf. Mit dem erstmaligen Befahren einer Strecke durch den Teilnehmer wird die Fahrtrichtung für die Lösung aller folgenden Aufgabenteile bzw. Aufgaben festgelegt.

Einbahnstraßensystem an einer Kreuzung:



### Beispiel Einbahnstraßensystem:

Nach Aufgabenteil 2 darf der Aufgabenteil 3 nicht direkt auf kürzestem Weg angefahren werden, da ansonsten beim Lösen gegen die Fahrtrichtung verstoßen würde. Deshalb auf dem "langen" Weg zu Aufgabenteil 3. Nach Aufgabenteil 3 wieder über den "langen Weg" und über Aufgabenteil 2 zum E.

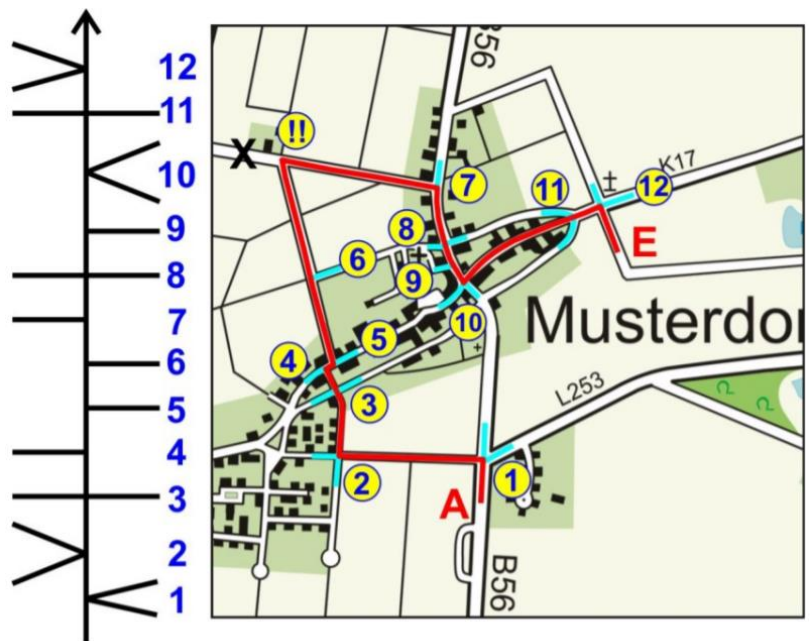


## 8. Fischgräten

Die Fischgräte ähnelt der Aufgabenstellung mit Chinesenzeichen, ist aber mit dieser nicht zu verwechseln. Bei der Fischgräte wird die zu fahrende Strecke symbolisch als gerade Linie dargestellt, alle dabei zu berücksichtigenden Wege werden rechts und links an dieser Linie dargestellt.

Abweichend von den Chinesenzeichen spiegelt das Bild nicht die tatsächlichen Verhältnisse in der Natur wider.

Bei einem rechts neben der geraden Linie eingezeichneten Weg kann es sich um eine rechts anbindende Straße handeln, das wäre analog zu einem entsprechenden Chinesenzeichen. Es kann sich aber auch um eine links anbindende Straße handeln, dann lautet der Fahrauftrag: „nach links abbiegen“, man muss ja den zu fahrenden Weg als gerade Linie betrachten. Im nachfolgenden Beispiel ist die Lösung der Fischgräte in der Karte dargestellt. Die rote Linie gibt den zu fahrenden Weg an, die blauen Striche sind die in der Fischgräte rechts und links dargestellten Wege.



- |    |   |
|----|---|
| 1  | rechts 2 liegen lassen, Kreuzung links  |
| 2  | links 2 liegen lassen, Kreuzung rechts  |
| 3  | rechts und links einen liegen lassen, Kreuzung geradeaus                                      |
| 4  | links 1 liegen lassen, T rechts   |
| 5  | rechts 1 liegen lassen, an Abzweig links ab   |
| 6  | rechts 1 liegen lassen, an Abzweig geradeaus  |
| !! | links ist mit einem "X" versehen und damit gesperrt, dieser Weg ist nicht zu berücksichtigen! |
| 7  | links 1 liegen lassen, T rechts   |
| 8  | rechts und links einen liegen lassen, Kreuzung geradeaus                                      |
| 9  | rechts 1 liegen lassen, an Abzweig geradeaus  |
| 10 | rechts 2 liegen lassen, Kreuzung links  |
| 11 | rechts und links einen liegen lassen, Kreuzung geradeaus                                      |
| 12 | links 2 liegen lassen, Kreuzung rechts  |



### Besonderheiten bei vorhandenen Kreisverkehren oder Sackgassen

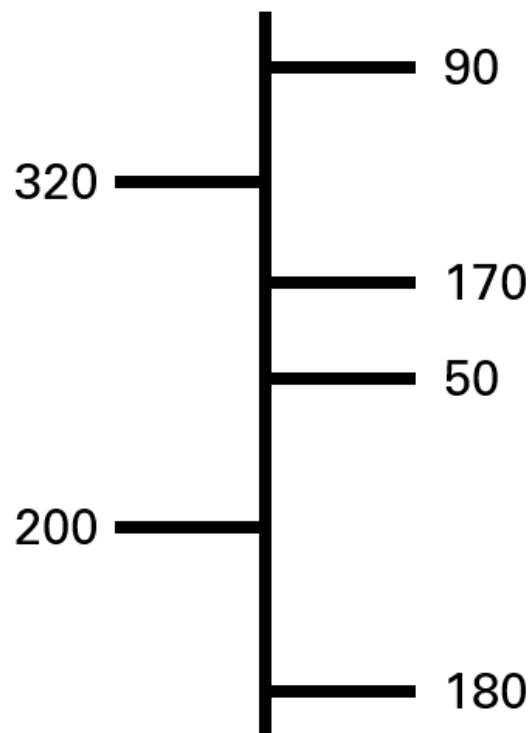
Sind in der Aufgabenstellung „Fischgräte“ Kreisverkehre vorhanden, so ist deren Einfahrt NICHT zu beachten.

Sackgassen und an Karten endende doppellinigen Wege sind in der Fischgräte dargestellt.

**Gesperpte Wege werden in der Fischgräte NICHT beachtet.**

### Variante: Leiter Rallye

Ist es bei den Fischgräten üblich, dass man auf dem „Rückgrat“ fährt und Abzweigungen und Kreuzungen „liegen lässt“, so gibt es eine Variant, die nach dem umgekehrten Prinzip gefahren wird. Bei dieser Fahrtaufgabe ist abzubiegen und **nicht** liegen zu lassen!



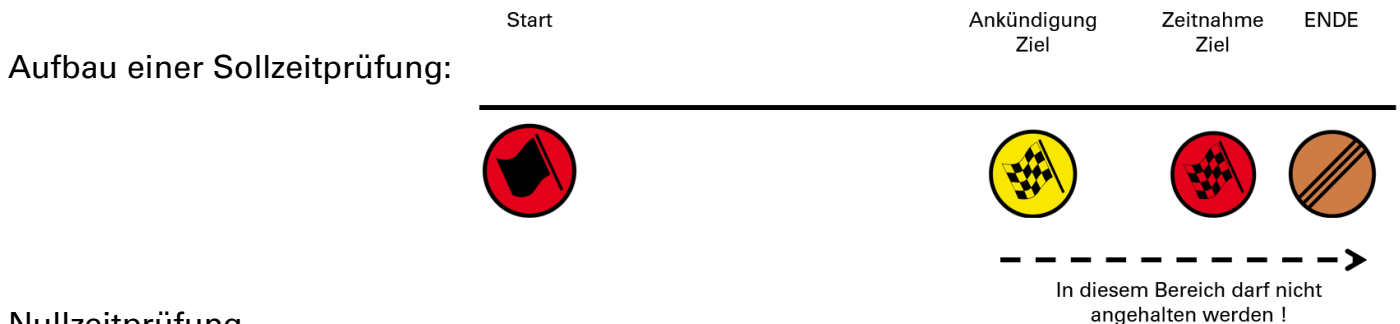
Gefahren wir die Leiter-Rallye von unten nach oben, abgebogen wird, wenn die Meterangabe erreicht ist. Kreuzungen werden nicht dargestellt, es können also Gabelungen, Abzweigungen, „T“-Stücke und Kreuzungen gleichermaßen sein, an denen abzubiegen ist.

Die Fischgräte kann gebogen werden, so dass sie sich „in den Schwanz beißt“, ebenso kann man sie um Ecken oder Kurven laufen lassen. Das Prinzip ist immer dasselbe, einen Weg rechts liegen lassen, einen links liegen lassen, Kreuzung geradeaus.

## 9. Zeitprüfungen

### Sollzeitprüfung

In dieser Prüfung wird eine zu fahrende Strecke mit der dazugehörigen Streckenlänge und der zur Verfügung stehenden Zeit vorgegeben. Das Ziel muss „fliegend“ durchfahren werden, d.h. ab der gelben Fahne ist ein Anhalten, um die Durchfahrzeit zu steuern, nicht mehr erlaubt. Auf eine ENDE-Signalisierung kann ggf. verzichtet werden.



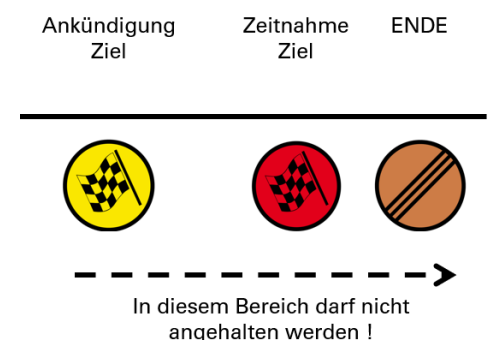
### Nullzeitprüfung

Bei dieser Zeitprüfung muss das signalisierte Ziel zu einer beliebigen vollen Minute oder zu einer selbstgewählten beliebigen Zeit in 10 Sekunden-Schritten durchfahren werden. Dies wird im Roadbook angegeben.

Es darf sich immer nur ein Fahrzeug zwischen der Ankündigung und der Zeitnahme befinden.

Achtet bitte auf den Verkehr und fahrt nur dann an der gelben Fahne vorbei, wenn die Strecke frei ist. Für diese Prüfung ist eine Funkuhr notwendig. Vergleiche bei der Papierabnahme die Veranstalterzeit mit Eurer Funkuhr, auch hier können Abweichungen von bis zu 2 Sek. vorkommen.

Die Prüfung beginnt an der gelben Fahne und endet mit dem Durchfahren der Lichtschranke an der roten Fahne. Wie bei der Sollzeitprüfung ist ein Anhalten ab der gelben Fahne nicht zulässig. Auf eine ENDE-Signalisierung kann ggf. verzichtet werden.



### VRT – Virtual Regularity Test (virtuelle GLP)

Bei der VRT ist zwischen VRT-Start und VRT-Ziel (Kennzeichnung siehe rechts) die gefahrene Entfernung zu ermitteln. Nach dieser Ermittlung wird die entsprechende Zeit aus der vorgegebenen Schnitttabelle bestimmt. Die Prüfung beträgt max. 10 km, das Ziel ist frühestens nach 1 km zu erwarten. Tragt anhand der Streckenmessung und der Schnitttabelle, die von Euch ermittelte, virtuelle Zeit in das entsprechende Feld auf der Bordkarte 1 ein. Der Standort der VRT wird im Roadbook nicht bekannt gegeben. VRT-Schilder zählen NICHT als OK.



## 10. Bewertung

Fehlerpunkte werden wie folgt berechnet:

### Fehlende / falsche Kontrollen auf der Strecke:

- |   |        |
|---|--------|
| - Orientierungskontrolle OK, Stempelkontrollen SK, DK | 5 Pkt  |
| - Änderungen in der Bordkarte je Feld                 | 25 Pkt |

### Zeitprüfungen:

- |   |          |
|---|----------|
| - Abweichungen in Nullzeitprüfungen pro angebrochene Sek. | 1 Pkt    |
| - Abweichungen in Sollzeitprüfungen pro 1/100 Sek.        | 0,01 Pkt |
| - Abweichungen VRT pro 1/10 Sek.                          | 0,1 Pkt  |
| - Anhalten in einer Halteverbotszone (klar erkennbar)     | 5 Pkt    |
| - Maximalpunktzahl in einer Prüfung                       | 5 Pkt    |
| - Auslassen einer Prüfung                                 | 25 Pkt   |

### Geschicklichkeitsprüfungen:

- |  |         |
|--|---------|
| - Gatter und Stab anfahren, Höhen- und Breitenmessung pro cm | 0,1 Pkt |
| - Vorwärts-, Rückwärtsrollen pro cm                          | 0,1 Pkt |
| - Geschicklichkeit auf Zeit im Zeitfenster pro Sek.          | 1 Pkt   |
| - Pylon verschoben / umgefallen                              | 1 Pkt   |
| - Nichterfüllen einer Aufgabe / Maxpunkte                    | 5 Pkt   |
| - Auslassen einer Prüfung                                    | 25 Pkt  |

### Allgemeine Bewertung: In diesem Fall wird **keine Wertung** vorgenommen.

- Verlust der Bordkarte
- Überschreiten der Organisationszeit
- Verstoß gegen die StVO, grobe Unsportlichkeit, Beteiligung an einem Verkehrsunfall

### Bei Punktegleichheit:

1. Die längere Strafpunktfreiheit bei den OK's.
2. Die wenigstens FP bei den Sonderprüfungen.
3. Der niedrigste Kilometerstand für die zurückgelegte Ausfahrt.
4. Das ältere Baujahr des Fahrzeugs.

Andere Bewertungen sind bei abweichender Aufgabenstellung möglich.