



25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Was machen wir heute hier?

- Eine Orientierungsfahrt (Ori) ist eine motorsportliche Veranstaltung.
- Es werden aber keine besonderen Anforderungen an Fahrzeug (außer StVO) und Fahrer (außer fahren, Kontrollen sehen und dem Beifahrer zuhören) gestellt.
- Der sportliche Aspekt liegt in der Lösung von Orientierungsaufgaben.
- Diese Orientierungsaufgaben definieren eine vorgegebene Strecke auf **öffentlichen Straßen** unter Berücksichtigung von festgelegten Fahrzeiten bei einer Durchschnittsgeschwindigkeit zwischen 25 und 35 km/h.

Auf einem Kartenausschnitt wird die zu befahrende Strecke mit Hilfe von Pfeilen, Strichen oder Punkten eingezeichnet.

- Zwischen den Pfeilen, Strichen bzw. Punkten ist die kürzeste Strecke zu wählen, ebenso zwischen den Aufgabenteilen.
- Entlang der Strecke gibt es besetzte und unbesetzte Kontrollen, die in der richtigen Reihenfolge in die Bordkarte einzutragen sind. Sieger ist das Team mit den wenigsten Fehlern.

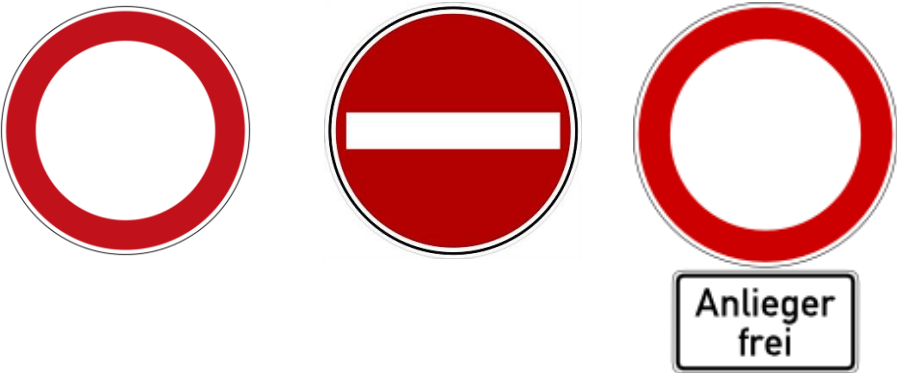


=> **Spaß haben !!**



25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Grundregeln StVO

- StVO Es sind die laut StVO vorgegebenen Richtlinien (Verkehrsschilder, Straßenmarkierungen wie durchgezogene Linien, Richtungspfeile usw) zu beachten, laut StVO gesperrte Wege dürfen nicht befahren werden. Dies hat auch auf Privatgeländen Geltung wie z.B. firmeneigene Beschilderungen und Markierungen. Sackgassenschilder gelten nicht als Sperrschilder.

<p>Nicht einfahren</p> 	<p>nicht abbiegen</p> 	<p>Hier schon einfahren</p> 
--	--	--

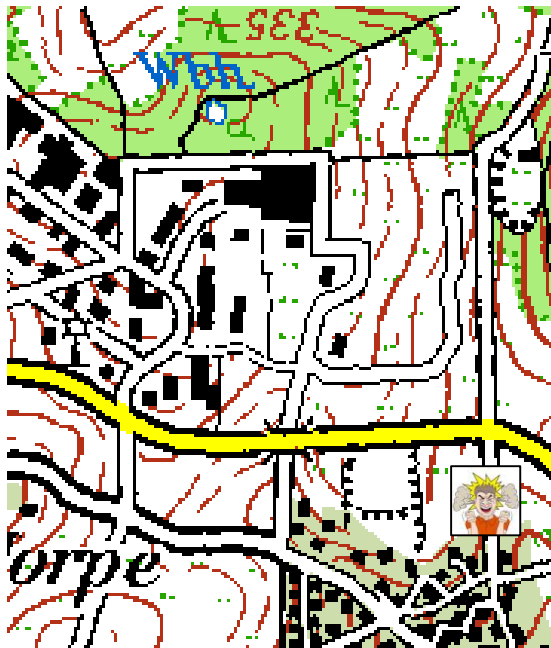


25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Grundregeln - Karten

- Karten Alle geforderten Aufgaben sind nach der ausgegebenen Karte zu lösen, wobei die zur jeweiligen Aufgabe gehörenden Kartenausschnitte als Bearbeitungsgrundlagen dienen. Durch Original-Kartenbeschriftungen oder -symbole unterbrochene Wege gelten als durchgehend befahrbar, nicht jedoch vom Veranstalter eingefügte Markierungen.

Ausgegebene Karte (Status 1990)



Aktuelle Karte (Realität heute)





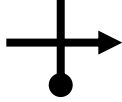
25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Grundregeln - Straßen

- **Straßen: Es werden durchgehend doppellinige Straßen benutzt.**
 - Einlinige oder nicht in der Karte eingezeichnete Wege dürfen nur dann befahren werden, wenn ein Fahrtauftrag über sie führt. Diese Wege müssen doppellinig anbinden und dürfen gegebenenfalls nach Natur verlassen werden, gelten aber weiterhin nicht als Doppellinig und ohne Auftrag befahrbar.
 - Pfeile, Striche oder Punkte neben der Strecke, welche nicht doppellinig anbinden, dürfen nach Natur angefahren und verlassen werden.
 - Vom Veranstalter durchkreuzte Wege (X) gelten als in allen Karten nicht befahrbar und für den weiteren Verlauf der Strecke als gesperrt.
 - Bei Kartenfehlern ist dem Straßenverlauf zu folgen, wobei noch vorhandene alte Straßenstücke (ggf. nach Natur) an- und abzufahren sind, wenn Aufgabenteile auf ihnen liegen. Dazu darf ggf. gewendet werden.
 - Nicht in der Karte eingezeichnete Kreisverkehre dürfen nach Natur befahren werden, es gilt das Kartenbild. Diese dürfen jedoch nicht zum Wenden benutzt werden.
 - **Wenden:** Wenden ist generell verboten, außer beim geforderten Einfahren in Sackgassen nach Karte oder Natur. Bei laut StVO gesperrten Straßen im Verlauf der Idealstrecke wird bis zur Sperrung in diese eingefahren, nach dortigem Wenden wird unter Beibehaltung der vorhergehenden Fahrtrichtung die Strecke neu ausgearbeitet



Die erste Aufgabe

- Aufgabenteile bestehen aus:
 - Pfeilen: in diese Richtung fahren
 - Linien: Diese Strecke befahren
 - Punkten: Diesen Punkt anfahren
 - Chinesenzeichen: 
- Aufgabenteile sind in der numerischen Reihenfolge zu lösen
- Zwischen den Aufgabenteilen ist die kürzeste Strecke zu wählen





25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Kontrollen

- Kontrollen sind der Reihe nach in der Bordkarte zu vermerken
- Arten von Kontrollen:



Start und Ziel sowie
DK: Hier wird Bordkarte 1 abgegeben und Bordkarte 2
begonnen



Besetzte Kontrolle: Hier erhält man einen Stempel in das
nächste freie Feld der Bordkarte



Unbesetzte Kontrolle: Die jeweilige Zahl wird in das
nächste freie Feld der Bordkarte eingetragen.

Vredestein Cup
des AC Hamm/Sieg 1962 eV im ADAC
Hamm/Sieg, 04. Sept. 2016 ADAC Mittelrhein e.V.

Bordkarte
Bitte nach Zielankunft abgeben!
Start-Nummer: 14
(füllen wir aus)

- Etappe 2 -

Startzeit: 14:33 Ankomstzeit:

SZP 1 - Zeit: ZK 1 - Zeit: 15:33

SZP 2 - Zeit: ZK 2 - Zeit: 16:18

Team: 58. und 1. Völ?

21	1	B	2	B	3	D	4	4	5	1	6
1	7	E	8	F	9	E	10	2	11	2	12
1	13	A	14	18	15	X	16	18	17	X	18
18	19	18	20	13	21	7	22	M	23		24
B	25	14	26	14	27	3	28	9	29	9	30
17	31	18	32	2	33	13	34	13	35	11	36
11	37	12	38	16	39	8	40		41	10	42
N	43	V	44	5	45		46		47		48
	49		50		51		52		53		54



Kontrollen 2

- Kontrollen können auch negativ sein!





25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Die Zeit

- Der Start erfolgt ab 17:01 Uhr (Startnummer 1) in 1 Minuten Abständen (17 Uhr plus Startnummer)
- Zur Lösung der Aufgaben hat man 210min Zeit – hinzu kommt eine 90min Karenzzeit, die nur bei Punktegleichheit herangezogen wird.
- Sollte es absehbar sein, dass innerhalb 300min nicht alle Aufgaben geschafft werden: => ins Ziel fahren! (nur dann erfolgt eine Wertung)



25. Ori – Oberberg um den Mario-Reichler-Gedächtnispokal

Strafpunkte

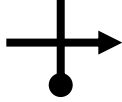
Strafpunktabelle:

Auslassen, Vor- oder Nachholen einer Kontrolle:	10 Strafpunkte
Nicht geforderte Kontrolle:	10 Strafpunkte
Vor- oder Nachholen der DK:	10 Strafpunkte
Auslassen der DK:	50 Strafpunkte
Änderung der Bordkarte pro Feld	20 Strafpunkte
Überschreiten der Gesamtfahrzeit	Wertung nach den anderen Teilnehmern
Auslassen des Ziels:	AdW (Aus der Wertung)
Eintrag der Polizei in der Bordkarte:	AdW

Bei grob unsportlichem Verhalten hält sich der Veranstalter eine angemessene Bestrafung vor.

Backup

Oder auch ... (gleiche Aufgabenstellung)

- Aufgabenteile bestehen aus:
 - Pfeilen: in diese Richtung fahren
 - Linien: Diese Strecke befahren
 - Punkten: Diesen Punkt anfahren
 - Chinesenzeichen: 
- Aufgabenteile sind in der numerischen Reihenfolge zu lösen
- Zwischen den Aufgabenteilen ist die kürzeste Strecke zu wählen

