

Hinweise für Clubmeisterschaft im Orientierungssport

Gefahren wird streng nach StVO und auf eigenes Risiko. Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für eventuell auftretende Schäden und Folgeschäden.

Das absolute Veranstaltungsende muss durch die Fahrtleitung vorgegeben werden.

Die zur Lösung der Aufgaben in Idealzeit vorgegebene Durchschnittsgeschwindigkeit darf 30 km/h nicht überschreiten.

Sofern durch die Fahrtleitung keine Änderungen oder Ergänzungen bekannt gegeben werden, gilt die hier aufgeführte OF-Wertung (Tageswertung).

Eine Auswahl möglicher Aufgabenstellungen ist in der Anlage aufgeführt. Weitere Aufgaben können nach Erläuterung gestellt werden.

Karenzzeit: 60 min strafpunktfrei, Wertung nur bei Punktgleichheit

Überschreitung der Karenzzeit: zulässig bis zum vorgegeben Veranstaltungsende
1 Punkt je min

Kontrollstellen (stehen, sofern nichts anderes angegeben ist, rechts der Strecke):

Durchfahrtskontrollen (DK):

unbesetzte Punkte, deren Art (z.B. Hausnummern, Ortsnamen, Straßennamen) im Fahrauftrag erklärt wird, und die selbstständig in der anzufahrenden Reihenfolge in die Fahrerkarte einzutragen sind

Stempelkontrollen (SK):

besetzte Punkte, deren Erkennungsmöglichkeit (z.B. Kennzeichen des Fahrzeugs des Postens, Hinweistafel) im Fahrauftrag erklärt wird, und an denen die Posten Eintragungen in die Fahrerkarten in der anzufahrenden Reihenfolge vornehmen

Zeitkontrollen (ZK):

besetzte Punkte wie SK, an denen die Posten die Ankunftszeit in die Fahrerkarte in der anzufahrenden Reihenfolge oder in ein dafür vorgesehenes Feld eintragen; die genaue Zeit kann beim Posten erfragt werden; diese Kontrollen sind in der Regel nur am Ziel vorgesehen

Die Besetzung der SK oder ZK richtet sich nach der spätest möglichen Karenzzeit.

OF-Wertung (Tageswertung):

- DK fehlt, falsch oder mehrfach pro Feld	10 Punkte
- SK fehlt, zuviel oder mehrfach pro Feld	10 Punkte
- Feld in Bordkarte freigelassen	10 Punkte
- Ziel nach Veranstaltungsende erreicht	Ausfall
- Notbrief geöffnet	Ausfall je Abschnitt
- Fahrerkarte nicht abgegeben	Ausfall

CM-Wertung (Gesamtwertung):

1.Platz - 25 Punkte; 2.Platz - 20; 3.Platz - 16; 4.Platz - 13; 5.Platz - 11; 6.Platz - 10; 7.-15.Platz - jeweils 1 Punkt weniger

Fahrtleiter - erhält nur nach Festlegung Durchschnittspunkte bei mehr als einmaliger Organisation pro Saison

Die Punktvergabe erfolgt durchlaufend, für die Clubmeisterschaft werden jedoch nur Clubmitglieder bzw. punktgleiche Teammitglieder mit mindestens einem Clubfahrer gewertet. Alle anderen starten in der Gästewertung.

Erfolgt während der Saison ein Ein- bzw. Austritt, werden die in der Clubmeisterschaft und die in der Gästewertung erzielten Punkte jeweils getrennt gewertet.

Es sind 6 Veranstaltungen angesetzt, davon gelangen maximal die 4 besten Ergebnisse in die Wertung. Bei weniger oder mehr Veranstaltungen wird die Wertungsanzahl entsprechend prozentual (maximal 75 %) angesetzt.

Ist ein Teilnehmer nicht an mindestens 50 % aller durchgeführten Veranstaltungen als Starter oder Funktionär (Fahrtleiter, Posten etc.) beteiligt, wird er im Klassement hinten angesetzt.

Startgeld:

- komplettes Club-Team	6,00 €
- 1 Clubmitglied im Team	9,00 €
- reines Gäste-Team	12,00 €

In Einzelfällen kann der Fahrtleiter andere Entscheidungen treffen.

Sporttouristische Orientierungsfahrten

Anhang zur ADMV-Grundausschreibung — Teil II — *Fassung für CM-Läufe*

Dieser Anhang erläutert die Aufgaben, die im Verlauf einer Orientierungsfahrt gestellt werden können. Abweichungen zu diesem „Anhang zur Grundausschreibung“ müssen in den Durchführungsbestimmungen (Änderungen und Ergänzungen zur Ausschreibung) oder den Aufgabenstellungen der jeweiligen Veranstaltung geregelt werden.

1. Generelles zur Lösung der Aufgaben

- Zur Lösung der Aufgaben ist alles erlaubt, was nicht durch die Grundausschreibung, andere Ausschreibungen, Durchführungsbestimmungen oder Aufgabenstellungen verboten ist. *vornwärts ohne Wenden*
- Zwischen Aufgaben und Aufgabenteilen (Pfeile, Punkte, Striche usw.) ist der kürzeste Weg nach vorgeschriebener Karte zu fahren. Sind im Fahrauftrag oder den Durchführungsbestimmungen weder Karte noch Kartenausschnitt vorgeschrieben, so ist generell nach der (den) vom Veranstalter ausgegebenen und so benannten Übersichtskarte(n) zu fahren. Dabei dürfen — außer bei Karten im Maßstab 1:200000 — nur doppelstrichige Straßen und Wege befahren werden.
Der kürzeste Weg muß **eindeutig** meßbar sein, d.h. er muß auf der verwendeten Karte mindestens 2 mm kürzer sein als andere Lösungsmöglichkeiten. Sollten Verwechslungsmöglichkeiten bestehen, sind vom Veranstalter Zusatzangaben zu machen.
- ~~Numerierte Pfeile, Punkte und Striche dürfen innerhalb einer Aufgabe **nur** in der im Fahrauftrag vorgeschriebenen oder, wenn keine Reihenfolge vorgeschrieben ist, in der numerischen Reihenfolge und nur einmal angefahren werden.
Mit Buchstaben dürfen nur Anfang und Ende einer Aufgabe oder eines Aufgabenteils gekennzeichnet werden. Wird das Ende einer Aufgabe/eines Aufgabenteils und der Anfang der folgenden Aufgabe/des folgenden Aufgabenteils mit demselben Buchstaben gekennzeichnet, so sind Ende und Anfang identisch.~~
- ~~Anfang und Ende von Aufgaben sind anzugeben, soweit sich dies nicht aus der numerischen Reihenfolge ergibt. Bei Aufgabenstellungen nach Natur sind Anfang und Ende der Aufgabe unbedingt in einer Karte oder einem Kartenausschnitt anzugeben.~~
- ~~Gesperrte Straßen und Wege dürfen nicht befahren werden (siehe Punkt 2.19. der Grundausschreibung). Ausnahmen sind in den Durchführungsbestimmungen oder im Fahrauftrag anzugeben.~~
- ~~Wenden, Rückwärtsfahren und/oder Fahren in Gegenrichtung ist während des gesamten Wettbewerbs zur Lösung der Aufgaben nicht vorgesehen.~~
- Werden in Aufgabenstellungen nach Natur einzelne im Verlauf der Strecke zu passierende Kreuzungen oder Einmündungen nicht erwähnt, so ist auf der vorfahrtberechtigten Straße zu verbleiben;
bei gleichberechtigten Straßen oder bei Anfahrt aus untergeordneter Straße geradeaus weiter zu fahren.

2. Arten der Aufgabenstellung

Sollte ein Veranstalter andere Aufgabentypen oder Varianten als die folgenden anwenden, so sind diese in den Durchführungsbestimmungen zu erläutern sowie Beispiele am Start auszuhängen.

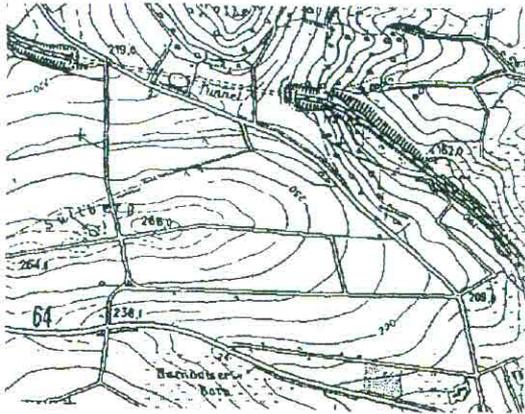
2.1. Skizzen

Skizzen in Form von durchgehenden Strichen, Pfeilen oder Punkten legen die Fahrstrecke, Pfeile darüber hinaus auch die Fahrtrichtung, verbindlich fest. Punkte müssen immer, Striche und Pfeile zumindest mit ihrem Anfang und mit ihrem Ende auf einer Straße oder einem Weg der angegebenen Karte liegen. Skizzen und Pfeilskizzen können auch neben der Straße liegen (wenn die Karte Fehler aufweist, neue Straßen gebaut sind, über Parkplätze gefahren wird usw.).

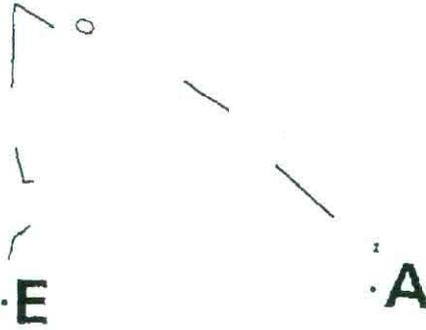
Striche und Pfeile gelten als angefahren, wenn sie in ganzer Länge befahren wurden.

Beispiele:

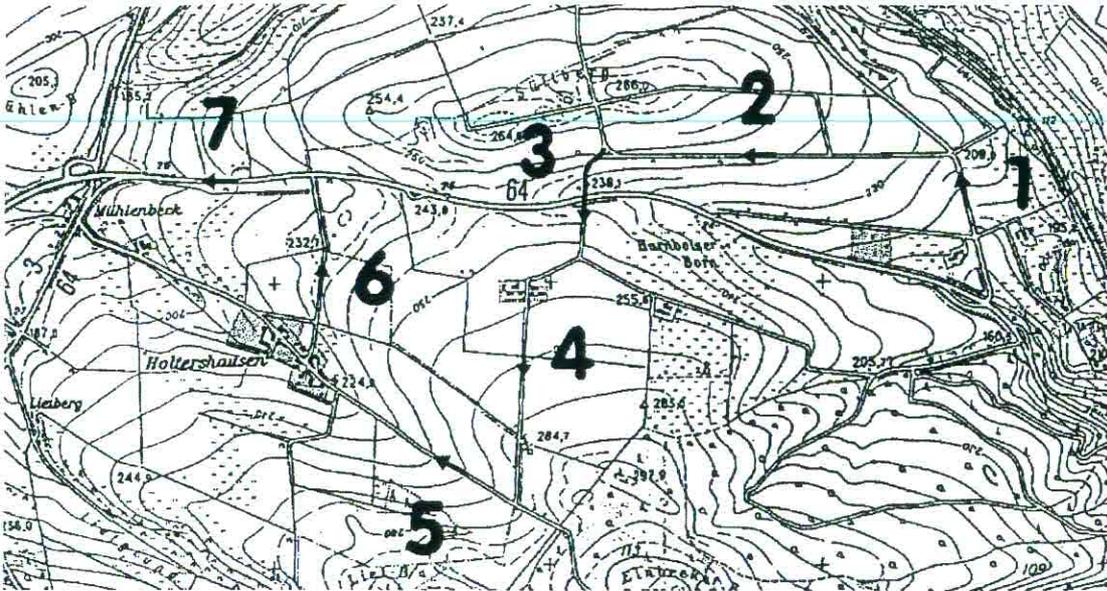
Striche:



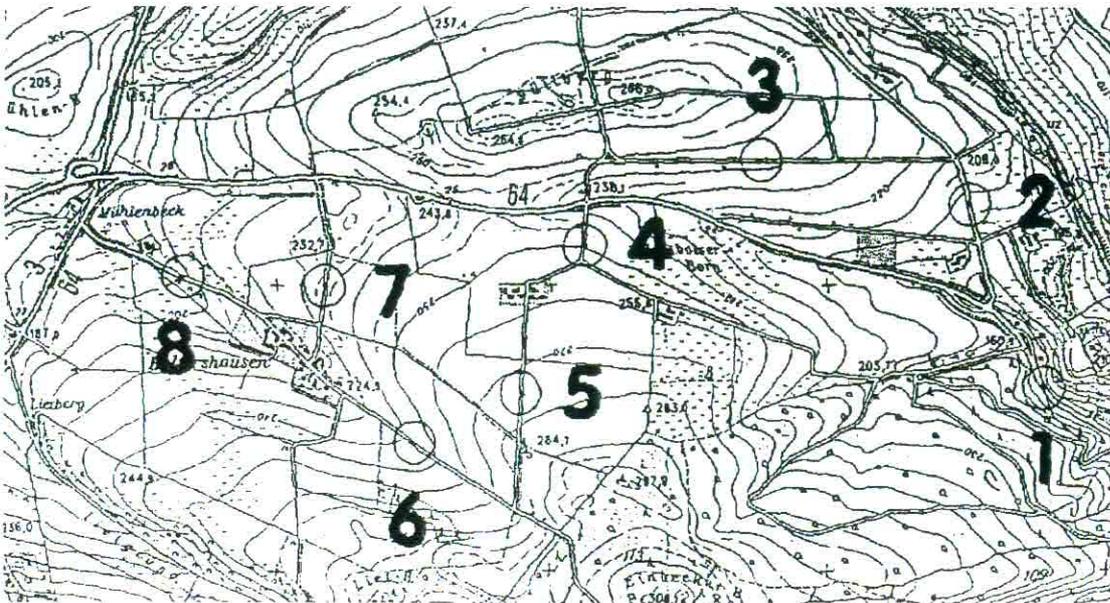
64



Pfeile:



Punkte:



2.2. Kreuzungszeichen

2.2.1 Bordbuchzeichen (Chinesenzeichen)

Hierbei werden die Weggabelungen als Symbole dargestellt. Der Punkt (Anfang des Symbols) stellt den Standpunkt des Betrachters dar, der Pfeil (Ende des Symbols) die Fahrtrichtung; ohne Punkt ist der Anfang des Symbols unten. Unbefestigte Straßen und Wege werden gestrichelt dargestellt.

Bordbuchzeichen werden nach vorgegebener Reihenfolge nach Natur gefahren, sofern nichts anderes angegeben ist. Bei Bordbuchzeichen gibt es keine Überlappung.

Beispiele für Bordbuchzeichen:



Fahre geradeaus, wenn eine Straße von rechts einmündet,



Biege an einer Kreuzung links ab. Die geradeaus führende Straße ist eine Sackgasse.



Fahre an einer Gabelung nach links.



Fahre an einer Kreuzung geradeaus, die Hauptstraße (stärkerer Strich) biegt hier rechts ab.



Fahre an einem „T“ nach rechts.



Biege in den Weg ein, der von links einmündet.



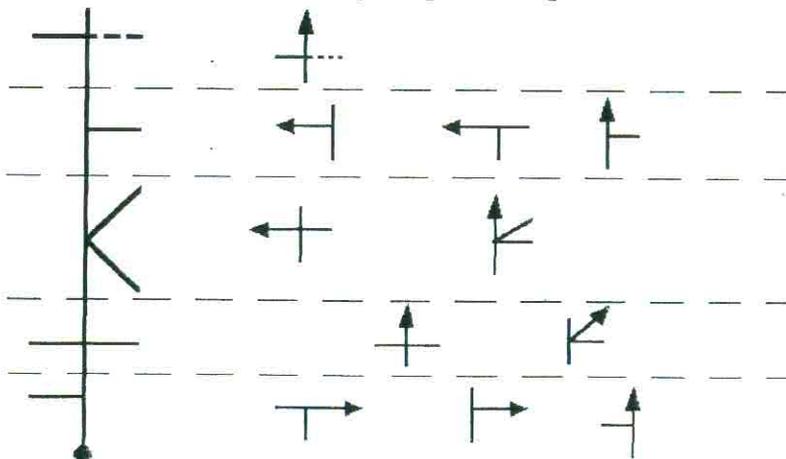
Fahre geradeaus, rechts befindet sich eine Grundstückseinfahrt.

2.2.2. Fischgräte

Hierbei wird die Idealstrecke als Gerade und alle Straßen und Wege, die nicht befahren werden sollen, als Abzweige dargestellt. Die Fischgräte wird, sofern nichts anderes angegeben ist, nach Natur gefahren. Unbefestigte Straßen und Wege werden gestrichelt dargestellt.

Die Symbole können auch einzeln gezeichnet sein; es fehlt dann, im Gegensatz zum Bordbuchzeichen, der Pfeil.

Beispiel Fischgräte: Ausführungsbeispiele, dargestellt als Bordbuchzeichen:



2.3. Sprung

Eine Kreuzung oder Einmündung wird durch die Zahl der dort zusammentreffenden Straßen und Wege (einschließlich der Anfahrtsrichtung) beschrieben; die Fahrtrichtung wird durch Abzählen der Straßen und Wege im vorgegebenen Drehsinn ermittelt. Die Reihenfolge: Zahl der zusammentreffenden Straßen und Wege — „Sprung“ — neue Fahrtrichtung — Drehsinn ist bei der Aufgabenstellung unbedingt einzuhalten!

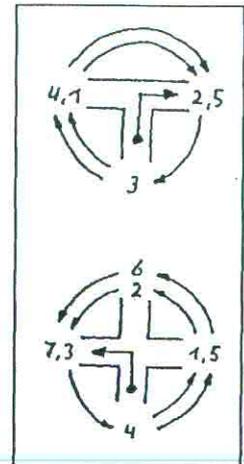
Beispiele:

„3-Sprung 5. links“

3 Straßen treffen zusammen;

abzählen bis 5 ergibt die Fahrtrichtung;

Drehsinn: links = links vom Standpunkt beginnen, im Uhrzeigersinn abzählen



„4-Sprung 7. rechts“

4 Straßen treffen zusammen;

abzählen bis 7 ergibt die Fahrtrichtung;

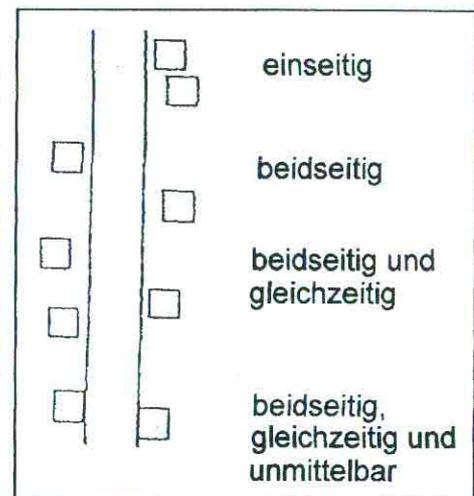
Drehsinn: rechts = rechts vom Standpunkt beginnen, entgegen dem Uhrzeigersinn abzählen

2.4. Streckenplan

Der Streckenplan wird nach der vom Veranstalter ausgegebenen Übersichtskarte gefahren. Es gilt, Orte in vorgegebener Reihenfolge anzufahren; nicht genannte Orte dürfen nicht angefahren werden.

Ein Ort ist angefahren, wenn laut Karte beidseitig, gleichzeitig und unmittelbar Bebauung vorhanden ist.

Hinweis: Diese Regelung ist eine Vereinbarung! Sie kann vom Veranstalter geändert werden. Aber: Ein Ort gilt als angefahren, wenn das Ortsschild passiert wurde, ist nicht sinnvoll, weil Ortsschilder nicht in der Karte verzeichnet sind.



2.5. Streckenbeschreibung

Die Streckenführung wird durch einen fortlaufenden, eindeutigen Text oder eine Tabelle vorgeschrieben.

2.6. Streckenskizze

Streckenskizzen sind im Fahrauftrag als solche zu benennen. Die Streckenskizze stellt die zu befahrende Strecke dar, wobei alle durchgehenden Straße und Wege mindestens je einmal zu befahren sind.

Sind im Verlauf von Streckenskizzen auch andere Arten von Aufgabenstellungen zu erfüllen (sind z. B. Pfeile oder Punkte anzufahren), so hat der kürzeste Weg zwischen den zusätzlichen Aufgabenteilen den Vorrang gegenüber der kürzesten Gesamtfahrstrecke innerhalb der Streckenskizze, solange die Aufgabe dadurch nicht unlösbar wird.

2.7. Orientierungspunkte (OP)

OP müssen auf Straßen oder Wegen der vorgeschriebenen Karte liegen und sind anzufahren.

OP werden durch Angabe der Richtung und Entfernung zu einem oder mehreren Meßpunkten ermittelt.

Als Richtungsangaben gelten:

— Marschrichtungszahlen (MRZ)

60er Teilung, rechtsläufig

— Azimut (AZ)

360er Teilung, rechtsläufig,

0 ist in jedem Falle Norden.

Entfernungen vom Meßpunkt zum OP sind in Millimeter oder Zentimeter, gemessen auf der vorgeschriebenen Karte, anzugeben.

2.8. Koordinatenpunkte (KP)

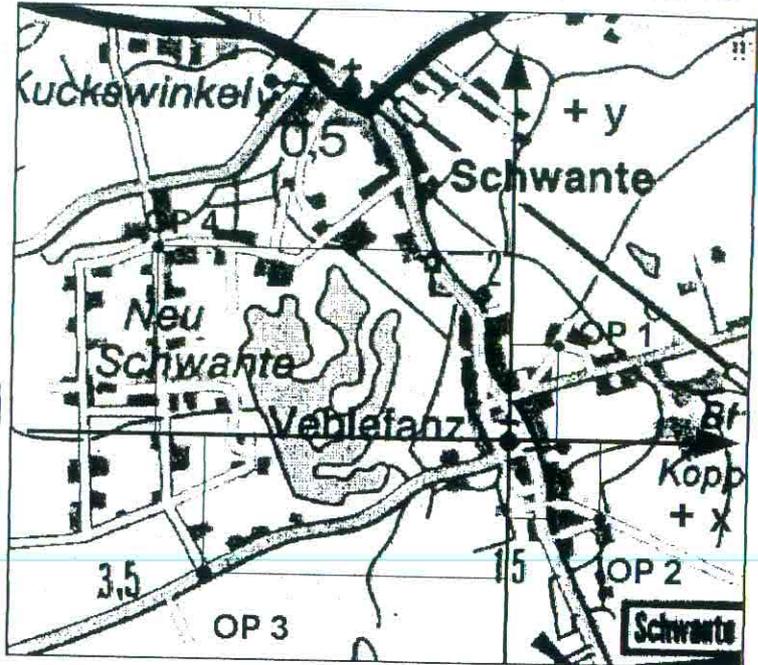
KP werden bestimmt durch die Angabe ihrer Lage in einem rechtwinkligen Koordinatensystem. Der Verlauf der Achsen und die Lage des Koordinatensprungs (Nullpunkts) muß durch die Angaben der Aufgabe eindeutig bestimmt sein.

Die Angabe des Verlaufs einer Achse als „von ... nach ...“ bedeutet die Richtung vom niedrigeren (negativen) zum höheren (positiven) Wert. Koordinatenangaben erfolgen in Millimeter.

Beispiel für Koordinatenpunkte:

Nullpunkt: Kirche Vehlefanz,
Y-Achse von Süd nach Nord,
X-Achse von West nach Ost

	KP 1	KP 2	KP 3	KP 4
X:	+ 4,5	+ 8,5	- 28	- 32,5
Y:	+ 9	- 7,5	- 13	+ 17,5
(Maße in Millimeter)				



3. Begriffe aus der Aufgabenstellung

3.1. Überlappung

Eine Überlappung liegt vor, wenn der Teilnehmer bei der Fahrt zum Endpunkt einer Aufgabe oder eines Aufgabenteils bereits über den Anfangspunkt der folgenden Aufgabe bzw. des folgenden Aufgabenteils hinausgefahren ist.

Eine Überlappung nach Karte muß mindestens 2 mm auf einer der beiden Karten betragen. Es ist verboten, die Teilnehmer z.B. durch eine zwar deutlich erkennbare, aber weniger als 2 mm betragende Überlappung in die Irre zu führen.

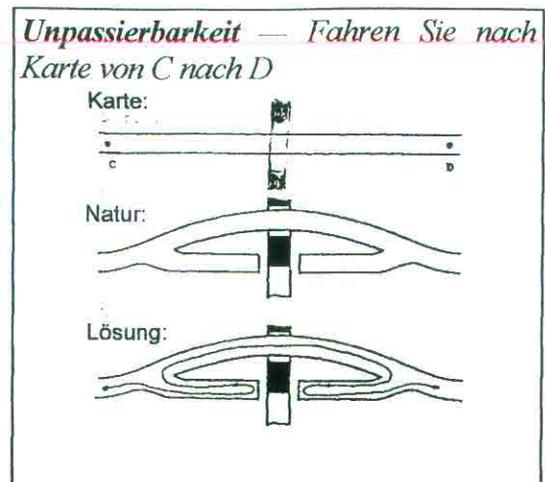
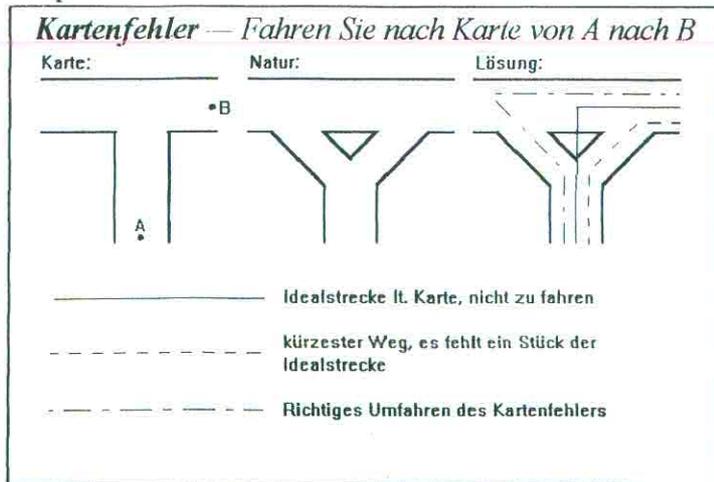
Beginnt eine Aufgabe an dem gleichen Punkt, an dem die vorherige Aufgabe endete, so liegt keine Überlappung vor.

3.2. Unpassierbarkeit, Kartenfehler

Eine Unpassierbarkeit bzw. ein Kartenfehler liegt vor, wenn die Idealstrecke durch ein Hindernis versperrt bzw. nicht mehr vorhanden ist. Generell ist die Idealstrecke auf kürzestem Wege nach Karte oder, wenn das nicht möglich ist, nach Natur und möglichst direkt hinter der Unpassierbarkeit bzw. dem Kartenfehler wieder aufzunehmen. Dabei ist ~~Wenden und Fahren in Gegenrichtung~~ erlaubt, wenn sonst eine Weiterfahrt zur Idealstrecke nicht möglich ist; der Veranstalter kann dazu Hinweise — z.B. durch Wendekontrollen — geben.

Ist die Idealstrecke durch ein Verkehrszeichen gesperrt, so gilt dies nicht als Unpassierbarkeit bzw. Kartenfehler, vielmehr ergibt sich ab dort eine geänderte Idealstrecke. Auch hier ist ~~Wenden und Fahren in Gegenrichtung~~ zur Aufnahme der geänderten Idealstrecke nur erlaubt, wenn sonst eine Weiterfahrt nicht möglich ist.

Beispiele:



3.3. Wendekontrolle ~~entfällt~~

Eine Wendekontrolle ist eine in der Regel besetzte Kontrolle, die einen zusätzlichen schriftlichen Fahrauftrag an die Teilnehmer ausgibt, der im allgemeinen zum Wenden und Fahren in Gegenrichtung veranlaßt und eine eindeutige Anweisung zur weiteren Lösung der entsprechenden Aufgabe(n) — z.B. bei Unpassierbarkeiten bzw. Kartenfehlern — enthält.

3.4. Doppelkontrolle - entfällt

Eine Doppelkontrolle ist eine besetzte Kontrollstelle, an der für das Passieren eines anderen, nicht besetzten Punktes der Strecke ein Kontrollvermerk in die Bordkarte eingetragen wird.

3.5. Negativkontrolle - entfällt

Als Negativkontrolle wird eine Kontrolle angesehen, die abseits der Idealstrecke aufgestellt ist.

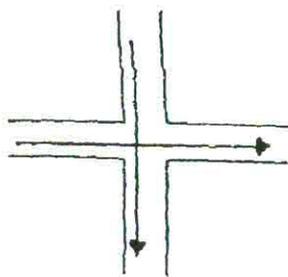
Sind für die einzelnen Klassen unterschiedliche Streckenführungen vorgeschrieben, so gelten Kontrollen, die nur von bestimmten Klassen anzufahren sind, für die anderen Klassen als Negativkontrollen und werden **nicht** gewertet.

3.6. Kreuzen und amerikanisches Abbiegen

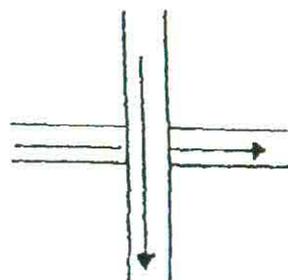
Zur Lösung der gestellten Aufgaben ist Kreuzen (= jegliches Überschneiden der Fahrstrecke, auch bei unterschiedlichem Niveau) erlaubt.

Amerikanisches Linksabbiegen stellt ein Fahren in Gegenrichtung dar.

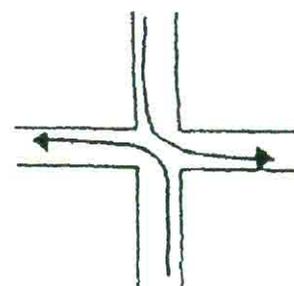
Beispiele:



Kreuzen



Kreuzen



Amerikanisches Linksabbiegen