

Was ist eine Oldtimerfahrt?



Wer darf bei einer Oldtimerfahrt mitfahren?

Jeder, der Spaß am Motorsport und einen Oldtimer zur Verfügung hat, der nach Straßenverkehrszulassungsverordnung (StVZO) für öffentliche Straße zugelassen ist.

Oldtimer = Fahrzeuge, die 30 Jahre oder älter sind

Einige Veranstalter schreiben auch so genannte Youngtimer-Klassen aus.

Youngtimer = Fahrzeuge, die 20 Jahre oder älter sind

Was ist (bei der Nennung) zu beachten?

- Nenngeld:** Das Nenngeld liegt meistens zwischen 50,00 € und 120,00 €
- Nennungsfrist:** Viele Veranstalter setzen eine Nennfrist, die zu meist 1-2 Wochen vor der eigentlichen Veranstaltung endet. In diesem Zeitraum bekommt man dann meist auch seine Nennbestätigung, in der die Startnummer und Startzeit angegeben sind.
- Streckenlänge /-geschwindigkeit:** Die Streckenlängen variieren. Viele Veranstaltungen sind zwischen 120 km und 200 km lang. Die durchschnittliche Geschwindigkeit beträgt maximal 40 km/h.
- Klasseneinteilung:**
- touristische Ausfahrt (TA): durchgehende Kartenskizze oder Bordbuch mit Chinesenzeichen ohne Wertungsprüfungen (WP)
 - touristisch (T): durchgehende Kartenskizze oder Bordbuch mit Chinesenzeichen und ggf. mit leichter Orientierung, mit WPs
 - sportlich (S): durchgehende Kartenskizze oder Bordbuch mit Chinesenzeichen und Orientierungsaufgaben, mit WPs

Klasseneinteilung (gilt für 2015):

Klasse 1 (A,B,C,D)	bis 1945
Klasse 2 (E)	von 1946 bis 1960
Klasse 3 (F)	von 1961 bis 1970
Klasse 4 (G)	von 1971 bis 1985
Klasse 5 (Youngtimer)	von 1986 bis 1995

Und los geht's!



Was muss/sollte man dabei haben?

Jedes Auto benötigt an Tage der Veranstaltung (empfohlen):

- mindestens Fahrer & Beifahrer
- Fahrzeugpapiere, Versicherungsnachweis, Führerschein, Nennbestätigung
- Kartenbrett (o.ä. als festen Untergrund für Karten etc.)
- Stoppuhr
- Stifte ggf. in vers. Farben
- Lineal
- kleine (Klebe-)zettel / Block o.ä.
- Taschenrechner

Die Durchführungsbestimmungen

Durchführungsbestimmungen sagen was man darf und was nicht gestattet ist, z.B.

„Ein eigenmächtiges Ändern in der Bordkarte führt zu Wertungsverlust. Zum Eintragen ist ein dokumentenechter Stift zu nutzen.“

oder auch

„Die Linienführung der Skizzen ist maßgeblich.“

**Diese Bestimmungen sind unbedingt während der ganzen Fahrt zu beachten!
Egal in welcher Gruppe/Klasse man fährt!**

Ein Nichtbeachten könnte ggf. zum Wertungsverlust führen (d.h. man wird von der Wertung ausgeschlossen!).

Gruppe „Touristische Ausfahrt“

Während einer Touristischen Ausfahrt müssen die Teilnehmer/innen z.B...

... eine durchgehende Kartenskizze abfahren: Dabei ist nur die Streckenführung zu beachten, retuschierte Karten oder andere Tücken sind generell nicht zu erwarten.

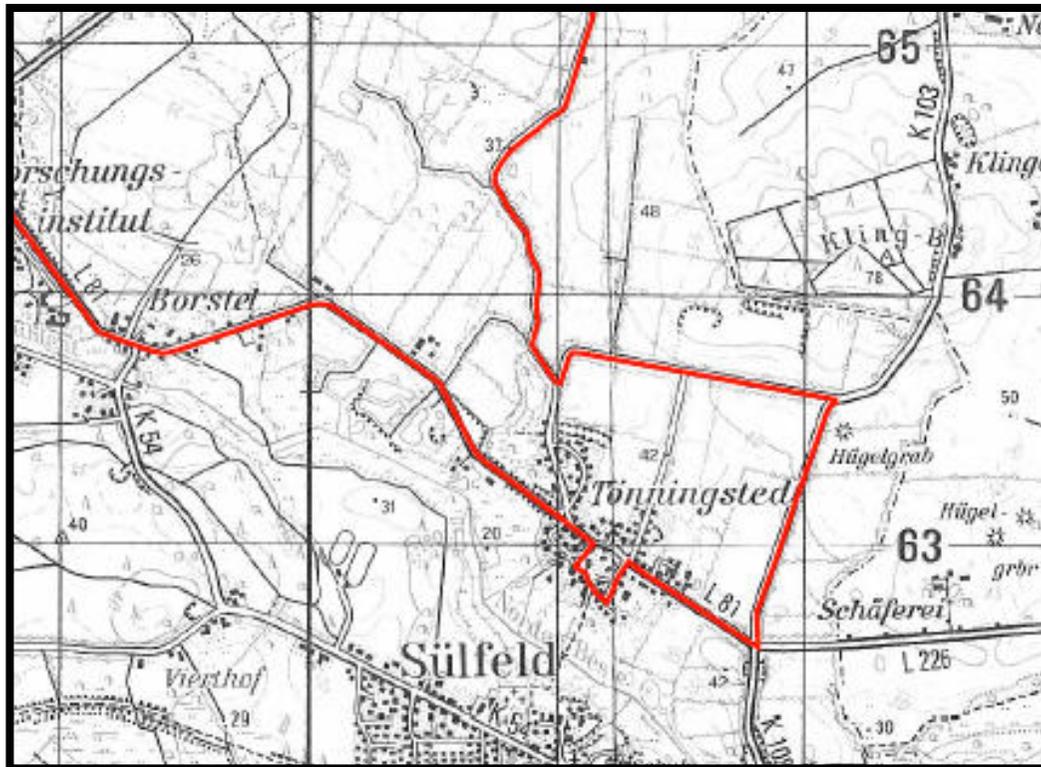
Die Streckenführung ist als eine einzige Linie in eine Karte eingezeichnet.
(siehe nächste Seite)

Diese Gruppe ist besonders Anfängern zu empfehlen, andererseits aber auch relativ einfach und manch einer könnte es als langweilig empfinden, da „nur“ eine Skizze abgefahren werden muss.

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“

Eine durchgehende Skizze gibt den Weg vor, den man fahren soll.
Das kann z.B. so aussehen:



Die rote Linienführung gibt den Fahrtweg vor.

Die meisten Karten sind im Maßstab 1:50.000.

Einige Veranstalter nutzen sogar nur einen Maßstab von 1:75.000.

Gruppe „Touristische Ausfahrt“

Während einer Touristischen Ausfahrt müssen die Teilnehmer/innen z.B...

... nach Chinesenzeichen in einem Bordbuch fahren: So genannte Chinesenzeichen zeigen den Teilnehmenden die Richtung.

Hier ein Beispiel:

(km / miles)		Richtung	Information	(km / miles)
Total	Details			Rest
0,00	0,00	↑	 Start	56,05
0,00	0,00			34,83
0,12	0,12	→		55,93
0,07	0,07			34,75
0,44	0,32	↑		55,61
0,27	0,20			34,55
0,81	0,37	←		55,24
0,50	0,23			34,32
2,33	1,52	↑		53,72
1,45	0,94			33,38

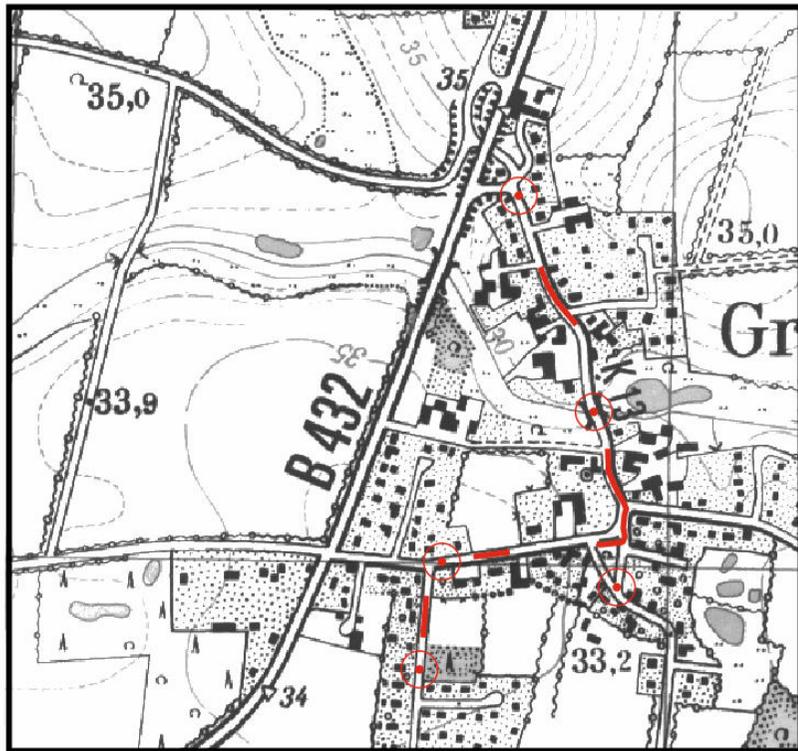
Das Zeichen 1 gibt an, dass die Teilnehmenden am Start geradeaus fahren sollen.

Zeichen 2 sagt aus, dass an einer Kreuzung in 0,12 km Entfernung ab dem Start rechts abgebogen werden muss.

Zeichen 3 weist darauf hin, dass nach 0,32 km nach dem Zeichen 2 das Ortsausgangsschild Itzstedt kommt.

Gruppe „Sportlich“

Die „sportlichen“ Fahrer/innen fahren z.B. nach einer Blankokarte mit eingezeichneten Aufgaben oder ebenso nach einem Bordbuch mit Chinesen-Zeichen inkl. zusätzlichen Kartenskizzen mit Aufgabenstellungen, z.B.:



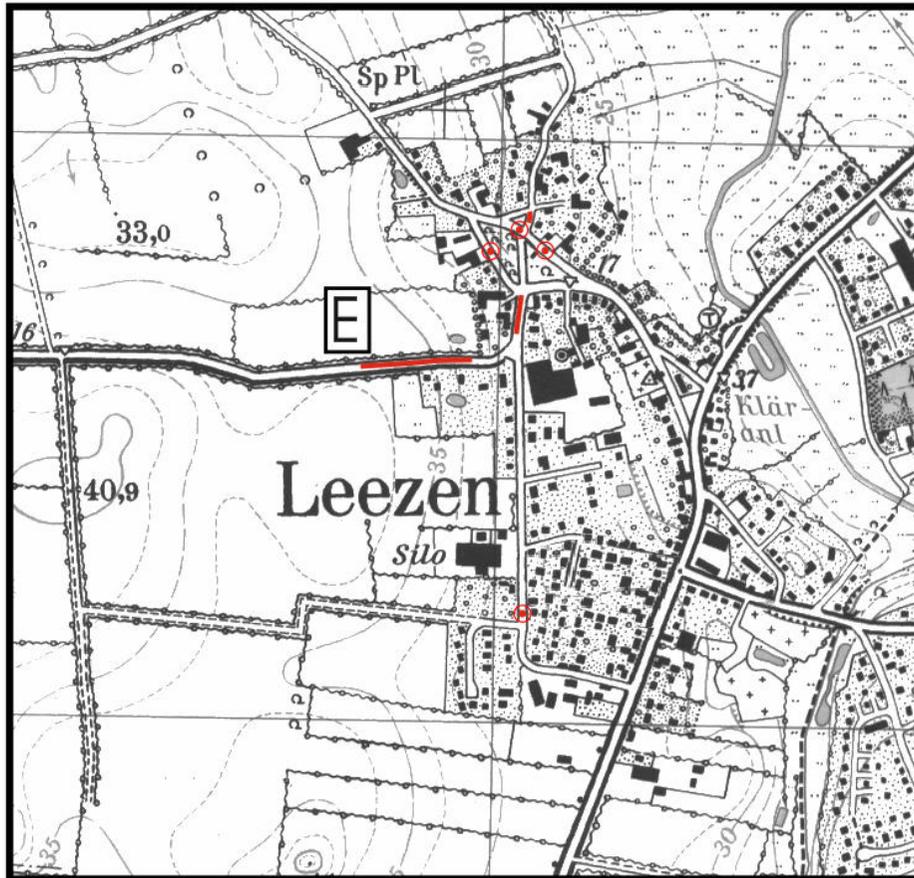
Aufgabenstellung:

Zu fahren ist nach folgender Reihenfolge:
Punkt - Strich - Punkt - Strich - Punkt – Strich
- Punkt - Strich – Punkt

Jeder Punkt und jeder Strich muss hier auf Kürzestem Weg in der oben angegebenen Reihenfolge angefahren werden.

Gruppe „Sportlich“

... oder:



Aufgabenstellung:

Punkte dürfen nur ein Mal angefahren werden. Auf die Lösbarkeit der Aufgabe ist zu achten.

Wieder ist wichtig, dass die Skizzen auf kürzestem Weg miteinander verbunden werden müssen und schon befahrene Straßen nicht gekreuzt oder gegenläufig befahren werden dürfen. Aber: „Auf die Lösbarkeit der Aufgabe ist zu achten!“, ggf. ist doch ein längerer Weg zu Wählen, um die Aufgabe zu Ende Fahren zu können.

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Sportlich“

Die Aufgaben sind hauptsächlich so genannte „Orientierungsaufgaben“.

Mögliche Aufgaben sind z.B.:

- Fischgräte
- Chinese
- Pfeilwurm
- Spinne
- Punktskizzen
- Strichskizzen
- Pfeilskizzen
- Punkt – Strich – Skizzen
- A – E – Aufgaben
- u.v.m.

*Wir empfehlen für weitere Infos
bzgl. Orientierungsaufgaben:*



www.orie.de



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

Die Gruppe „touristisch“ ist jedem zu empfehlen, der keine große Orientierung in der Aufgabenstellung haben möchte. Allerdings muss man mit kleineren Tücken wie z.B. Kinken oder Kartenretusche rechnen. Außerdem fahren die „Touristen“ auch so genannte Wertungsprüfungen (WP).

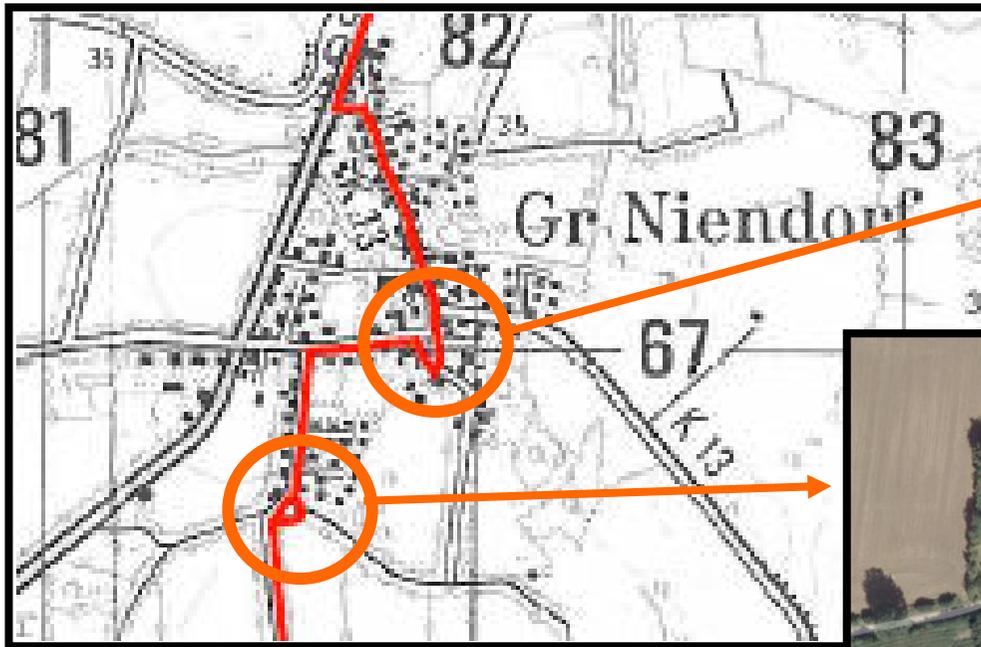
Die „Sportler“ sind da schon etwas mehr gefordert. Sie müssen die Orientierungsaufgaben fahren ggf. frei nach Karte zwischen den einzelnen Aufgaben verbinden und auch die WPs fahren.



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

„Kinken“: Das sind kleine Ausbuchtungen in der durchgehenden Skizze, z.B. anzufahrende Parkplätze, eine zu umfahrende Verkehrsinsel oder auch ganze Dorfplätze.



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristische Ausfahrt“, Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

Die Fahrzeit wird durch so genannte „Zeitkontrollen“ (ZK) kontrolliert. Die meisten Veranstalter geben Fahrzeiten vor.

Beispiel: Von Start bis zur ersten ZK hat man 35 Minuten Zeit. In dieser Zeit müssen die Aufgaben zwischen Start und ZK 1 bewältigt werden. Um keine Strafpunkte für verspätetes Ankommen an der ZK zu bekommen, sollte man Präzise auf die Zeiteinteilung achten. Oftmals geben die Veranstalter „Karenzenzeiten“, die es einem ermöglichen auch mal später an einer ZK anzukommen.



Start einer
Wertungsprüfung
(WP)



Vorankündigung
einer Zeitkontrolle
(ZK)



Zeitkontrolle
(ZK)



Vorankündigung Ziel
einer Wertungs-
prüfung (WP)



Ziel einer
Wertungsprüfung
(WP)

Hier einige gängige Zeichen
als Ankündigung oder Kenn-
zeichnung einer ZK oder auch
bei Wertungsprüfungen

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

„Wertungsprüfungen“ (WP): Das sind vorgegebene Strecken, die z.B. in einer vorgegebenen Zeit abzufahren sind. Die Zeit wird durch eine Lichtschranken- oder Luftschlauchmessung für jedes Auto einzeln gemessen.

In eine WP wird man „hineingestartet“ oder man startet sich nach einer vorgegebenen Zeit selbst „rein“.

Die meisten Veranstalter geben z.B. bei einer WP folgendes vor:

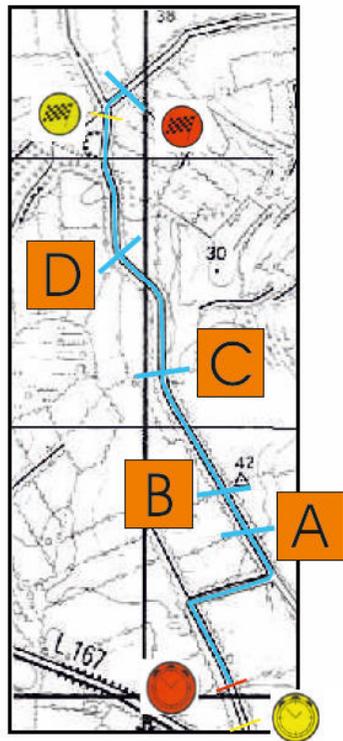
- Zeit
- Länge
- durchschnittliche Geschwindigkeit

ggf. sind alle drei Vorgaben gegeben oder vielleicht auch nur einzelne wie z.B. die Zeit und Länge.

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

Bei der abgebildeten WP sind einzelne Punkte angegeben. Zu den vorgegebenen Zeiten sollen die einzelnen Punkte durchfahren werden. Vom Start der WP an hat man 108 Sekunden Zeit, um den Punkt „A“ zu erreichen. Vom Punkt „A“ bis zum Punkt „B“ hat man 33 Sekunden Zeit ($141 - 108 = 33$) usw.



Fahrzeit:

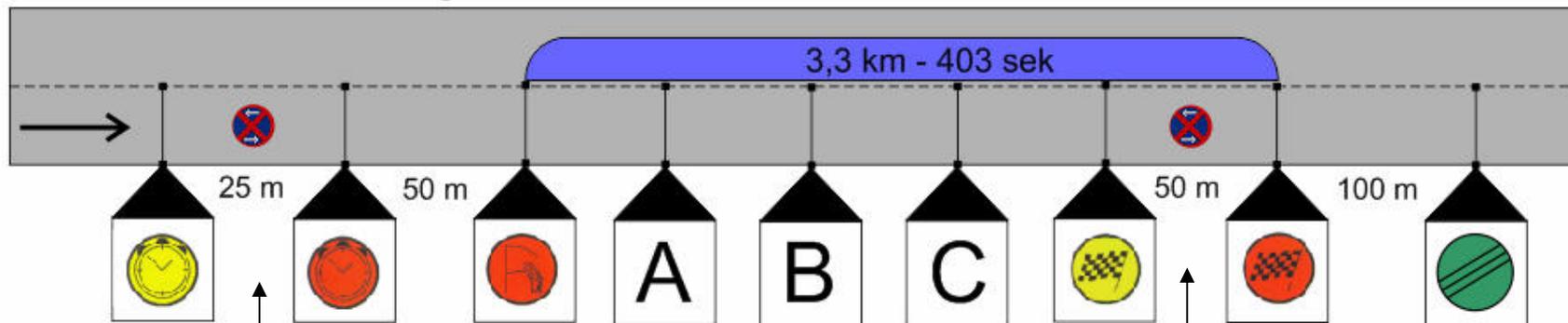
Start - A	108 Sekunden
Start - B	141 Sekunden
Start - C	208 Sekunden
Start - D	274 Sekunden
Start - E	339 Sekunden

Es ist nicht bekannt an welchem der Punkte eine Zeitmessung stattfindet. Desto wichtiger ist die eigene Zeitmessung mit der Stoppuhr !

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

Vereinfachte Darstellung einer WP:



In diese 25 m darf erst 60 Sekunden vor der vorgegebenen Zeit eingefahren werden!

Hier darf nicht angehalten werden!
Das Stoppen in dieser Zone könnte mit einem Wertungsverlust bestraft werden!

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

Zu beachten bei WPs:

Die Punkte und das Ziel der Prüfung müssen so zeitgenau wie möglich durchfahren werden.

Das Ziel ist immer „fliegend“ (d.h. ohne stehen zu bleiben) zu durchfahren.

Auch in dem unmittelbaren Bereich nach den Messpunkten (auch nach dem Ziel) gilt absolutes Halteverbot, die anderen Teilnehmer wollen ja auch ein gutes Ergebnis erreichen und sollen nicht behindert werden.



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Jetzt noch ein paar praktische Tipps zum Thema WP:

Kleine Klebezettel nutzen, um dem Fahrer die Distanzen und Zeiten zwischen den einzelnen Punkten in den SZP an das Cockpit zu kleben

Jede WP vor dem Fahren gemeinsam durchgehen, um möglichen Missverständnissen vorzubeugen.

Der Fahrer fährt auf „Null“ am Start der WP los (ggf. durch die Lichtschranke oder über den Luftschlauch, der Beifahrer drückt gleichzeitig auf die Stoppuhr auf „Los“).

Oftmals sind die SZP ausgeschildert, trotzdem immer auf den Streckenverlauf achten!

10 – 15 Sekunden vor der eigentlichen Zeit bei der man einen Punkt erreicht haben soll, runterzählen: 15, 14, 13, ... bei „Null“ sollte der Fahrer idealer Weise am Punkt angekommen sein und, wenn vorhanden, durch die Lichtschranke oder über den Luftschlauch gefahren sein.

Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Gruppe „Touristisch“ & Gruppe „Sportlich“

„Kontrollen“ & „Bordkarte“:

Stempelkontrollen (SK) = Auto mit Stellschild; hier anhalten, der Kontrollposten stempelt in das nächst freie Feld auf der Bordkarte

Orientierungskontrollen (OK) = Schild mit zweistelliger Zahl, diese ist selbst sofort nach dem Auffinden in das nächste freie Feld der Bordkarte einzutragen

**Zeitkontrolle (ZK) = so genannte ZKs kontrollieren das Einhalten der durchschnittlichen Geschwindigkeit während der Fahrt; gekennzeichnet sind ZKs mit großen Uhrenschildern (siehe nächste Folie)
die meisten Veranstalter geben die Zeiten zwischen den einzelnen ZKs vor, ein zu frühes oder zu spätes Eintreffen an diesen Kontrollen wird bestraft**



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Beispiel einer „Bordkarte“:

Hier wird die vorgegebene Zeit zwischen den ZKs vom Veranstalter eingetragen.

Hier wird die jeweilige Ankunftszeit vom Streckenposten eingetragen.

Hier können die Teilnehmer selbst Eintragungen vornehmen, z.B. errechnete Zeiten zwischen den ZKs.

Hier werden die SKs und OKs eingetragen. Der ganz linke und der ganz rechte Streifen kann am Schluss von den Teilnehmern abgetrennt und als Korrekturstreifen genutzt werden.

1	1	Bordkarte Nr. Klasse: Start-Nr.: Fahrzeug: Amd. Kennzeichen: Fahrer (Name, Vorname): Beifahrer (Name, Vorname): ZK1/ Start Itzstedt ZK2/ Geschendorf SZP1/ Geschendorf ZK3/ Westerrade (Pause an) ZK4/ Westerrade (Pause ab) ZK5/ Weitewelt SZP2/ Weitewelt ZK6/ Trappenkamp (Pause an) Auswertung: OK: SZP1: SK: SZP2: Gesamt:	17	17
2	2		18	18
3	3		19	19
4	4		20	20
5	5		21	21
6	6		22	22
7	7		23	23
8	8		24	24
9	9		25	25
10	10		26	26
11	11		27	27
12	12		28	28
13	13		29	29
14	14		30	30
15	15		31	31
16	16		32	32



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

„Die Wertung“: Es gibt verschiedene Wertungssysteme und je nachdem welche Meisterschaftsläufe die Veranstaltungen haben, passt sich auch das Wertungssystem an die Vorgaben der Meisterschaften an.

Beispiel:

Auslassen, Vor- oder Nachholen sowie Notieren einer nicht geforderten OK.....	3 Punkte
Auslassen, Vor- oder Nachholen sowie Stempeln einer nicht geforderten SK.....	3 Punkte
Zu frühes Stempeln an einer ZK pro angefangener Minute	2 Punkte
Zu spätes Stempeln an einer ZK bis zu 30 Minuten	0 Punkte
Zu spätes Stempeln an einer ZK um 31 oder mehr Minuten.....	nicht in Wertung
Verspätung an mehreren ZKs um insgesamt 31 oder mehr Minuten	nicht in Wertung
Auslassen einer ZK (inklusive Start und Ziel).....	nicht in Wertung
abweichen von der Idealzeit auf einer Wertungsprüfung (WP) pro Zehntelsekunde.....	0,1 Punkte
Max. Strafpunkte pro Zeitnahme in einer WP	10 Punkte
Anhalten in einer Halteverbotszone.....	10 Punkte
Nicht-Beenden oder Auslassen einer WP	50 Punkte
Erste polizeiliche Eintragung in der Bordkarte.....	100 Punkte
Wiederholte polizeiliche Eintragung in der Bordkarte.....	nicht in Wertung
Beteiligung an einem Verkehrsunfall.....	nicht in Wertung
Eigenmächtiges Ändern der Bordkarte.....	nicht in Wertung
Verstoß gegen die Bestimmungen dieser Ausschreibung.....	nicht in Wertung



Der MuSC Sülfeld erklärt: Was ist eine Oldtimerfahrt?

Sowohl Fahrer als auch Beifahrer sollten auf den Streckenverlauf achten.

Teilweise ist es für den Beifahrer schwierig zu erkennen, ob er schon einmal auf der Strecke war (wichtig, wenn man die Strecke nicht gegenläufig befahren oder kreuzen darf), da er die ganze Zeit auf die Karte schaut. Hier muss der Fahrer gut aufpassen!

Auch auf Stempelkontrollen und Orientierungskontrollen sollten beide achten!

Ggf. einen Wecker stellen, d.h. die Weckzeit auf 10 Minuten vor dem vorgegebenen Eintreffen an einer ZK einstellen, damit immer noch genug Zeit ist pünktlich dort zu sein!

NOCH FRAGEN?!

Dann könnt ihr uns z.B. auf einem unserer Clubabende persönlich fragen oder uns per Mail etc. erreichen:

www.muscsuelfeld.de

