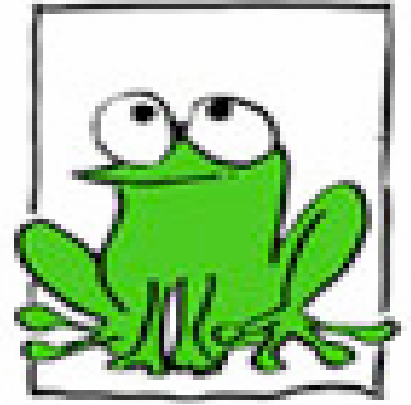
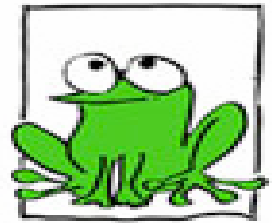


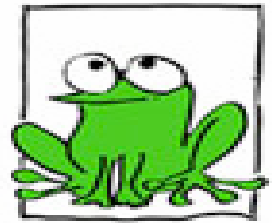
Scuderia Froschenteich Rechts oder Links? Der kleine ORI Leitfaden



1	Grußwort und Grundregeln	3
2	Komische Zeichen Labyrinth Chinesen und Co	4
2.1	Chinesen	4
2.2	Fischgräten	5
2.3	Labyrinth Chinese	5
3	Skizzen	6
3.1	Skizze? Picasso, oder was?	6
3.2	Pfeilskizzen	6
3.3	Streckenskizze	11
3.4	Dreh und Wendeskizze	12
3.5	Strichskizzen und Punktskizzen	12
4	Überlappungen, jetzt wird es kompliziert, oder?	13
4.1	Die Überlappung	13
5	Kontrollen	16
5.1	Wie kontrolliert der Veranstalter, wie ich gefahren bin?	16
5.2	Orientierungskontrollen (OK)	16
5.3	Stempelkontrollen (SK)	17
5.4	Durchgangskontrollen (DK)	17
5.5	Zeitkontrollen (ZK)	17
5.6	Negative Kontrollen	17
5.7	Linke Kontrollen	18
5.8	Noch mehr "linke Dinger"	18
6	Verbindungen	19
6.1	Was ist gemeint?	19
6.2	Verbindung zwischen den Aufgaben	19
6.3	Verbindung zwischen den Aufgabenteilen	19



7	Ansagen, wie sage ich es dem Fahrer? Die Kunst besteht darin, dem Fahrer klar und verwechslungsfrei zu übermitteln, was man in der Karte liest.	20
7.1	Variante 1:	20
7.2	Variante 2:	20
7.3	Variante 3:	20
7.4	Variante 4:	20



1 Grußwort und Grundregeln

Liebe Freunde der Scuderia Froschenteich,

mit diesem Handbuch möchten wir Euch eine Hilfestellung für Orientierungsfahrten geben. Alles was sich die Veranstalter so einfallen lassen, können wir hier natürlich nicht abhandeln. Eventuell stehen hier auch Dinge, die Ihr niemals in Eurem Leben auf einer Veranstaltung wieder finden werdet. Jeder der eine Ori ausarbeitet, hat seine eigenen Ideen. Mancher mag keine Fischgräten und bring diese dann natürlich auch nicht bei seiner Veranstaltung.

Dieses Handout wurde in mühevoller Kleinarbeit, unter ewigen Kampf mit *ForMatierung* und Rechtschreibung erstellt. Stundenlangen Surfen im Internet, immer auf der Suche nach dem Stein der Weisen ließ die Aktien der Telekom steigen. Die Fehler, die Ihr findet, dienen der allgemeinen Belustigung und dürfen behalten werden.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen.

Karsten Plenio und Andreas Pichler

Grundregeln gibt es eigentlich nicht so viele. Eigentlich gibt es nur eine wichtige Regel, die man sich merken muss:

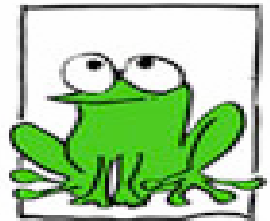
Alle gefahrenen Strassen sind als Einbahnstrasse anzusehen. Soll heißen, dass du eine Strasse, die du in einer Richtung befahren hast, nicht in die Entgegengesetzte Richtung befahren darfst.

Zwischen den Aufgabenteilen musst du immer den gesamt kürzesten Weg fahren und musst immer nach der Übersichtskarte fahren.

Ach ja, eine weitere Grundregel gibt es noch. Das Gehirn sitzt rechts! Der Fahrer ist nur das ausführende Organ des Beifahrers. Der Fahrer soll seinen Beifahrer so schnell und sanft wie möglich durch die einzelnen Aufgaben zum Ziel bringen.

Beifahrer, die aufgrund überaus ambitionierten Fahrweise Todesängste ausstehen müssen, können Ihrer eigentlichen Aufgabe nicht nachkommen.

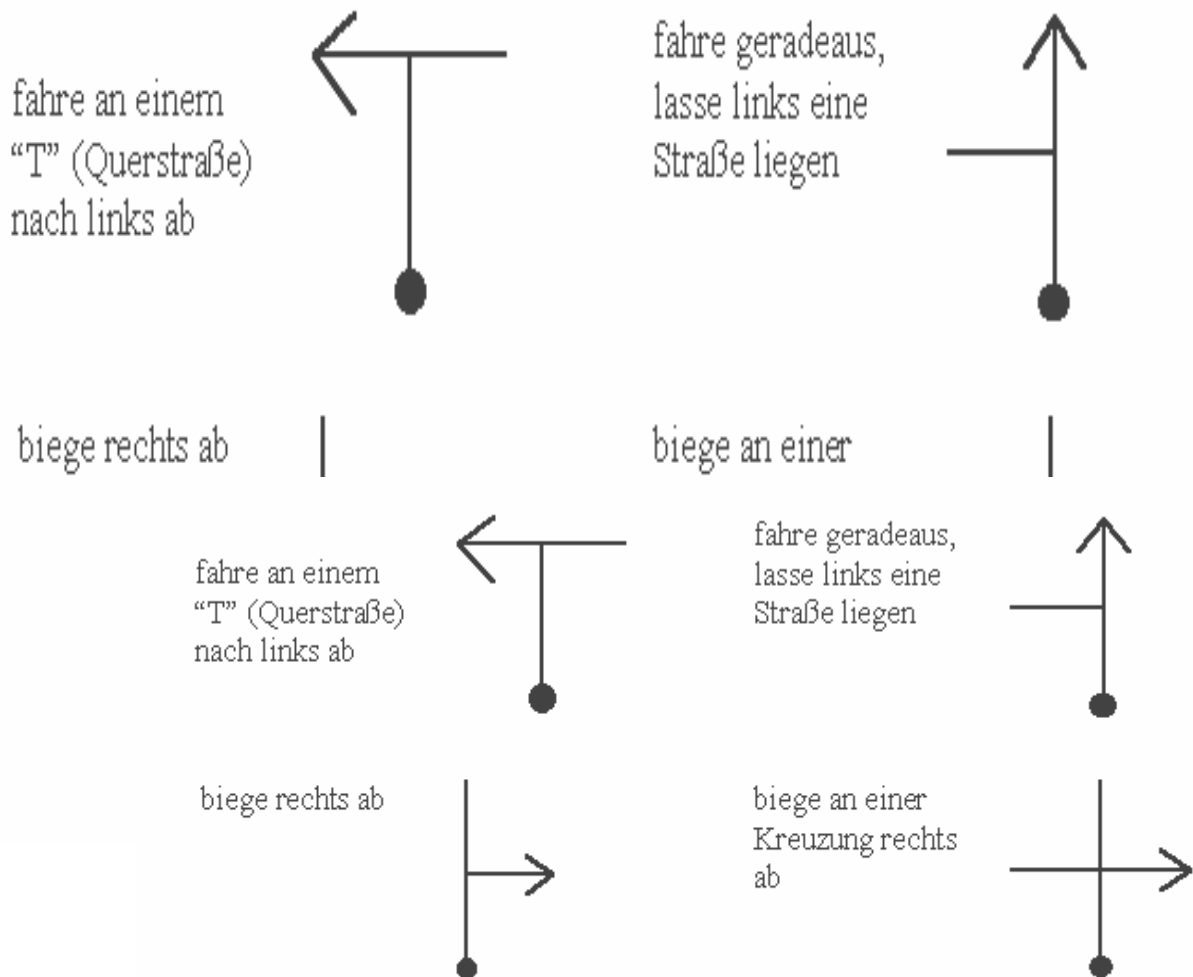
Bevor die Fahrer von Rechtslenkern jetzt anfangen zu frohlocken, in rechtsgelenkten Fahrzeugen sitzt das Gehirn natürlich links.

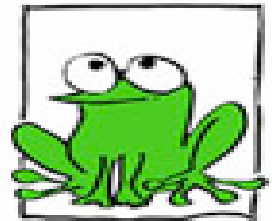


2 Komische Zeichen Labyrinth Chinesen und Co

2.1 Chinesen

auch Kreuzungszeichen oder Bordbuchzeichen genannt.
Hierbei werden die Weggablungen als Symbole dargestellt (Kreuzung, Querstraße, Abzweigung, Gabelung, Kurve usw.). Der Punkt (Anfang des Symbols) stellt den Standpunkt des Betrachters dar, der Pfeil (Ende des Symbols) die Fahrtrichtung. Gefahren wird stets vom Punkt zum Pfeil. Ist kein Punkt angegeben, so ist der Standpunkt unten. Die zu fahrende Strecke wird durch die Chinesenzeichen vorgegeben, wobei die einzelnen Zeichen aneinander zureihen sind. Es kann durchaus jeder Furz und Feuerstein in einem Chinesen abgebildet sein. (z.B. Fußgängerinseln) Fragt beim Veranstalter nach, wie er es mit unbefestigten Wegen und mit Wegen, bei denen die Durchfahrt verboten ist hält. Eingezeichnet oder nicht? Die Zeichen müssen nach Reihenfolge abgefahren werden.

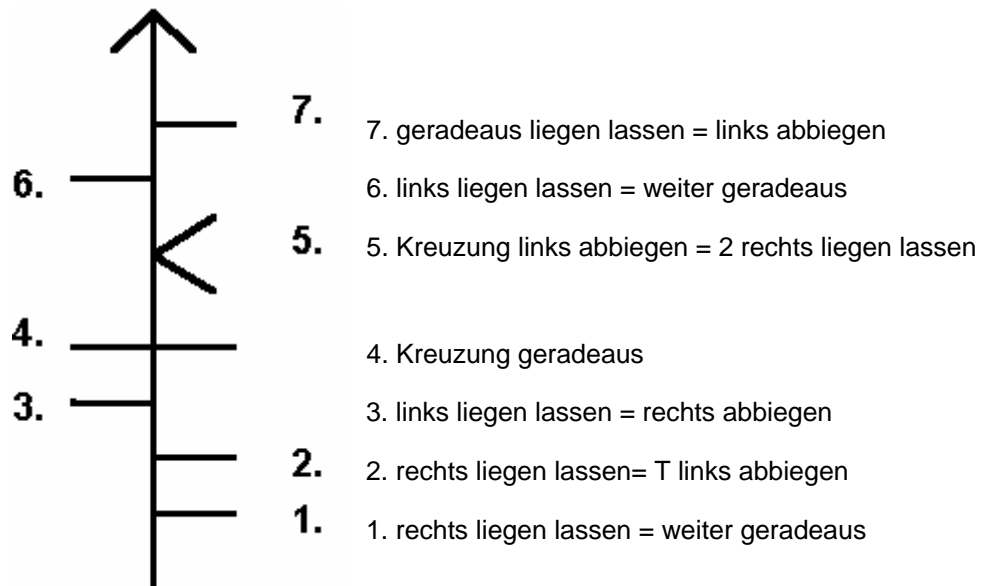




2.2 Fischgräten

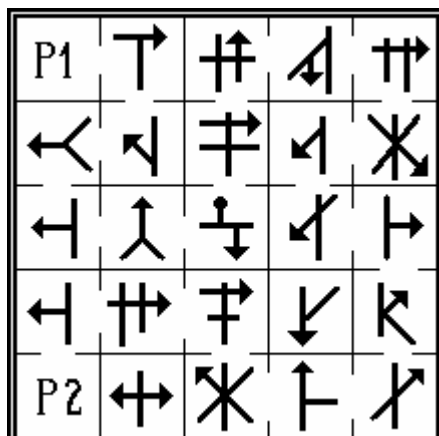
Die Fischgräte wird nach Karte oder nach Natur gefahren. Es werden alle Straßen und Wege dargestellt, die nicht befahren werden sollen. Am einfachsten kann man sich diese Orientierungsaufgabe wie folgt vorstellen:

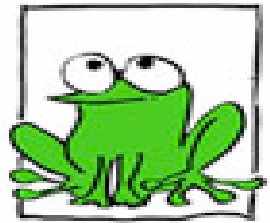
Eine in eine Karte eingezeichnete Strecke wird "gerade gezogen", so dass die zu fahrende Strecke eine gerade Linie ergibt. Alle Straßen und Wege, die nicht befahren werden sollen, stehen dann links und rechts von dieser Linie ab. Was ist mit Durchfahrt Verboten? Was ist mit Schotterwegen? Fragt die Veranstalter. Manche zeichnen diese Wege ein, andere nicht.



2.3 Labyrinth Chinese

Der Labyrinth-Chinese ist wohl der netteste Chinese überhaupt. Bei dieser Schreibweise ist der Bilderrahmen an einer Seite offen. Diese Öffnung weist uns den Weg zum nächsten Zeichen. Hat ein Zeichen keine Öffnung so ist dieses ein blindes Zeichen und wird nicht benötigt. Wird ein Labyrinth-Chinese als solcher erkannt, bereitet er meist keine allzu großen Probleme. Hier im Beispiel von Parkplatz 1 nach Parkplatz 2





3 Skizzen

3.1 Skizze? Picasso, oder was?

Die Skizzteile (feine Striche, Pfeile oder Punkte) liegen in der Regel auf einer Straße. Diese ist dann in vorgegebener Richtung zu fahren. Skizzteile können auch neben einer Straße liegen (Höfe, Kartenfehler, Parkplätze etc.). Diese "Schlenker" müssen auch gefahren werden. Wahrscheinlich werdet ihr gerade dort Kontrollen vorfinden. Im Extremfall kann die zu fahrende Strecke sogar eine Fahrspur quer über einen Acker sein, der sich in der Natur als Weg herausstellt. Auch kann eine Skizze durch ein in der Karte noch unbebautes Gebiet laufen, welches aber in der Natur bereits Straßen aufweist.

Eine Skizze gilt dann als gelöst, wenn alle Aufgabenteile (Pfeile, Punkte, Striche) einmal gefahren wurden. Die Reihenfolge kann durch A = Anfang oder E = Ende oder durch Nummerierung der Aufgabenteile angegeben werden.

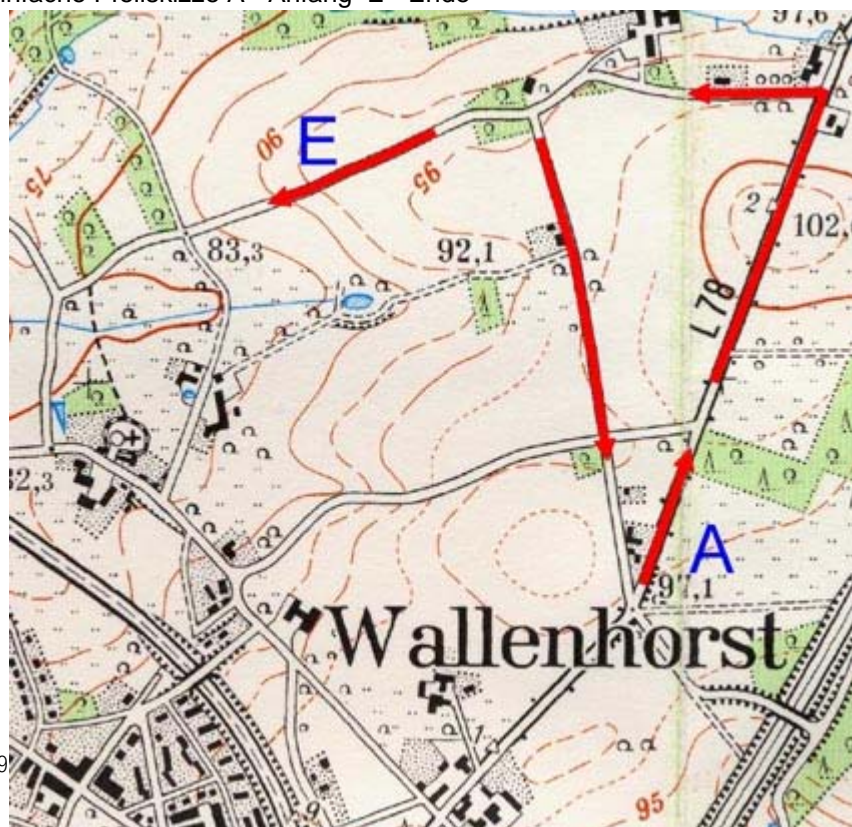
Es wird in der Regel der kürzeste Weg von Aufgabenteil zu Aufgabenteil gefahren.

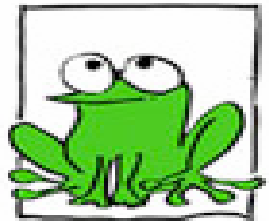
3.2 Pfeilskizzen

Pfeilskizzen sind Skizzen, die aus Pfeilen bestehen, welche in der Regel auf kürzestem Wege miteinander zu verbinden sind. Dabei können Nummerierungen oder auch Bezeichnungen wie A (Anfang) oder E (Ende) die Reihenfolge angeben. Die Pfeilspitzen geben die Fahrtrichtung an.

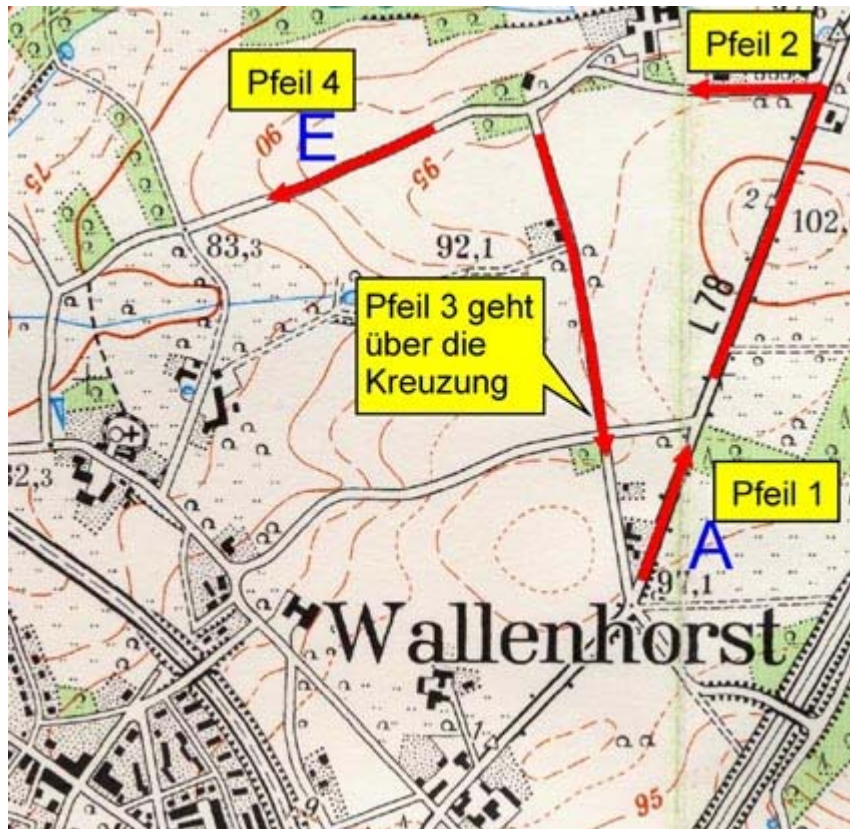
Bei den folgenden Aufgaben gehen wir davon aus, dass nur Hauptwege oder besser klassifizierte Straßen genutzt werden dürfen. Es soll nach dem vorliegenden Kartenausschnitt auf dem kürzesten Weg von Pfeil zu Pfeil gefahren werden, wobei alle Aufgabenteile in voller Länge zu fahren sind und nicht gegenläufig gefahren werden darf.

einfache Pfeilskizze A= Anfang E= Ende

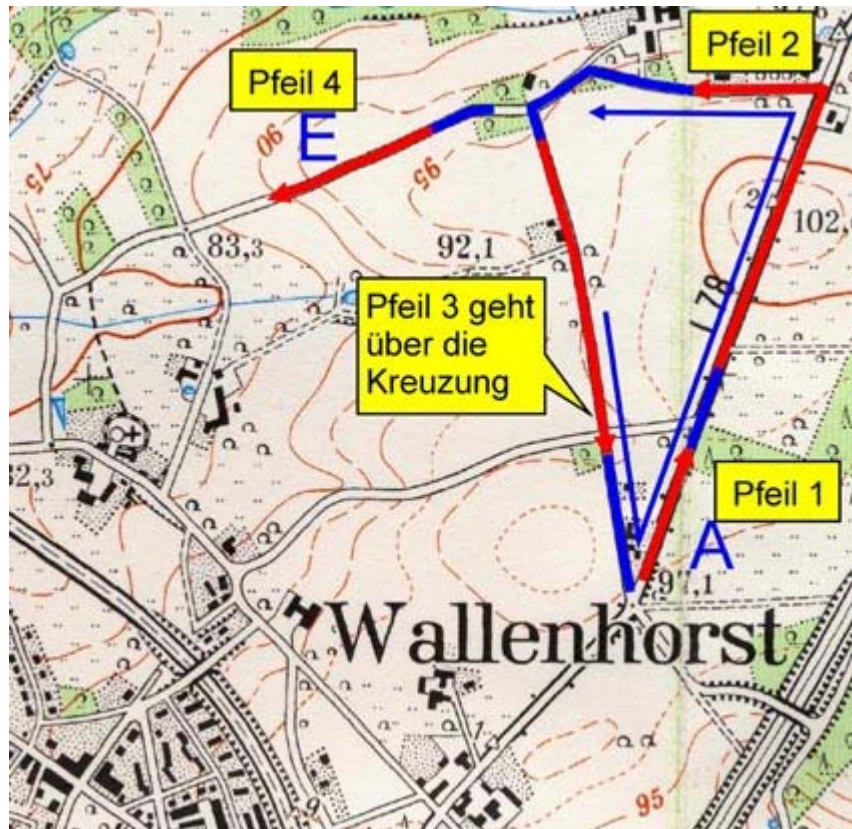
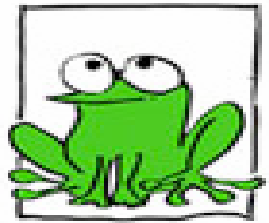




Hier eine Hilfestellung zum Lösen dieser Aufgabe, was ist zu beachten:

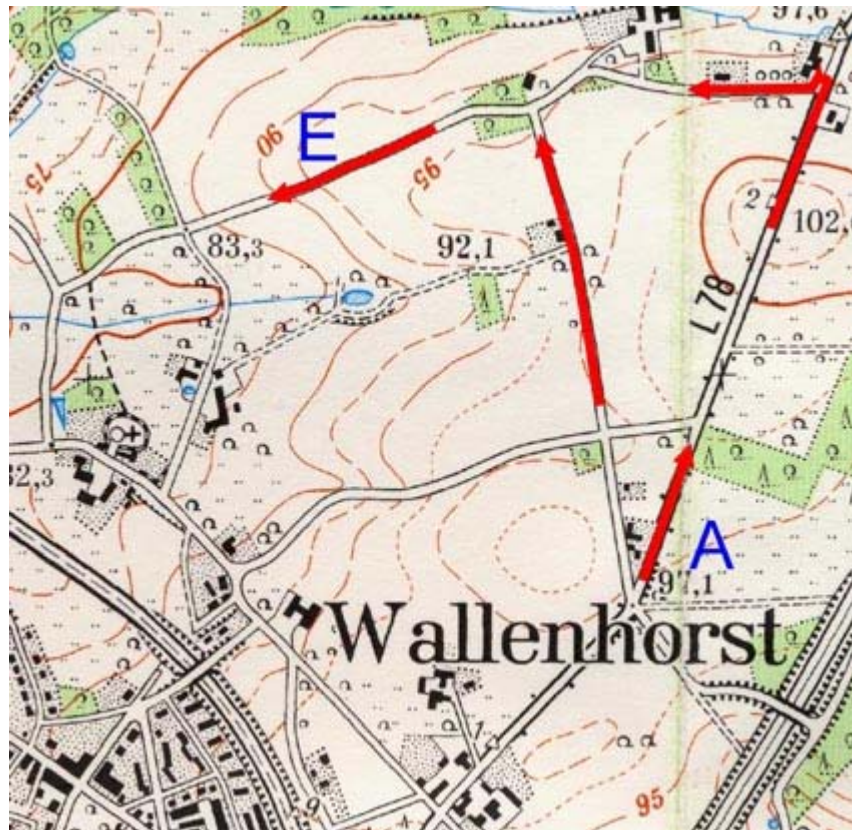
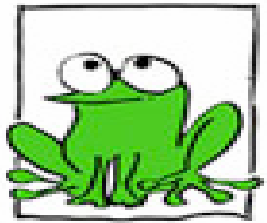


Auf der nächsten Seite folgt die Lösung...



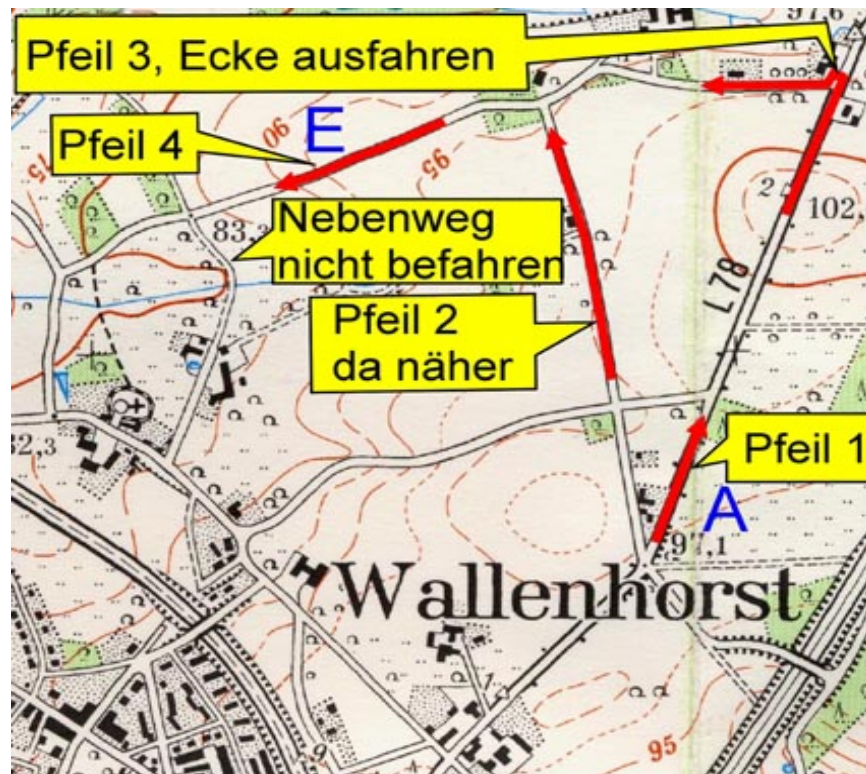
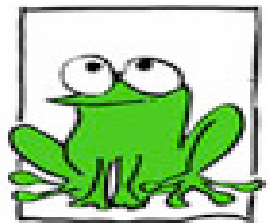
Fahre von Pfeil 1 geradeaus zu Pfeil 2.
Biege dann mit Pfeil 2 links ab.
Nach einer Linkskurve links abbiegen und Pfeil 3 folgen. Dies ist der nächstgelegene Pfeil.
Pfeil 4 ist zudem mit "E" gekennzeichnet und damit der letzte Pfeil in der Aufgabe.
Pfeil 3 geht über die Kreuzung hinaus. Fahre dann Fünfsprung 1. links über Pfeil 1 und 2 zu Pfeil 4

So, das war die leichte Aufgabe, nun wird es auf der folgenden Seite etwas schwieriger.

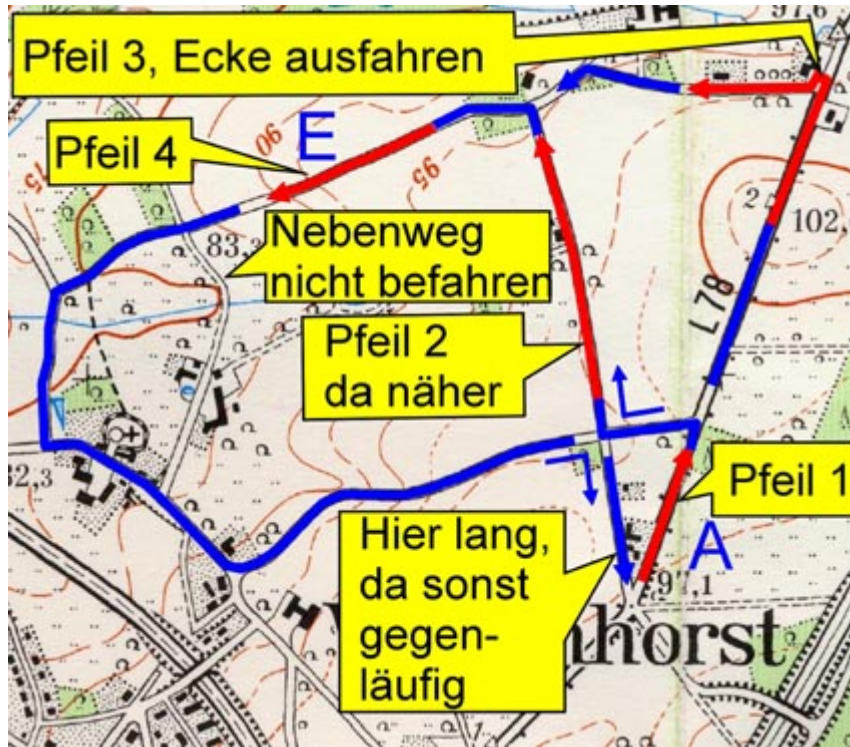
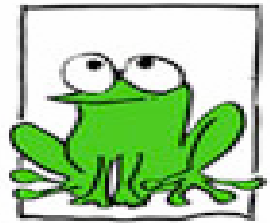


Nun? Was ist besonderes an diesem Bild. Was fällt Euch auf?

Auf Seite 9 geht es weiter...



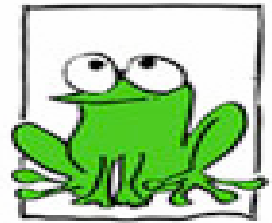
Macht Euch bitte Eure Gedanken. Auf der nächsten Seite ist die Lösung.



Fahre von Pfeil 1 (A = Anfang) links ab, dann Kreuzung rechts zu Pfeil 2.
Um Pfeil 3 erreichen zu können, musst du über Pfeil 4 (E=Ende) fahren, dabei wird Pfeil 4 nicht mitgezählt, da du ihn ja zuletzt fahren musst. Also links abfahren zu Pfeil 4.
Du darfst nicht durch den Nebenweg abkürzen, da nur Hauptwege oder besser gefahren werden dürfen. Kreuzung geradeaus. Dann T-Stück links und nochmals T-Stück links. Du befindest dich jetzt an der Kirche, die mit einem Kreuz gekennzeichnet ist.
Abzweig links liegen lassen und den nächsten Abzweig links abfahren.
Nun darf nicht gegenläufig gefahren werden. Wir fahren wieder über Pfeil 1. Also Kreuzung rechts, Fünfsprung 1. links zu Pfeil 1.
Nun fahren wir über die L 78 Pfeil 3 an. Pfeil 3 führt über den Parkplatz einer Gastwirtschaft.
Es muss genauso gefahren werden, wie es der Pfeil vorschreibt.
Zum Schluss muss noch Pfeil 4, der Endpfeil, gefahren werden. Am Ende des Pfeils ist die Aufgabe beendet.

3.3 Streckenskizze

Dazu sagt z.B. die "ADMV-Grundausschreibung": Die Streckenskizze ist in der Aufgabenstellung als solche zu benennen. Sie stellt die zu befahrende Strecke dar, wobei alle durchgehend dargestellten Straßen und Wege mindestens einmal befahren werden müssen...Das hört sich bis jetzt ganz gut an, wenn es da nicht noch ein paar Gemeinheiten gäbe: Erstens ist innerhalb der Streckenskizze grundsätzlich, also solange nichts anderes gesagt wird, die kürzeste Gesamtstrecke einzuhalten. Das ist aber nicht ganz so tragisch, da es sich hier meist nur um kurze, überschaubare Abschnitte handelt. Aber dann kommt's: Innerhalb der Streckenskizze können noch andere Aufgaben-Elemente, z.B. Punkte oder



Pfeile, auftauchen. Diese müssen dann vorrangig erledigt werden, wobei auch die für diese Elemente geltenden Bedingungen (Reihenfolge, nur einmal oder mehrmals anfahren usw.) beachtet werden müssen. Und wenn sich dann der Fahrtleiter noch Sonderregeln einfallen läßt, dann kann bei so einer Streckenskizze ganz tolle Stimmung aufkommen.

3.4 Dreh und Wendeskizze

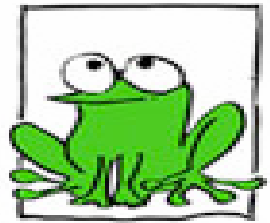
Die Dreh- und Wendeskizze ist eine Aufgabenart welche große Fehlermöglichkeiten bittet. Es handelt sich um eine abgezeichnete Strecke welche man in aller Regel auf Folie oder Transparentpapier selbst kopieren muss. Hierzu ist die Folie sicher auf der Vorlage zu fixieren. Alle wichtigen Anlagehilfen oder Nummerierungen mitkopieren (abzeichnen). Die Folie mit dem Anfangsteil der Strecke auf der angegebenen Karte (oder Kartenkopie) deckungsgleich mit der Straße fixieren. Am Ende des passenden Abschnittes sind in 98% aller Fälle so genannte Dreh- oder Wendepunkte = Kreise, Punkte oder kleine Querstriche eingezeichnet. An diesem Punkt mit einem Pin einstechen und die Skizze drehen bis der nächste Streckenabschnitt auf der Straße deckungsgleich liegt. Hier wieder mit Pin fixieren. Sollten keine Dreh- und Wendemarken eingezeichnet sein, muss man an der Stelle wo es nicht mehr passt drehen. Es kann sehr schwierig sein dann den genauen Drehpunkt zu bestimmen. Sollte einmal eine Deckung durch drehen nicht erreichbar sein, Skizze wenden. Das heißt die Topseite nach unten wenden, dass das ganze auf dem Kopf liegt. Jetzt wieder mit drehen eine Deckungsgleichung der Strecke mit der Karte herstellen. Um die Übersicht nicht zu verlieren empfiehlt sich dringend den deckungsgleichen Abschnitt in das Repro oder die Karte zu zeichnen und auf der Dreh- und Wendeskizze den Abschnitt abzustreichen. Das ist nicht so einfach, da man für die Folie einen Folienschreiber und für die Karte einen Buntstift oder ähnliches braucht. Nur bei ganz übersichtlichen Aufgaben ohne Einzeichnen oder Abstreichen fahren.

3.5 Strichskizzen und Punktskizzen

Strichskizzen bestehen aus Strichen, die auf oder neben Straßen bzw. Wegen liegen. Um eine Strichskizze zu lösen, sind alle Striche der Reihenfolge nach zu durchfahren. Punktskizzen bestehen aus Punkten, die auf oder neben Straßen bzw. Wegen liegen. Um eine Punktskizze zu lösen, sind alle Punkte der Reihenfolge nach zu durchfahren.

Vom Prinzip her kann man mit Strich und Punktskizzen das gleiche machen, wie mit dem Pfeilen.

Scuderia Froschenteich
Rechts oder Links?
Der kleine ORI Leitfaden
4 Überlappungen,
jetzt wird es kompliziert, oder?



4.1 Die Überlappung

Von einer Überlappung spricht man im Ori-Sport, wenn sich zwei Fahraufträge mehr als berühren. Also wenn das "letzte" Zeichen eines Fahrauftrages teilweise, oder ganz, auf dem "ersten" Zeichen des nächsten Fahrauftrag liegt.

Dann gilt es eine der goldenen Oriregel zu beachten: "Fahre jedes Zeichen vom Anfang bis zum Ende." Wenn man nicht bemerkt, dass man schon ein Stück auf dem nächsten Fahrauftrag steht, wird man den ersten Teil wohl nicht fahren und hier einen Fehler begehen, denn der letzte Fahrauftrag muss erst komplett beendet werden. Dann den Standpunkt übertragen. Jetzt muss man feststellen, dass man auf dem "ersten" Zeichen des neuen Fahrauftrages schon steht. Nun gilt es unter Beachtung der Regeln zum Anfang des Zeichens zu fahren, dessen Anfang man als erstes erreicht.

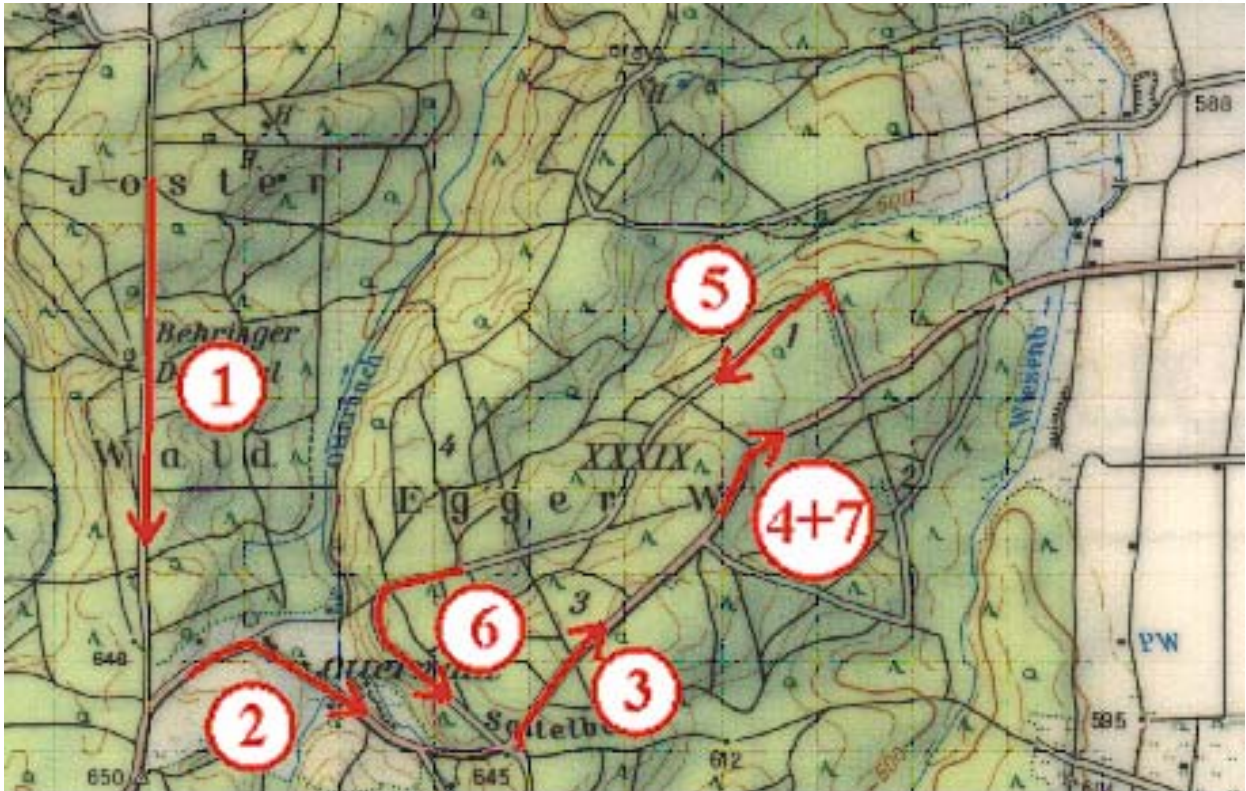
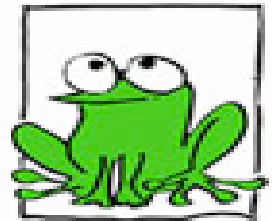
Das muss nicht das Zeichen sein, welches man am Anfang berührt hat, bzw. das Zeichen auf dem man gerade steht. Sollte man ein anderes Zeichen schneller erreichen handelt es sich nicht um eine Überlappung.

Aufgabe 1

Hier die Aufgabe 1 mit 7 Pfeilen. Wenn man vom Schwänzchen am Pfeil 3 absieht, bereitet das Repro keine größeren Probleme. Aber ich wäre ein schlechter Fahrtleiter, wenn ich die Ecke so herschenken würde! Am Dreieck bei Pfeil 3 steht auch eine negative Kontrolle für den, der das Schwänzchen nicht sieht. Diese negative Kontrolle 'zieht' später bei der Überlappung.

Die grünen Punkte kennzeichnen übrigens gesperrte Strassen!

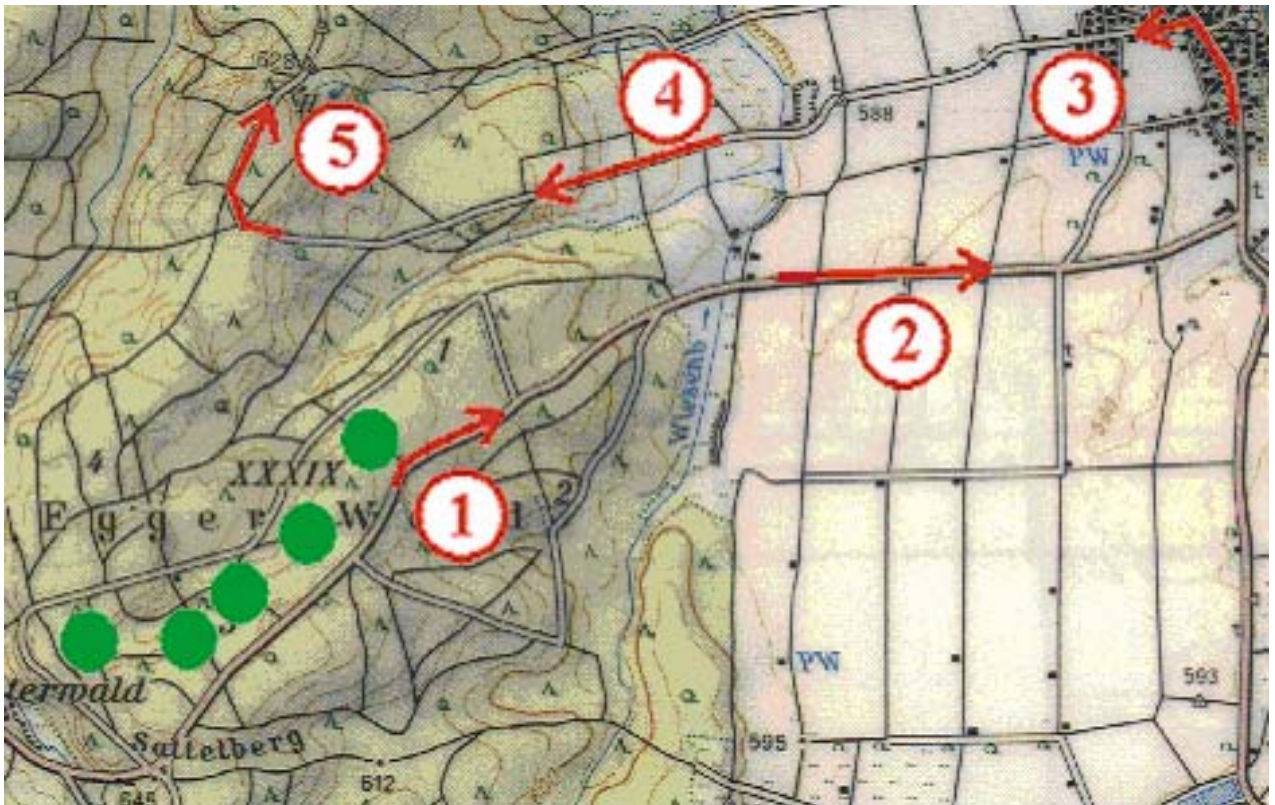
Scuderia Froschenteich
Rechts oder Links?
Der kleine ORI Leitfaden



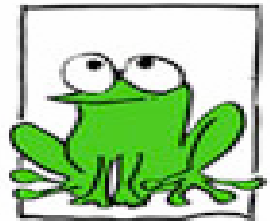
Aufgabe 2

So, beim Repro 1 konnte man nicht viel falsch machen. Jetzt muss man erkennen, dass wenn man Pfeil 7 in Aufgabe 1 fertig gefahren hat, man schon auf dem Pfeil 1 von Aufgabe 2 steht!

Nun geht die Suche nach dem Weg zum Anfang des Pfeil 1 los.

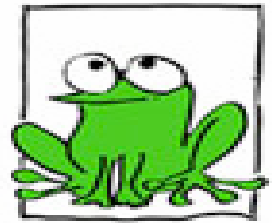


Scuderia Froschenteich
Rechts oder Links?
Der kleine ORI Leitfaden



Alles klar, habt Ihr einen Weg zum Anfang von Pfeil 1 gefunden? Einbahnstrassen Regel beachtet? Ok, habt Ihr auch den kürzesten Weg zum 1. Pfeil genommen??

Die grüne Retusche und die negative Kontrolle im Dreieck bei Pfeil 3 in der Aufgabe 1 ziehen den Teilnehmer links herum auf den längeren Weg. Der richtige Weg geht Richtung Pfeil 2 und dann auf halbem Weg spitz rechts zurück, um die Nummerierung von Pfeil 1 herum zum Anfang. Habt Ihr diese Lösung gefunden? Super! Wenn nicht, immer dran denken. Der Veranstalter wird versuchen, Euch mit allen möglichen Tricks reinzulegen. Kleine Häkchen sind immer beabsichtigt und wenn der Strich oder Punkt mal neben der Strecke liegt, ist dort bestimmt ein Parkplatz oder ähnliches.



5 Kontrollen

5.1 Wie kontrolliert der Veranstalter, wie ich gefahren bin?

Viele Rookies fragen: "Wie kontrolliert der Veranstalter, wie ich gefahren bin?" Ganz einfach! Mit den Fahrunterlagen bekommt ihr eine, oder mehrere Bordkarten. Auf diesen Karten tragt Ihr sofort Namen- und Fahrzeugdaten, soweit gefordert ein. Später kann es sein, dass Ihr es in der immer bestehenden Hektik vergesst. Eine Bordkarte ohne Kopfdaten ist ungültig! Alle Eintragungen auf der Bordkarte sind dokumentenecht vorzunehmen. **Kein Bleistift oder ähnliches.**

Auf der Fahrstrecke stehen Kontrollen, Form und Farbe variiert von Veranstalter zu Veranstalter (siehe nachfolgende Ausführungen). Die Vorbeifahrt an diesen Kontrollen wird in der Bordkarte dokumentiert, teils durch Veranstalterpersonal, teils durch den Teilnehmer durch Eintragung auf der Bordkarte selbst.

Ist eine Eintragung erfolgt, darf sie nicht mehr verändert oder gestrichen werden.

Auch dann nicht wenn man feststellt: "Oh Gott, ich bin doof. Ich habe einen Fehler gemacht." Dieser Fehler ist vom Veranstalter provoziert, wie viele andere auch und bringt in der Regel 10 Strafpunkte. **Eine Korrektur oder Streichung, auch das kaufmännische Streichen, bedeutet Disqualifikation!** Aber nicht nur der Teilnehmer fährt falsch oder macht Fehler, auch das Personal mischt kräftig mit.

Beispiel: Es ist schon vorgekommen, dass ein Stempelkissen ausgetrocknet war. Dadurch war der Stempel nicht gut zuerkennen und die unmittelbar folgende Stempelkontrolle hat den schlecht sichtbaren Stempel, überstempelt.

Das Hallo können sich sicher einige gut vorstellen. Diesen Fehler der Stempelkontrolle rückgängig zu machen ist unmöglich und eine Bescheinigung durch das Personal kostet Zeit. Ebenso ist es schon vorgekommen, dass bei Billigkopien der Bordkarten der rechte Rand des Rasters fehlte. Die Stempelkontrolle erkannte das noch freie Feld am Ende der Zeile nicht und machte seinen Eintrag in der neuen Zeile. Das Ergebnis ist eine Lücke in der Bordkarte = 10 Strafpunkte.

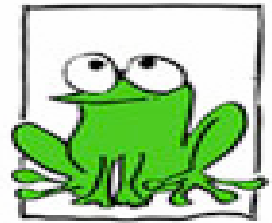
Aufgrund der Reihenfolge der eingetragenen Kontrollen ermittelt der Fahrleiter die Richtigkeit der zurück gelegten Fahrstrecke.

5.2 Orientierungskontrollen (OK)

"Orientierungskontrolle" steht dort als inoffizieller Oberbegriff für NK und SK.

Für den Veranstalter gibt es viele Möglichkeiten die Fahrstrecke zu kontrollieren. Die optimale Kontrolle sind vom Veranstalter aufgestellte Orientierungskontrollen. (OK) Dabei handelt es sich um speziell für diese Fahrt aufgestellte Schilder oder Tafeln mit Zahlen oder Buchstaben. Manche Veranstalter nennen diese OK's auch stumme Kontrollen und kürzen sie mit "SK" oder stumme Wächter (SW) ab. Bitte nicht verwechseln. Diese Zahlen oder Buchstaben trägt der Teilnehmer in seine Bordkarte ein, wenn er direkt daran vorbei fährt. Hier finden alte Startnummern oder Tankstellenschilder sehr häufig Verwendung. Auch die Anfangsbuchstaben von Ortstafel (Ortseinfahrt und Ortsausfahrt möglich) werden oft als OK benützt und selbst Schilder die dem Schwerverkehr die Weiterfahrt verbieten (7,5to oder 3,5to) müssen manchmal herhalten.

Diese Art der Kontrollen erlauben es dem Teilnehmer ein Konzept zu führen, was der Veranstalter nicht gerne sieht. Manche Fehlermöglichkeit lebt von der Spontanität und darum gibt es Kontrollen die das führen einer Musterbordkarte unterbinden.



5.3 Stempelkontrollen (SK)

Stempelkontrollen (SK) gibt es in zwei Versionen. Im ersten Fall hängt an einem Pfosten ein Schild mit den Buchstaben "SK" und ein an einem Draht oder Schnur befestigter Stempel. Der Teilnehmer stempelt selbst seine Bordkarte im nächsten freien Feld.

Die zweite Version benötigt Personal. Ein Helfer am Rande an der Strecke stempelt den Teilnehmern die Bordkarte. Der Eintrag ist nach Erhalt der Bordkarte unbedingt zu kontrollieren! Die Kennzeichnung der besetzten SK erfolgt meist mit einem SK-Schild und/oder Fahne/Pylone/Schirm/Feuerlöscher/Lampe etc...

5.4 Durchgangskontrollen (DK)

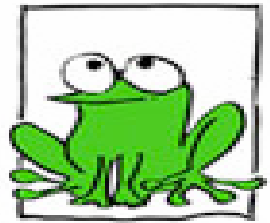
Durchgangskontrollen (DK) sind besetzte und in der Karte eingezeichnete Kontrollstellen, die unbedingt angefahren werden müssen. Bei 98% aller Veranstaltungen führen nicht angefahren der DK zu einem Wertungsverlust. Dies hat seinen Grund, jedoch ist er nicht allen bekannt (auch den Veranstaltern nicht). Start und Ziel sind z.B. solche DKs. Klar wer nicht am Start oder Ziel ist kann nicht gewertet werden. Die DK hat einen hohen Stellenwert und zwingt alle Teilnehmer dorthin, weil sie die einzige Möglichkeit darstellt die Teilnehmer zu sammeln und mit neuen Informationen zu versorgen, was sehr oft erforderlich ist bei Fahrten über eine Distanz von mehreren hundert Kilometern. Ebenso unterteilen DKs die Fahrt in leichter auszuwertende Abschnitte. Häufig werden an der DK neue Fahrtunterlagen, wie z.B. Bordkarten ausgegeben.

5.5 Zeitkontrollen (ZK)

Es gibt mindestens zwei Zeitkontrollen (ZK), nämlich Start und Ziel. Mit "ZK" sind diese jedoch nicht gemeint. Im Orientierungssport gibt es häufig Fahrtabschnitte in denen die Fahrzeit gemessen wird. Anfang und Ende einer solchen Prüfung sind ZK's. Bei Abweichungen von der Vorgabe (bei Oldtimerrallyes um die 10 bis 15 km/h, bei Orientierungsfahrten zwischen 20 und 40 km/h) gibt es Strafpunkte, die manchmal zum Ergebnis addiert bzw. nur zum Stechen bei Punktgleichheit herangezogen werden. Zeitkontrollen werden sehr unterschiedlich gehandhabt. Mal erfolgt die Zeitnahme stehend, ein anderes Mal fliegend. Auch die Wertung ist sehr oft unterschiedlich und wird mit verschiedenen Faktoren bestraft, z.B. Vorzeit gibt Strafpunkte und Nachzeit Wertungsverlust. Es ist unbedingt an der Fahrerbesprechung zu klären was der Veranstalter wünscht.

5.6 Negative Kontrollen

Negative Kontrollen stehen auf Punkten die während der gesamten Fahrt nicht angefahren werden. Nicht verwechseln mit vor- oder nachholen. OK und SK können negativ sein. Veranstaltungen bei denen Ortsschilder oder andere feststehende Schilder verwendet werden, haben auch negative Kontrollen.



5.7 Linke Kontrollen

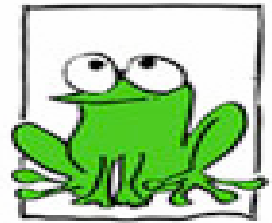
Nicht was manche meinen: "Die Kontrolle steht link." Nein, gemeint sind Kontrollen die am linken Fahrbahnrand stehen. Sie finden Verwendung, wenn rechts stehende Kontrollen vom falschen Wege aus gesehen werden können und der Teilnehmer dadurch selbst auf den rechten Weg geführt werden könnte. Das Auffinden des richtigen Weges ist Aufgabe des Copiloten und nicht Sache des Veranstalters durch "Hinweisschilder". Leider gibt es Veranstalter die ihre Schilder nicht im rechten Winkel zur Fahrbahn, sondern längs stellen, wodurch die "Linke Kontrolle" nicht von einer Kontrolle für den Gegenverkehr unterschieden werden kann.

5.8 Noch mehr "linke Dinger"

Was ein guter Veranstalter vermeidet und womit ein Teilnehmer trotzdem rechnen sollte: Nach dem, was bisher gesagt wurde, müsste eigentlich klar sein: Kontrollstellen sind dazu da, die Einhaltung der Fahrstrecke zu überprüfen. Nichts anderes!

Leider kommt es aber immer wieder vor, das ein Fahrleiter, der sich für besonders gewitzt hält, das Auffinden der Kontrolle selbst zur "Ori-Aufgabe" macht: Da liegen die Kontrollschilder flach auf dem Boden, stehen hinter Sträuchern, im hohen Gras oder direkt hinter anderen Schildern, hängen irgendwo im Geäst der Bäume oder stehen sogar in irgendeinem Hauseingang. Oder sie haben die Größe einer Postkarte. Man sollte meinen, auf solche Ideen kann nur einer kommen, dem sonst zu seiner Strecke nichts Besseres eingefallen ist.

Nicht ganz so "verwerflich", aber auch recht gemein ist es, eine OK/NK irgendwo mitten auf einem längeren "Alles-klar-Abschnitt", beispielsweise an einer Bundesstraße, aufzustellen. Jeder versucht hier, das erlaubte Tempolimit voll (oder "noch voller") auszunutzen und Zeit gutzumachen. Wenn man nun gerade da, wo eine Kontrolle steht, einen LKW überholt, hat man eben Pech gehabt - es muss aber nicht sein!



6 Verbindungen

6.1 Was ist gemeint?

Jede Aufgabenstellung einer Fahrt besteht aus einer Anzahl von Aufgaben, die der Reihenfolge nach zu lösen sind. Die Aufgaben selber bestehen in der Regel aus Aufgabenteilen (Pfeile, Striche, Punkte, Chinesenzeichen u. Ä.), die ebenfalls der Reihenfolge nach zu verbinden sind

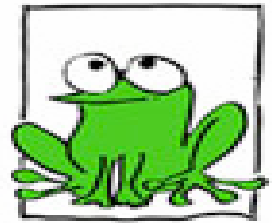
6.2 Verbindung zwischen den Aufgaben

Die einzelnen Aufgaben werden in der Regel nach Übersichtskarte auf kürzestem Weg verbunden.

Eine weitere Alternative ist die kürzeste Gesamtstrecke: Alle Aufgabenteile sind so miteinander zu verbinden, dass sich vom Anfang bis zum Ende der Aufgabe der kürzeste Weg ergibt. Skizzen, die so zu lösen sind, sollten nicht allzu viele Aufgabenteile enthalten.

6.3 Verbindung zwischen den Aufgabenteilen

Besonders bei Skizzen wird in der Regel der kürzeste Weg von Aufgabenteil zu Aufgabenteil gefahren. Dabei ist der kürzeste Weg, der auf der Straße/dem Weg zurückzulegen ist, gemeint, nicht die Luftlinie.



7 Ansagen, wie sage ich es dem Fahrer? Die Kunst besteht darin, dem Fahrer klar und verwechslungsfrei zu übermitteln, was man in der Karte liest.

7.1 Variante 1:

Der Beifahrer hält die Information ziemlich knapp: "Jetzt müssen wir rechts abbiegen."
Der Fahrer quittiert die Meldung mit der Frage: "Meinst du den Weg an dem wir gerade vorbei sind?"

7.2 Variante 2:

Der Beifahrer übermittelt die Fahrstrecke mit den Worten: "In den zweiten Weg rechts einbiegen." und schaut dann, ob der Fahrer das auch tut.

7.3 Variante 3:

Der Beifahrer misst die Wegstrecke vom momentanen Standpunkt bis zum nächsten Fahrtrichtungswechsel und sagt: "Bei 450 Meter rechts in einen kleinen Weg abbiegen. Der Fahrer stellt den Tageskilometerzähler auf Null, fährt 450 Meter und biegt in den kleinen Weg ein."

7.4 Variante 4:

Der Beifahrer misst die Wegstrecke und informiert den Fahrer: "Leichte Linkskurve, vorbei an einzeltem Haus rechts, unter Stromleitung rechts in kleinen Weg, Gesamt Fahrstrecke 450 Meter." Der Fahrer vergleicht die Informationen des Beifahrers mit der Natur, weist auf eventuelle Unterschiede hin, biegt nach 450 Meter in den kleinen Weg und stellt sofort wieder den Tageskilometer auf Null." Ich selbst bevorzuge Variante 4, denn es ermöglicht schnelles Vorankommen und eventuelle Kartenfehler werden trotzdem erkannt. Wenn z.B. das einzelne Haus links steht, läuft man schnell Gefahr in einer Orientierungsaufgabe einen Fehler zu begehen. Vielleicht hätte man vor dem Haus links fahren müssen (alte Straße), so dass das Haus rechts ist. Oder der Fehler wurde schon früher gemacht, was ziemlich sicher ist, wenn die Stromleitung fehlt. Bei der Variante 2 muss der Beifahrer die Fahrstrecke selbst vergleichen und das Kommando "Halt zurück, alles falsch!" geben. Bei dieser Variante verliert der Beifahrer viel Zeit, die ihm dann u. U. zum lesen der Karte fehlt. Von den Varianten 1. und 3. halte ich nicht viel, obwohl manch einer damit Erfolg hat.

So, das war es! Wir hoffen, das Euch unser kleines Handbuch irgendwann mal weiter hilft. Denkt immer dran: Das Gehirn sitzt rechts und Einbahnstrassen System.

Andreas Pichler und Karsten Plenio