

Die Bestimmungen der StVO haben Vorrang vor den Durchführungsbestimmungen, bis auf die hier aufgeführten Ausnahmen.

Alle Regeln können in den Aufgaben einzeln geändert werden!

Es dürfen alle mit zwei gestrichelt, einseitig gestrichelt oder zwei durchgezogenen Linien dargestellten Wege befahren werden.

(siehe Legende Fahrerinformationen)

Alle mit einem Sperrschild (Zeichen 250 StVo) gekennzeichnete Wege dürfen befahren werden.

Während der gesamten Veranstaltung gilt das Einbahnstraßensystem.

Kreuzen oder Amerikanisches Abbiegen ist erlaubt.

Pfeile, Halbpfeile und Punkte dürfen komplett oder teilweise mehrfach befahren werden.

In der Aufgabenstellung „Würmer“ (nicht bei z.B. Punkt-Strich-Punkt) dürfen diese nachdem ersten befahren nur noch zum Teil befahren werden.

Pfeile nie entgegengesetzt der Pfeilrichtung fahren.

Zwischen den Pfeilen, Würmern, Punkten etc. ist die kürzeste Wegstrecke zufahren.

Das Einhalten der Idealstrecke wird durch stumme Wächter (OK`s), besetzte Kontrollen (SK`s) überwacht:

- Sie stehen immer am rechten Fahrbahnrand
- Kommen auch in Ortschaften vor
- Können negativ sein
- Werden immer in das nächste freie Feld der Bordkarte eingetragen
- Die Bordkarte wird mit einem unradierbaren Stift ausgefüllt

Ein Kartenausschnitt ist nach Erreichen vom Ende des letzten abgebildeten Zeichens nicht mehr für die weitere Idealstrecke zu nutzen. Alle zufahrenden Zeichen sind in Rot eingezeichnet.

Straßen und Wege die von Schriftzeichen, Nummerierungen, Symbolen, weißen/farbigen Flecken etc. des Veranstalters verdeckt/unterbrochen sind, (ausgenommen von Pfeilspitzen und dem Rahmen von Lupen), dürfen nicht befahren werden.

Strafpunkte

1 Punkt (1 Punkt)	je Minute Vor/Nach-zeit an einer ZK je 10 Meter Abweichung GLP (nur bei Punktgleichheit!)
10 Punkte	je Fehler oder freigelassenes Feld
200 Punkte	- Auslassen einer DK oder Strecken-ZK - Manipulation der Bordkarte
adW	- Auslassen der Ziel-ZK - Überschreiten der Karenz - Verlust/Polizeiliche Eintragung der/in die Bordkarte - Unsportlichkeit

Hinweise

Denkt bitte daran: Ihr seid Teilnehmer einer Orientierungsfahrt!
Dies ist keine Bestzeitveranstaltung!

Nehmt bitte Rücksicht auf das Ruhe- und Erholungsbedürfnis der Bevölkerung und achtet besonders auf Fußgänger und Radfahrer! Wenn Ihr einmal anhalten müsst, dann bitte dort wo andere Teilnehmer sowie der übrige Straßenverkehr nicht beeinträchtigt werden!

Vielen Dank!

Nur für Klasse A:

Je Aufgabe wurden vom Fahrtleiter Maximalstrafpunkte festgelegt, die sich nach dem Schwierigkeitsgrad und der Kontrollenzahl der Aufgabe richten und bei Auslassen einer Aufgabe oder nicht feststellbarem Lösungsweg verteilt werden. Insgesamt betragen sie 950 Punkte.

Begriffserklärungen

Neutrale Strecke

Neutrale Strecken entstehen bei Umfahrungen (siehe nächste Seite) oder durch Aufgabenstellung (z.B. **Überführungsetappe** zur Anfahrt eines neuen Startpunktes). Neutrale Strecken gehören nicht zur Idealstrecke und gelten für die weitere Aufgabenstellung als nicht befahren. Es besteht freie Streckenwahl, wobei möglichst auf kürzestem Weg zu fahren ist. Während der Fahrt auf Neutralen Strecken sind Kontrollstellen nicht zu beachten.

Allgemeine Hinweise

Fahrbahnbegrenzungen (Durchgehende Seitenrandmarkierungen der Fahrbahn) gelten im Gegensatz zur Fahrstreifenbegrenzung (Mittellinie /oder zwischen Richtungsspuren) nicht als Sperrung.

GLP

In Aufgabe 14 beginnt ab dem Ortsausgangsschild (markiert in der Fischgrä-
te) die „virtuelle GLP“. Hier nullt ihr euren Tageskilometerzähler/Tripmaster.
In Aufgabe 15 überträgt ihr dann am Ende der GLP (DK 2) die gefahrenen
Kilometer in die Bordkarte.

Besetzungszeiten Kontrollstellen

ZK 1 - 11:30 bis 12:15 Uhr

**Die SK's sind 30min vor
der Idealzeit des ersten
Teilnehmers besetzt!**

DK 1 - 13:00 bis 14:45 Uhr

ZK 2 - 15:00 bis 17:00 Uhr

DK 2 - 16:40 bis 18:30 Uhr

ZK 3 - 18:10 bis 20:00 Uhr

Pause

Für die Pause wurde eine Zeit von 30min festgesetzt. Bei Verspätung an ZK 2A verkürzt sich die Pause um jede Minute Nachzeit bis auf max. 15min.

Verhalten bei Unpassierbarkeiten, Kartenfehlern und Sperrungen:

Ein Kartenfehler bzw. eine **Unpassierbarkeit** liegt vor, wenn ein Teil eines zufahrenden **Zeichens** in der Natur nicht vorhanden ist bzw. durch ein Hindernis (z.B. Zaun, Poller o.ä.) versperrt ist.

In allen Fällen ist es eine Unpassierbarkeit. Die in der Karte ermittelte Idealstrecke ist in der vorgesehenen Fahrtrichtung so weit wie möglich zu befahren. Die Umfahrung des fehlenden / nicht befahrbaren Streckenabschnitts beginnt unmittelbar am Beginn der Unpassierbarkeit, muss nach vorgeschriebener Karte oder Natur erfolgen und die Idealstrecke ist unmittelbar nach der Unpassierbarkeit wieder aufzunehmen (Ende der Umfahrung). Wenden und Fahren in Gegenrichtung ist dabei erlaubt. Die Umfahrung gilt als neutrale Strecke (siehe Seite vorher). Siehe Beispiel 1!

Eine **Sperrung** liegt vor, wenn die auf der Karte ermittelte Idealstrecke durch z.B. Verkehrszeichen (z.B. Zeichen 267 StVo) oder durchgezogene Mittellinien gesperrt ist. Liegt eine Sperrung vor, ist ab der Sperrung die kürzeste Wegstrecke zum nächsten Zeichen zu fahren (**Soweit möglich ist Wenden verboten, ansonsten muss so wenig wie möglich im Gegenverkehr gefahren werden**). Siehe Beispiel 2!

Beispiel 1: Umfahrung bei Kartenfehler

Aufgabenstellung:



Natürliche Gegebenheit:

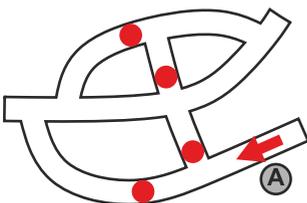



Ermittelte / befahrbare Idealstrecke

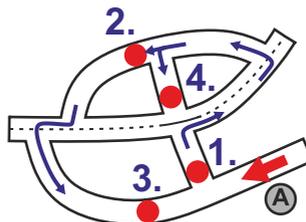

Umfahrung = Neutrale Strecke

Beispiel 2: Durchgezogene Mittellinie

Aufgabenstellung:



Natürliche Gegebenheit:



Sperrung durch durchgezogene Linie
-> Ab dieser Stelle neu ausarbeiten, kürzester Weg zum nächsten Zeichen