

25. ADAC Oldtimer-Rallye Wiehengebirge

11. September 2011



Erläuterung
möglicher
Aufgabenstellungen



ADAC

Weser-Ems e.V.



**25. Int. Oldtimer-Rallye Wiehengebirge
11. September 2011
Motor-Sport-Vehre e.V. im ADAC**

Seite
2


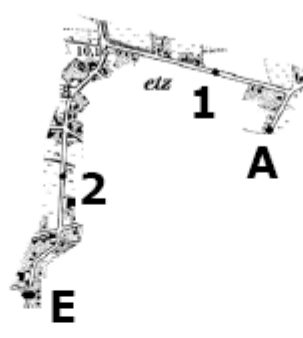

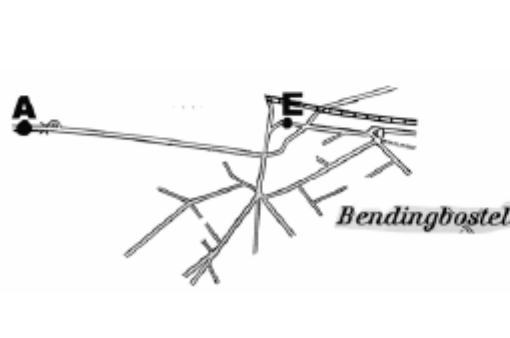
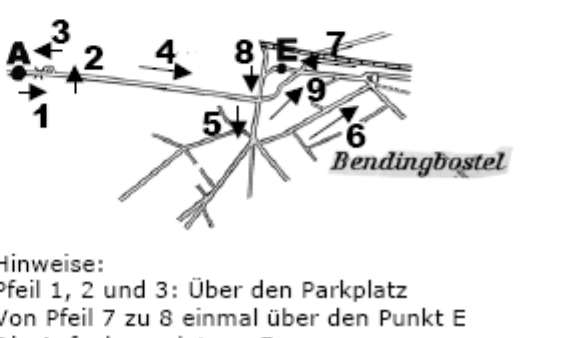
Skizzen

Jede Form von Skizzen ist zulässig. Skizzen können aus Streckenskizzen, durchgehenden Strichen, Teilstrichen, Pfeilen oder Punkten (Orientierungspunkte) dargestellt werden. Sie legen die Fahrtstrecke verbindlich fest und liegen auf Straßen und Wegen der angegebenen Karte.

Eine Sonderform der Skizze ist die Streckenskizze, hier sind alle durchgehend dargestellten Straßen und Wege auf der kürzesten Gesamtstrecke zwischen Anfang und Ende zu befahren.

Skizzenteile können auch neben einer Straße liegen (Höfe, Kartenfehler, Parkplätze etc.), die Fahrtstrecke bleibt aber in jedem Fall verbindlich. Anfang und Ende von Skizzenaufgaben sowie Punkte müssen auf einer Straße liegen.

Beispiele:

<p>Pfeilskizze: (1:25.000)</p> 	<p>Punktsskizze: (1:25.000)</p> 	<p>Strichskizze: (1:25.000)</p> 
<p>Streckenskizze: (1:25.000)</p> 	<p>Lösung: (kürzeste Gesamtstrecke)</p>  <p>Hinweise: Pfeil 1, 2 und 3: Über den Parkplatz Von Pfeil 7 zu 8 einmal über den Punkt E Die Aufgabe endet am E</p>	

Erläuterung unterschiedlicher Aufgabentypen



**25. Int. Oldtimer-Rallye Wiehengebirge
11. September 2011
Motor-Sport-Vehrte e.V. im ADAC**

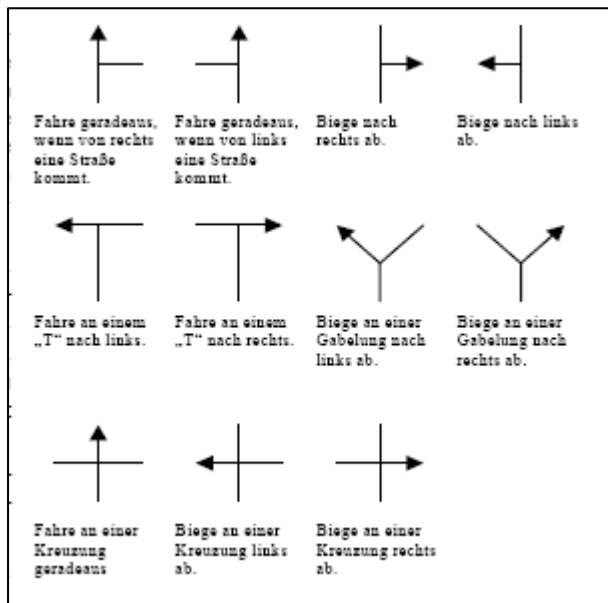
Seite
3

Chinesenzeichen (Kreuzungs-/Bordbuchzeichen)

Weggabelungen, Kreuzungen, Einmündungen und Abzweigungen werden als Symbole dargestellt. Die Anfahrt erfolgt stets von unten, der Weg mit der Pfeilspitze zeigt die einzuschlagende Fahrtrichtung an. Soll die Anfahrt nicht von unten erfolgen, muss am Zeichen ein Punkt die Anfahrtrichtung symbolisieren.

Chinesenzeichen werden nach vorgeschriebener Reihenfolge nach Karte oder Natur gefahren. Chinesenzeichen können zusätzlich mit Kilometrierung angegeben werden, wobei anzugeben ist, ob die Kilometrierung von Zeichen zu Zeichen gilt oder durchläuft (Anfang bis Ende).

Für jeden Abzweig, jede Kreuzung oder Einmündung wird genau ein Zeichen zur Darstellung verwendet.



A	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	E

Erläuterung unterschiedlicher Aufgabentypen

Überlappung

Eine Überlappung nach Karte muss mindestens 2 Millimeter auf einer der beiden Karten betragen! Überlappungen beim Maßstabswechsel sind zulässig. Die Irreführung von Teilnehmern ist verboten, beispielsweise deutliche, aber nur 1,5 Millimeter betragende Überlappung mit Bestrafung, wenn die Überlappung gefahren wird.

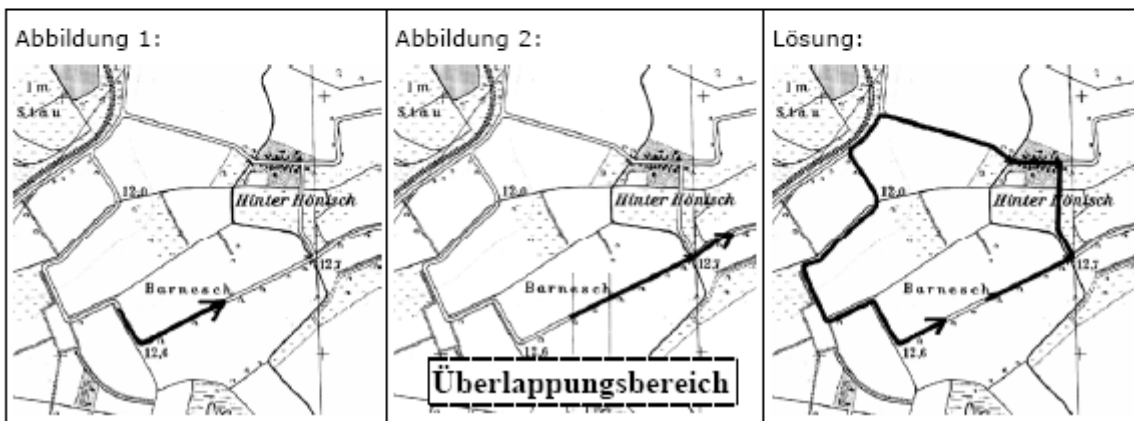
Steht man an einem Punkt (beispielsweise Punkt B) und die nächste Aufgabe beginnt bei Punkt B, so liegt keine Überlappung vor.

Beispiel 1:

Aufgabe 1 endet am Ortsschild, Aufgabe 2 beginnt am Ortsschild: Keine Überlappung !

Beispiel 2:

Eine Aufgabe endet mit einem Pfeil (Abbildung 1). Die nächste Aufgabe (Abbildung 2) beginnt wiederum mit einem Pfeil. Ende und Anfang überlappen sich, dargestellt durch den gepunkteten Überlappungsbereich. Zur Lösung der Aufgabe muss nun auf kürzestem Wege der Anfangspfeil angefahren werden.



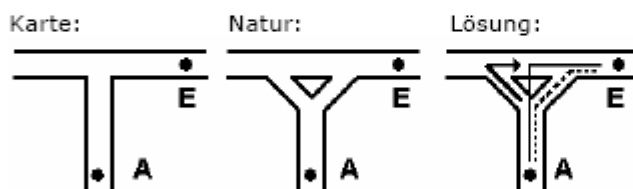
Erläuterung unterschiedlicher Aufgabentypen

Unpassierbarkeit, Kartenfehler

Eine Unpassierbarkeit beziehungsweise ein Kartenfehler liegt vor, wenn die Idealstrecke durch ein Hindernis versperrt oder nicht mehr vorhanden ist. Generell ist dann die Idealstrecke nach Natur und / oder Karte, wenn möglich direkt hinter der Unpassierbarkeit beziehungsweise dem Kartenfehler wieder aufzunehmen. Dabei ist Wenden, Rückwärtsfahren und Fahren in Gegenrichtung zur Aufnahme der geänderten Idealstrecke nur erlaubt, wenn es unbedingt notwendig ist.

Beispiel 1:

Fahren Sie nach Karte von A nach E



Lösung unter oben genannten Voraussetzungen:

- 1.: ——— Idealstrecke laut Karte, aber nicht komplett zu fahren
- 2.: kürzester Weg nach Natur, aber es fehlt ein Stück nach Karte
- 3.: ———> Richtig, Umfahrung des Kartenfehlers nach Natur