

Veranstaltungsregeln

- **Die StVZO ist unter allen Umständen eizuhalten!**
- **Kartenaufgaben**
Es ist immer die kürzeste Verbindung nach Karte zwischen den einzelnen Zeichen zu wählen. Ist auf Grund höherer Gewalt ein Stück der Idealstrecke nicht zu befahren, so wählen sie selbständig nach dem vorhandenen Kartenmaterial die Strecke auf der sie am ehesten wieder auf die Idealstrecke kommen.
- **Einbahnstraßen Regel**
Das heißt, dass Sie in keinem Streckenabschnitt anderen Teilnehmern ihrer Klasse entgegenkommen dürfen, die Straßen dürfen nur in eine Richtung befahren werden. "Amerikanische Abbiegen" sowie Kreuzen der Strecke ist erlaubt. Ausnahmen sind im Bordbuch beschrieben
- **Pfeile / Striche**
Pfeile / Striche können in verschiedenen Ausführungen vorhanden sein. Alle Pfeile / Striche in der Skizze müssen vollständig abgefahren werden, vom Anfang bis Ende, von Pfeil zu Pfeil / Strich zu Strich ist der kürzeste Weg zu fahren.
- **halbe Pfeile**
Fahren sie die Straßen und Wege, die am dichtesten an der offenen Seite des halben Pfeil (also an der Seite ohne Pfeilspitze) liegt. Halbe Pfeile sind nicht direkt auf Straßen und Wegen eingezeichnet. Auch hier ist der kürzeste Weg von Pfeil zu Pfeil.
- **Punkte**
Wie Pfeile und Striche, es muß immer der kürzeste Weg von Punkt zu Punkt gefahren werden.
- **Strich - Punkt / Punkt-Strich**
Wie Pfeile und Striche, jedoch muss immer abwechselnd von einem Strich zu einem Punkt gefahren werden. Bei Strich - Punkt beginnt die Aufgabe mit einem Strich und endet mit einem Punkt. Bei Punkt - Strich beginnt die Aufgabe mit einem Punkt und endet mit einem Strich.
- **Chinesen**
Die Chinesen stellen symbolisch einen Straßenverlauf, Abzweig oder Kreuzung dar. Sie werden in Reihenfolge der Nummerierung gelesen und abgefahren. Die weiter zu fahrende Richtung/Strecke ist mit der Pfeilspitze angegeben. Es werden nur öffentliche asphaltierte Straßen angegeben. Hofeinfahrten, unbefestigte Wege und Feldwege gelten nicht, können aber als Hilfe (— — — .) eingezeichnet werden.
- **Fischgräten**
Die Umsetzung auf die Straße bezieht sich auf die Straßen die **nicht** gefahren werden. Es werden nur öffentliche asphaltierte Straßen angegeben. Hofeinfahrten, unbefestigte Wege und Feldwege gelten nicht, können aber als Hilfe (— — — ·) eingezeichnet werden.
- **Randskizze**
Bei der Randskizze ist die Straße entlang des beschnittenen Kartenausschnitts zu befahren.
- **Schattenkopie**
Bei der Schattenkopie sind alle Straßen die komplett zu sehen sind, unter Einhaltung aller Regeln abzufahren.

- **GLP Gleichmäßigkeitsprüfung**

Fahren eines Streckenabschnitts mit einer vorgegebenen Durchschnittsgeschwindigkeit. Start stehend mit anzählen der Startzeit. Weitere Informationen erhalten Sie aus dem Bordbuch oder von den Streckenposten am Start der jeweiligen GLP. Unbekanntes Ziel wird ohne anzuhalten (fliegend) durchfahren.

- **Sonstige Regeln**

- Überlappungen haben Vorrang. Wenn eine Überlappung von Kartenabschnitt (Aufgabe) zu Kartenabschnitt (Aufgabe) besteht, so ist **erst** die Überlappung zu fahren und dann die weiteren Zeichen der Aufgabe. Hierbei dürfen ein oder mehrere Zeichen überfahren werden um die Überlappung zu erreichen.
- Zeichen die schon einmal von Anfang bis Ende befahren wurden gelten als "erledigt" (nicht mehr da) und dürfen daher mehrfach befahren werden.
- Es dürfen Zeichen ganz oder teilweise befahren / überfahren werden um eine Aufgaben zu bewältigen.
- Es sind nur Kontrollstellen und Aufgaben auf der rechten Straßenseite gültig, Ausnahmen sind im Bordbuch beschrieben.
- Wenn das letzte Zeichen in einem Kartenabschnitt befahren ist, gilt dieser Kartenabschnitt (Aufgabe) als abgefahren und es geht mit dem nächsten Kartenabschnitt (Aufgabe) weiter.
- Es werden laut Karte nur doppelinnige durchgezogene Straßen und Wege befahren, außer es sind Zeichen auf einer einlinigen Straße / Weg.
- Ist eine Straße durch eine Markierung / Linie / oder sonstig Zeichen durch den Veranstalters unterbrochen, so muss dieser Abschnitt auf dem kürzesten Weg umfahren werden.
- Alle vom Veranstalter eingefügten Zeichen der Aufgabe, müssen von Anfang bis Ende des Zeichens befahren werden.

Wertungsmodus:

Auslassen einer Gleichmäßigkeitsprüfung (GLP) **50 Strafpunkte**

Über- oder unterschreiten von Vorgabezeiten, Abweichung von der Vorgabezeit pro 1/10 Sekunde: **0,1 Strafpunkt** für zu langsames fahren. **0,1 Strafpunkt** für zu schnelles fahren.

max. 25 Strafpunkte

Geschicklichkeit Prüfung, (SP) Abweichung von der Vorgabe, **0,5 Strafpunkt** pro Einheit. (cm, Liter, Stück usw.) max. Abweichung 50% von der Vorgabe **max. 12,5 Strafpunkte**

Auslassen einer SP **25 Strafpunkte**

Auslassen einer **DK 10 Strafpunkte**

Falsche Lösung bei Fotoaufgaben **5 Strafpunkte**

Negative DK in der Bordkarte **10 Strafpunkte**

Manipulationen in der Bordkarte durchstreichen - überschreiben - verbessern eines Eintrags:

50 Strafpunkte

SP Einträge manipulieren: **50 Strafpunkte**