

Ausschreibung für das Roller-Turnier des ADAC Westfalen 2010

1. Veranstalter und Veranstaltung

Veranstalter des Turniers kann jede Jugendgruppe im Bereich des ADAC Westfalen sein. Ort und Zeitpunkt der Veranstaltung wird den Jugendgruppen vorher mit einer ausreichenden Frist (mind. 14 Tage) schriftlich mitgeteilt. Zusätzlich sollte jeder Veranstalter interessierten Teilnehmern seine Ausschreibung online zur Verfügung stellen. Jede Gruppe, die am Turnier teilnimmt, nennt ihre Teilnehmer am Veranstaltungstag bis zum für die Veranstaltung festgelegten Nennungsschluss auf den dafür vorgesehenen Nennformularen. Diese werden den teilnehmenden Jugendgruppen vor der Saison in ausreichender Menge zur Verfügung gestellt.

Die Teilnahme am Turnier ist unter der Leitung des Jugendgruppenleiters/Stellvertreters oder einer von der jeweiligen Jugendgruppe als Ersatz benannten Person möglich. Teilnahmeberechtigt sind alle Jugendlichen, die vom ADAC Westfalen eine Dauerstartnummer zugeteilt bekommen haben. Auf Verlangen ist der Jugendgruppenausweis vorzulegen.

2. Wettbewerbsfahrzeuge

Die Wettbewerbsfahrzeuge (2 Roller) werden vom ADAC Westfalen zur Verfügung gestellt.

3. Teilnehmer

Startberechtigt sind Mitglieder der ADAC-Jugendgruppen folgender Altersklassen:

Klasse 1:	Jahrgänge 1998 / 97 / 96
Klasse 2:	Jahrgänge 1995 / 94 / 93 / 92

4. Aufgaben und Wertung

Grundlage für Roller-Turniere ist die derzeit gültige Fassung der ADAC Motorrad-Turnier-Ordnung und die Sonderbestimmungen „Rollerturniere ADAC Westfalen“. Aus diesen werden mindestens 6, maximal 8 Aufgaben entnommen. Es werden nur Übungen gefahren, bei denen beide Hände am Lenker verbleiben. Für alle Aufgaben gibt es eine maximale Fehlerpunktzahl, die in den o.g. Richtlinien vermerkt ist. Der Parcours sollte so aufgebaut werden, dass die Fahrzeit 1:30 Minuten nicht übersteigt. Es gibt kein Zeitlimit. Der Teilnehmer hat pro Veranstaltung drei Läufe, wovon der erste Lauf der Probelauf ist. Die Läufe zwei und drei werden zusammen gewertet und ergeben das Gesamtergebnis des Teilnehmers. Die Veranstalter der Rollerturniere behalten sich vor, den Probelauf zu streichen, der Teilnehmer fährt dann nur zwei Wertungsläufe pro Veranstaltung. Fehler werden dabei in Strafsekunden umgerechnet und zur tatsächlichen Fahrzeit addiert. Sieger ist der Teilnehmer mit der geringsten Gesamtpunktzahl, die weitere Reihenfolge ergibt sich nach aufsteigender Wertungspunktzahl.

5. Parcoursaufbau

Der Aufbau des Parcours obliegt der jeweils veranstaltenden Jugendgruppe. Der Parcours muss fair aufgebaut sein und sollte auch für Anfänger ohne große Schwierigkeiten zu bewältigen sein. Zugelassen sind die folgenden Aufgaben laut der gültigen Motorrad-Turnierordnung 2009:

- 2.2.1. Schätzen aus dem Stand
- 2.2.2. Schätzen in Fahrt
- 2.3. Slalom
- 2.4. Acht fahren
- 2.5. Befahren einer Spurgasse
- 2.6. Kreisel
- 2.8. Befahren einer schrägen Bohle
- 2.12. Spurbrett
- 2.13. Fahrgasse
- 2.14. Halten auf einer Haltelinie

6. Startkarten/Nennformulare

Für die Veranstaltung ist pro Jugendgruppe ein vom ADAC Westfalen vorgegebenes offizielles Nennformular pro Jugendgruppe zu nutzen. Dieses Nennformular ist vollständig ausgefüllt vor Turnier-Beginn beim Veranstalter abzugeben. Es sollte vorbereitet sein und nicht erst am Veranstaltungstag ausgestellt werden.

7. Siegerehrung

Die Siegerehrung findet im Anschluss an das Turnier statt und ist Bestandteil der Veranstaltung. Für die Tageswertung (Pokalvergabe) wird das Gesamtergebnis jedes Teilnehmers berücksichtigt. Ehrenpreise werden vom ADAC Westfalen zur Verfügung gestellt.

8. Sicherheitsbestimmungen

Bei der Parcours-Absperrung ist darauf zu achten, dass Außenstehende nicht in den Parcours laufen können. Die Teilnehmer haben zweckentsprechende Kleidung zu tragen (festes Schuhwerk, feste Handschuhe, den ganzen Körper bedeckende Kleidung, Vollhelm mit Visier (das fingerbreit geöffnet sein darf).

9. Versicherung und Haftung

Alle Jugendturniere müssen dem Bereich SOJ zwecks Abschluss der erforderlichen Versicherung gemeldet werden. Die Kosten für die Versicherungsprämie übernimmt der ADAC Westfalen. Der Veranstalter lehnt allen Teilnehmern gegenüber jede Haftung für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ab, die vor, während oder nach der Veranstaltung eingetreten sind. Die Teilnehmer fahren in jeder Hinsicht auf eigene Gefahr und verzichten durch Abgabe der Nennung hinsichtlich eines jeden Schadens, der im Zusammenhang mit der Veranstaltung entsteht, auf jedes Recht des Vorgehens und Rückgriffes gegen den Veranstalter, die Sportwarte, Helfer und Fahrer oder irgendwelche anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen.

10. Verschiedenes

Als Vorbereitung auf die Saison 2010 ist für die Fahrer der Klasse 1, insbesondere Neueinsteiger, ein Übungsturnier angedacht. Die Jugendgruppen werden über den Termin rechtzeitig informiert.

Verantwortlich für die Durchführung eines Jugendturniers ist der Jugendgruppenleiter der veranstaltenden Jugendgruppe oder eine von ihm benannte Person in Verbindung mit dem

Jugendreferenten des ADAC Westfalen:

Klaus Hasenpusch
Am Rohlande 3
58300 Wetter
Tel: 02335 / 680800
Fax: 02335 / 801134
Email: klaus.hasenpusch@online.de

oder dem Turnierbeauftragten:

Carsten Winkler
Lortzingstrasse 25
59302 Oelde
Tel: 02522 / 832802
oder 0170 / 2355690
Email: carsten.winkler@go4more.de

bzw. dem stellv. Turnierbeauftragten:

Uwe Luig
Unterm Stillenberg 11
59581 Warstein
Tel: 02902 / 77076
oder 0160 / 96666979
Email: uwe.luig@gmx.de

Die Roller des ADAC Westfalen werden vom Turnierbeauftragten verwaltet

Wertungsrichtlinien ADAC Westfalen – Rollerturnier 2010

Generelle Fehlerpunkte:

Fußten innerhalb einer Aufgabe: (maximal 1x Fußten pro Aufgabe wird bewertet)	2 Fehlerpunkte
Nichtbeachten der Aufgabenreihenfolge	5 Fehlerpunkte
Berühren von Geräten, die nicht zur Aufgabe gehören	5 Fehlerpunkte
Offensichtliche Beeinflussung zur Ergebnisverbesserung (hierzu gehört auch benötigte und gewährte Hilfestellung)	5 Fehlerpunkte
Auslassen einer Aufgabe	5 Fehlerpunkte

Schätzen:

Falsches Schätzen	1 Fehlerpunkt
-------------------	---------------

Slalom:

Berühren oder Umwerfen einer Stange	1 Fehlerpunkt
Falsches Einfahren am Start	1 Fehlerpunkt
Unvollständiges Lösen der Aufgabe (Auslassen eines oder mehrerer Tore)	3 Fehlerpunkte

Maximalfehlerpunkte:

5 Fehlerpunkte

Acht:

Berühren von Begrenzungen	1 Fehlerpunkt
Keine geschlossene Acht fahren	2 Fehlerpunkte

Maximalfehlerpunkte:

5 Fehlerpunkte

Spurgasse:

Berühren der seitlichen Begrenzungen	1 Fehlerpunkt (pro Brett)
nicht vollständiges Durchfahren	2 Fehlerpunkte

Maximalfehlerpunkte:

5 Fehlerpunkte

Kreisel:

Berühren des Kreisels außer mit dem Vorderreifen	1 Fehlerpunkt
Kreisel vor Markierung, kein zweiter Versuch gefahren	1 Fehlerpunkt
Berühren des Kreisels außerhalb der Laufrolle	1 Fehlerpunkt
Überrollen oder Halten vor bzw. hinter der Zielmarkierung	2 Fehlerpunkte
Nichtberühren des Kreisels in jedem Sektor	1 Fehlerpunkt

Maximalfehlerpunkte:

6 Fehlerpunkte

Schrägbrett:

Abkommen vom Brett oder seitliches Auffahren	1 Fehlerpunkt
--	---------------

Maximalfehlerpunkte:

4 Fehlerpunkte

Spurbrett:

Abkommen vom Brett oder seitliches Auffahren	2 Fehlerpunkte
--	----------------

Maximalfehlerpunkte:

4 Fehlerpunkte