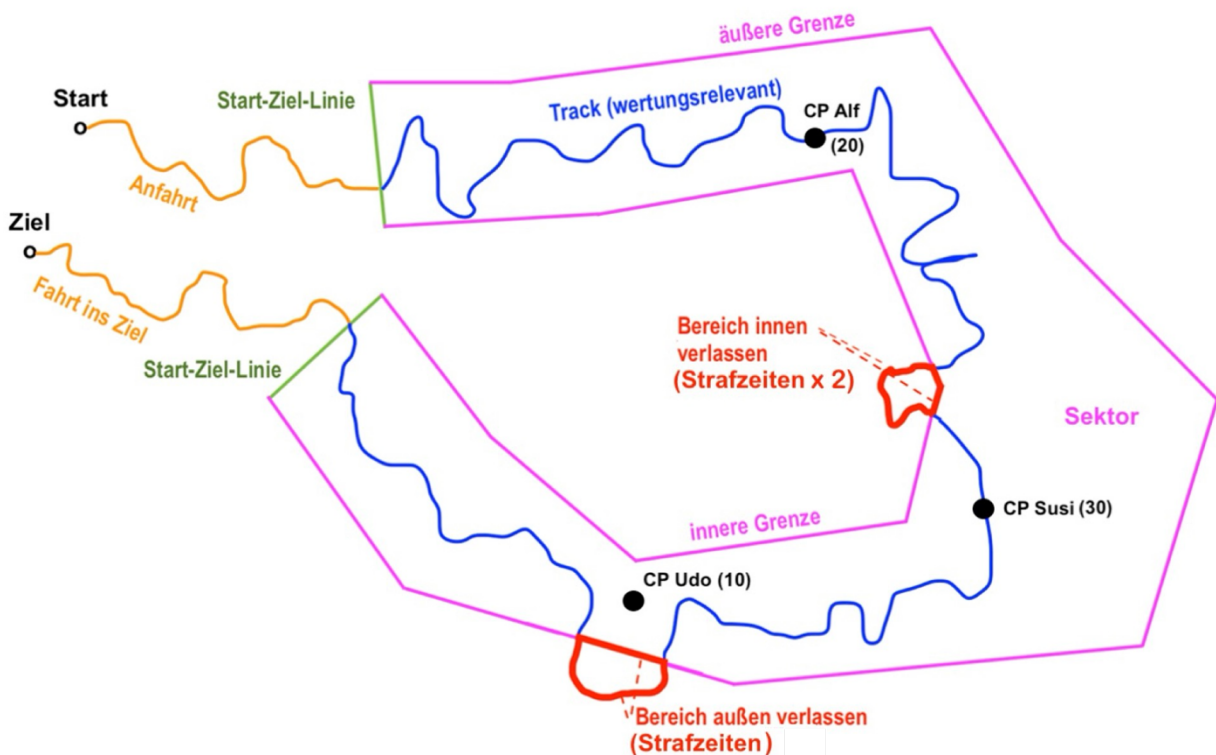




## Durchfahren eines festgelegten Sektors auf Zeit (V. 25.05.2026)



### Die Aufgabe, der Bewerb:

Aufgabe in der Etappe ist es, einen durch eine äußere und innere Grenze festgelegten Sektor,

- möglichst rasch (wenig Fahrzeit),
- in vorgegebenen Zeitfenstern,
- unter Einhaltung der festgelegten Geschwindigkeitsbegrenzung,
- von einer Start-Ziel-Linie bis zur anderen Start-Ziel-Linie

zu durchfahren.

Es ist alleinige Entscheidung des Teams in welche Richtung der Sektor durchfahren wird. D.H das Team muss aus den beiden Start-Ziel-Linien eine Start- und eine Ziel-Line wählen.

Da wir selbst den gesamten Sektor gescoutet haben, kann in davon ausgegangen werden, dass der gesamte Sektor im Sinne des Reglements befahrbar ist (kurzfristig passierte Naturkatastrophen oder Sperrungen, etc. können/konnten aber nicht berücksichtigt werden).

### Start:

Der Start-erfolg zeitgleich für alle oder wird durch das Ergebnis einer Sonderprüfung bestimmt.

### Boardkarte, Roadbook, Landkarten und Navigation:

Zu Beginn der Etappe werden pro Fahrzeug eine **Boardkarte** und eine **Übersichtskarte des Sektors** ausgehändigt. Darüber hinaus werden die Daten des Sektors (Grenzen, Start-Ziel-Linien und Checkpoints) **digital (als Download Link)** zur Verfügung gestellt (GPX, KML und PLT/WPT).

Auf der Boardkarte befinden sich die Informationen zu den Fahrzeiten und Fahrzeugschäden. Der Verlust oder die Zerstörung der Boardkarte führt zur **Nichtwertung** der Etappe. Alle Unterlagen müssen am Ende der Etappe wieder dem Veranstalter ausgehändigt werden.

### Für eine gültige Etappen-Wertung müssen folgende Rahmenbedingungen eingehalten werden:

- Es **muss** eine der beiden Start-Ziel-Linien überfahren werden (Eintritt in den Sektor). → Die überfahrene Start-Ziel-Line gilt damit als **Start-Line**.
- Diese Start-Line darf danach **nicht nochmals** überfahren werden.
- In weiterer Folge **muss** die andere Start-Ziel-Line überfahren werden (Austritt aus dem Sektor). → Diese überfahrene Start-Ziel-Line gilt damit als **Ziel-Line**.
- Die Start-Line muss am **ersten Tag** und die Ziel-Line muss am **letzten Tag** überfahren werden.
- Wird der Sektor vor dem Überfahren der Start-Line befahren, so führt dies zu einer ungültigen Etappen-Wertung. Ebenso führt das Befahren des Sektors nach dem Überfahren der Ziel-Line zu einer ungültigen Etappen-Wertung.
- Das Team muss zur angegebenen „spätesten Zielankunftszeit“ mit **allen Fahrzeugen** des Teams im Ziel eintreffen (Strafzeit für zu spätes Eintreffen im Ziel ist **nicht** anwendbar).

### Vorrang/Nachrang:

Da der Sektor von beiden Richtungen befahren werden kann, ist es möglich, dass Teams hin und wieder auf **Gegenverkehr** stoßen. Jene Fahrzeuge, welche eine Strecke **aufwärts (bergauf)** befahren, haben generell immer **Vorgang** gegenüber den Fahrzeugen, welche die Strecke abwärts (talwärts) befahren, außer die betroffenen Teams einigen sich entgegen dieser Regel.

### Navigation:

Das Befahren von erkennbar privaten Wegen ist untersagt und aufgestellte **Verbotsschilder bzw. Schranken sind zu beachten**. Da der Veranstalter dies nur bedingt (über GPS) kontrollieren kann, bleibt die Verantwortung und Haftung in jedem Fall bei den Teilnehmern. Details und Beispiele werden beim Briefing vor der Etappe bekannt gegeben bzw. besprochen.

### GPS-Joker:

Jedes Team kann pro Etappe gegen einen Einsatz von **120 Strafminuten** einen **unverbindlichen** „GPS-Joker“ anfordern. Voraussetzung dafür ist ein stabiler mobiler Datenempfang (WhatsApp) und eine exakt funktionierende Standortbestimmung (GPS-Live-Tracker). Je nach Position im Sektor werden wir nach Eingang einer solchen Anfrage (via WhatsApp unter Angabe des Team-Namens) abwägen euch einen Ein- oder Ausstieg zu beschreiben bzw. euch eine entsprechende „weiterhelfende“ GPS-Koordinate zu senden. Bekommt ihr von uns keine Antwort, so **können oder wollen** wir euch nicht weiterhelfen. In diesem Fall werden auch **nicht** die 120 Strafminuten zur Wertung addiert.

### Scouting:

Scouting (das Suchen von Wegen) **mit motorisierten Geräten bzw. Fahrzeugen** ist **nicht** erlaubt (DQ).

### Ziel:

Bei Ankunft im Ziel muss sich jedes Fahrzeug **zeitgerecht** bei der Rennleitung einfinden. Dort wird die Ankunftszeit auf der Boardkarte notiert und die Unterlagen werden eingesammelt.

### Etappen-Wertung:

- Gewinner der Etappe ist jenes Team mit der **schnellsten Fahrzeit von Start-Linie bis zur Ziel-Linie inkl. aller angefallenen Strafzeiten**.
- Teams, welche den Sektor nicht verlassen haben, werden jedoch **immer** vor Teams gereiht, welche den Sektor verlassen haben (unabhängig von der Fahrzeit und Strafzeiten)
- **Wird der Sektor verlassen, wird jedes Kreuzen mit einer Begrenzungslinie** mit 30 Strafminuten bewertet (Austritt 30 Strafminuten + Eintritt 30 Strafminuten = **60 Strafminuten**).
- Wird der Sektor über die äußere (längere) Begrenzung verlassen, wird 1. die gefahrene Strecke vom Austrittspunkt zum Eintrittspunkt entlang der Grenze, und 2. die außerhalb des Sektors gefahrene Strecke **als Strafzeit zur Fahrzeit addiert (1 Minute Strafzeit pro 100m)**.
- Wird der Sektor über die innere (kürzere) Begrenzung verlassen, wird 1. die gefahrene Strecke vom Austrittspunkt zum Eintrittspunkt entlang der Grenze, und 2. die außerhalb des Sektors gefahrene Strecke **verdoppelt und als Strafzeit zur Fahrzeit addiert (1 Minute Strafzeit pro 100m)**.
- Werden die vorgegebenen Fahrzeiten bzw. Zeitfenster überschritten (zu lange gefahren oder zu früh gestartet), werden **pro angefangener Minute 5 Strafminuten** gewertet.
- Wird die für den Sektor festgelegte Geschwindigkeitsbegrenzung von **35 km/h** überschritten, so werden **pro Messung** (die Messung erfolgt im 5 Sekunden-Intervall) **10 Strafminuten** gewertet. Die Geschwindigkeitsbegrenzung gilt vom **Start bis zum Ziel, nicht** nur während der wertungsrelevanten *Zeit- und Track-Aufzeichnung zwischen den beiden Start-Ziel-Linien!* Es ist unerheblich, um wie viele km/h die erlaubte Geschwindigkeit überschritten wurde.
- Werden **Checkpoints (CP's)** nicht angefahren, so kommen weitere **Strafzeiten** (in Klammern angegeben) zur Wertung hinzu.
- Da auch eine materialschonende Bewältigung wichtig ist, werden beim Start die Fahrzeuge kurz untersucht (Rundgang) und bestehende erhebliche Schäden werden in der Boardkarte vermerkt. Unmittelbar nach dem Zieleinlauf wird das Fahrzeug auf ev. hinzugekommene erhebliche Schäden kontrolliert. Pro „erheblichen“ Schaden werden **30 Strafminuten** addiert. Die Festlegung, ob es sich bei einem Schaden um einen erheblichen oder unerheblichen Schaden handelt, liegt im Ermessen des Wertungsrichters!
- Es wird immer das jeweils schlechteste Etappen-Ergebnis des Fahrzeuges im Team für die Gesamtwertung herangezogen. Jedes Team muss **zeitgerecht mit allen zugehörigen Fahrzeugen** im Etappenziel ankommen. Bei Fahrzeugausfällen ist vor jeder Etappe eine neue Teambildung möglich. Für die Wertung des neu gebildeten Teams werden die Etappen-Ergebnisse des **schlechteren Fahrzeuges** verwendet.
- Wird die **späteste Zielankunftszeit überschritten**, fällt das Team aus der Etappen-Wertung (0 Punkte).

### Ablauf in der Praxis, Beispiel:

1. *Download des digital zur Verfügung gestellten Sektors und Import der Daten in die eigene Navigations-Software.*
2. *Das Team berät anhand der Übersichtskarte und der digital zur Verfügung gestellten Sektordaten über die Richtung, die der Sektor befahren werden soll (Taktik & Strategie) und plant zumindest die ersten paar Kilometer durch den Sektor.*
3. *Das Team sucht sich am ersten Tag einen passenden Einstieg in den Sektor und findet einen passenden Weg über eine der beiden Start-Ziel-Linien (ohne vorher den Sektor zu befahren). Dieser Weg sollte mit möglichst hoher Wahrscheinlichkeit nicht in einer „Sackgasse“ enden, um ein Zurückfahren zur dieser Start-Ziel-Linie zu vermeiden, da dies zu einer ungültigen Etappen-Wertung führen würde. Mit dem Übertritt über die erste Start-Ziel-Linie (somit Start-Linie) beginnt die Zeit- und Trackaufzeichnung, welche für die Wertung relevant ist.*
4. *In weiterer Folge sucht sich das Team einen möglichst raschen Weg durch den Sektor, möglichst ohne die Grenzen des Sektors zu überfahren. Dabei sollten auf alle Fälle vorhandene*

Checkpoints nicht ausgelassen werden, da ansonsten sehr hohe Strafzeiten zur Wertung hinzukommen.

5. Ist ein Weiterkommen innerhalb des Sektors nicht möglich, kann der Sektor entweder über die äußere oder über die innere Grenze verlassen werden. Wird der Sektor großräumig verlassen, ist zu beachten, dass erhebliche Strafzeiten hinzukommen. Ev. kann auch ein GPS-Joker angefordert werden.
6. Das Team hält sich im Idealfall an die vorgegebenen Fahrzeiten bzw. Zeitfenster und an die Geschwindigkeitsbegrenzung oder akzeptiert entsprechende Strafzeiten bei Nichteinhaltung dieser.
7. In weiterer Folge muss am letzten Tag die andere Start-Ziel-Linie (somit die Ziel-Linie) an einer beliebigen Stelle überfahren werden. Damit endet die Zeit- und Trackaufzeichnung, welche für die Wertung entscheidend ist.
8. Für die Fahrt ins Ziel darf danach der Sektor nicht mehr befahren werden (ungültige Etappen-Wertung).

## Etappen-Wertung

---

**Gültige Etappe: Ja / Nein**  
**Sektor verlassen: Ja / Nein**

Netto-Fahrtzeit von Start-Linie bis Ziel-Linie	__:__ Std: Min
+ Anzahl Sektor verlassen = ____ x 60	__:__ Std: Min
+ Strafminuten vom Austrittspunkt zum Eintrittspunkt „außen“ und „gefährne Wegstrecke außerhalb des Sektors außen“ = _____, __	__:__ Std: Min
+ Strafminuten vom Austrittspunkt zum Eintrittspunkt „innen“ und „gefährne Wegstrecke außerhalb des Sektors innen“ = _____, __ x 2	__:__ Std: Min
+ Strafminuten für Zeitüberschreitungen (Minuten) = ____ x 5	__:__ Std: Min
+ Strafminuten für nicht angefahrne Checkpoints (CP's)	__:__ Std: Min
+ Strafminuten für erhebliche Fahrzeugschäden ____ x 30	__:__ Std: Min
+ Strafminuten für Anzahl Geschwindigkeitsüberschreitungen = ____ x 10	__:__ Std: Min
+ 120 Strafminuten für den GPS-Joker	__:__ Std: Min
<b>ETAPPEN-ERGEBNIS</b>	<b>__:__ Std: Min</b>

### Platzierung nach Punkten:

Platz 1	18 Punkte	Platz 5	8 Punkte	Platz 9	3 Punkte
Platz 2	15 Punkte	Platz 6	6 Punkte	Platz 10	2 Punkte
Platz 3	12 Punkte	Platz 7	5 Punkte	ab Platz 11	1 Punkt
Platz 4	10 Punkte	Platz 8	4 Punkte	ungültig	0 Punkte