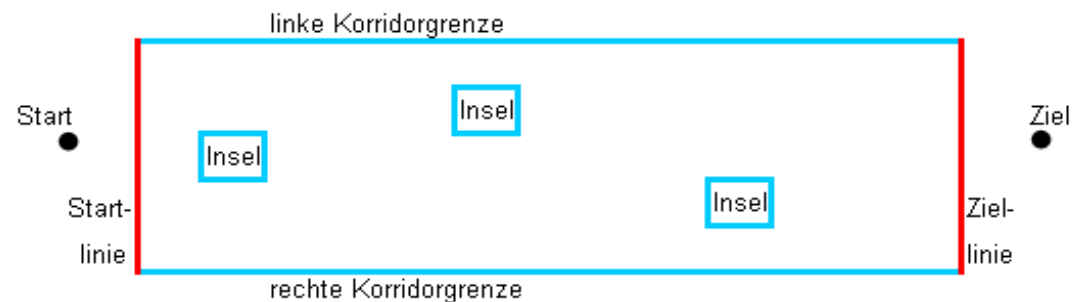
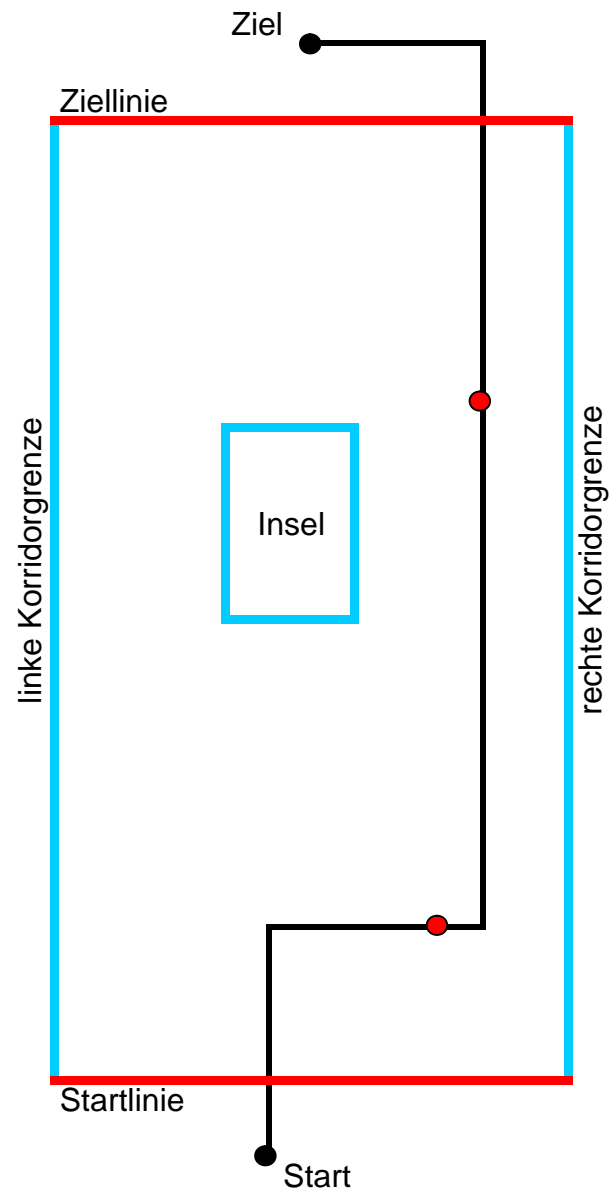


# SuperKarpata 2010

## Die Korridorschule





## Idealfall

### 1. Kreuzen der Startlinie

am 1. Fahrtag!  
Die Zeit beginnt zu laufen.

### 2. Fahren im Korridor

Korridor nicht verlassen  
auch in keine Inseln eingefahren  
Schlafplätze erreicht **vor** 21:00 Uhr (sonst DQ!)  
Schlafplätze verlassen **nach** 7:00 Uhr (sonst DQ!)

### 3. Kreuzen der Ziellinie

am letzten Fahrtag!  
Die Zeit für die Wertung stoppt.

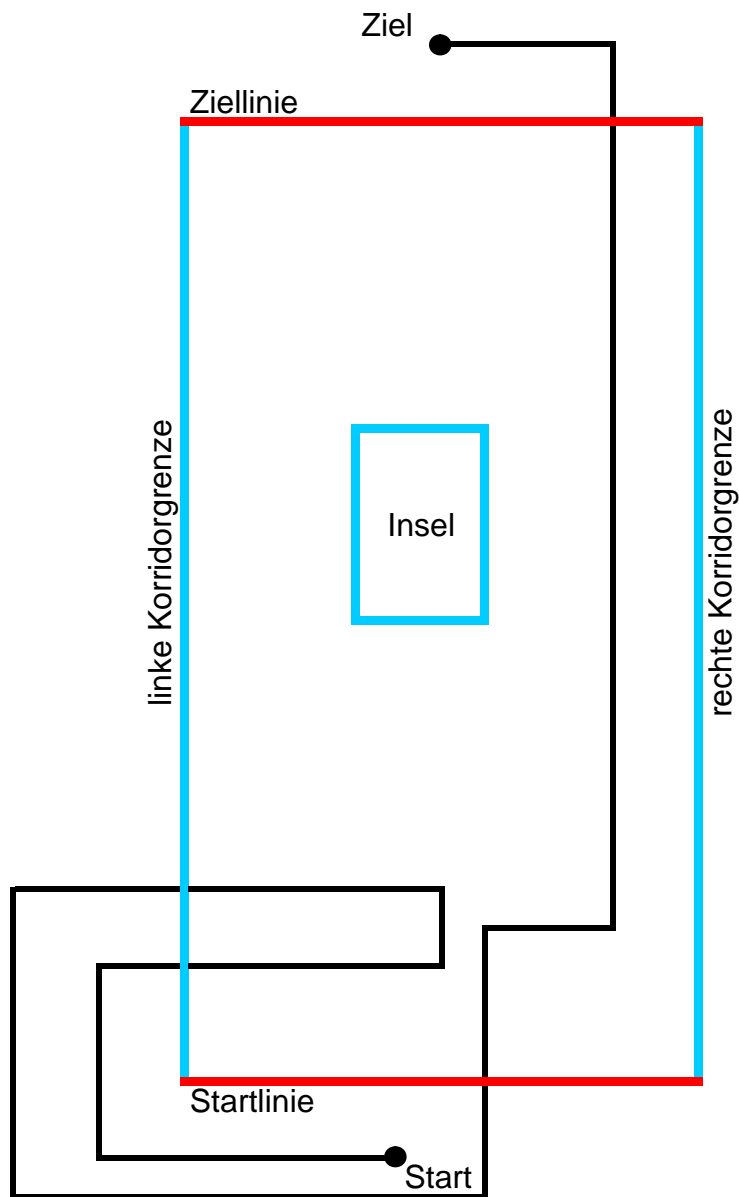
### 4. Erreichen des Ziels

**vor** der spätesten "Zielankunftszeit"! (sonst DQ!)  
keine Überschreitung der Gesamtfahrzeit

### 5. Wertung

Das Team wird in der **Zeitwertung** gewertet.





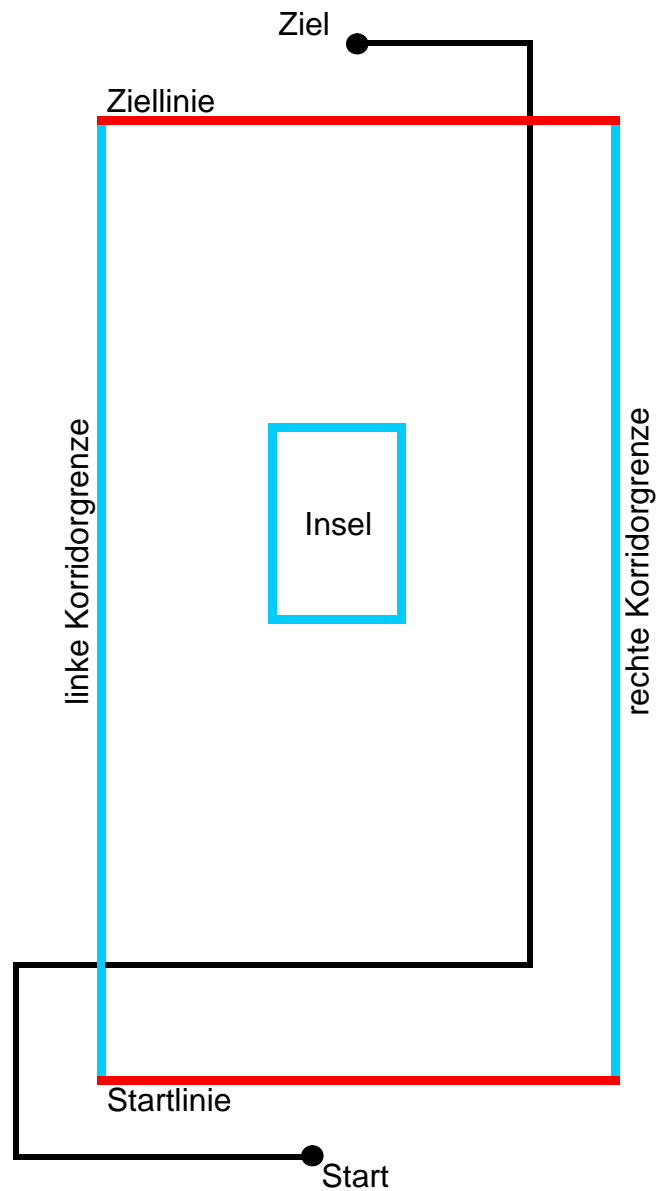
## Disqualifikationsgründe aus dem Track

siehe Reglement Kapitel 12

*Überfahren einer Korridorgrenze  
vor dem ersten Überfahren der Startlinie*

### Erklärung

Das Auskundschaften des Korridors bevor die Zeit zu laufen beginnt (mit dem Kreuzen der Startlinie) soll nicht möglich sein!



## Disqualifikationsgründe aus dem Track

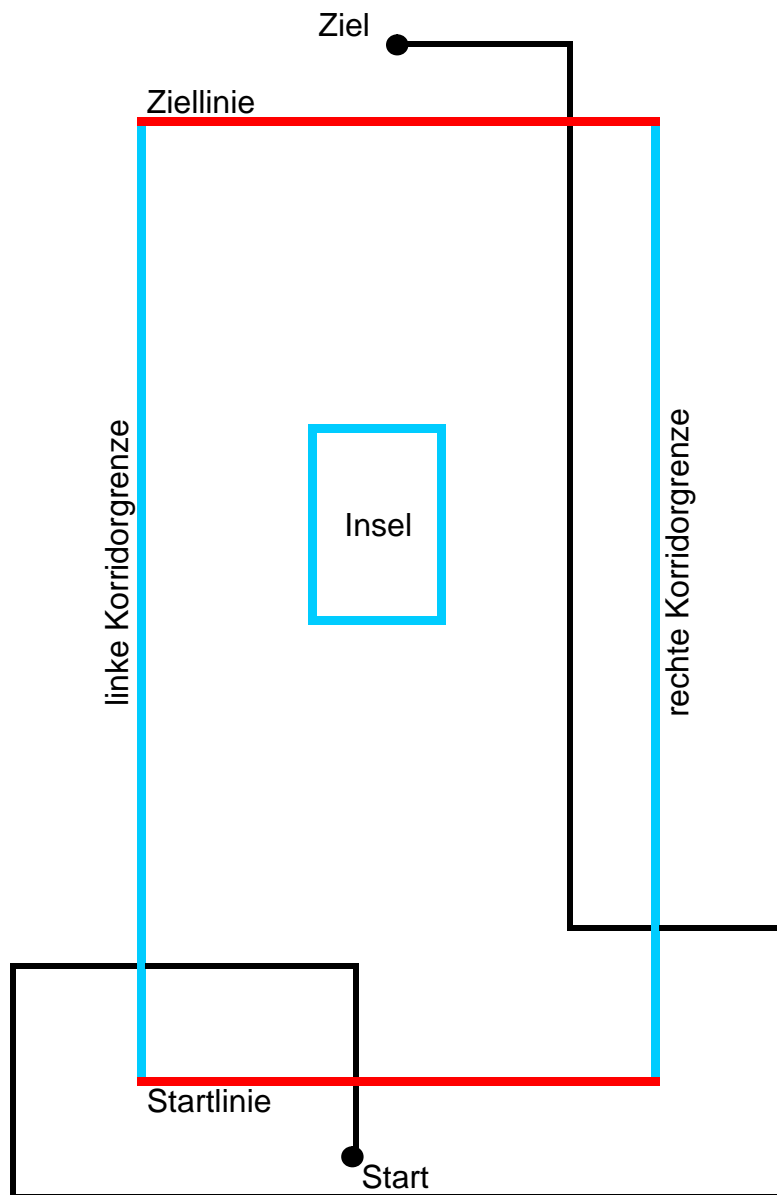
siehe Reglement Kapitel 12

*Nichtüberfahren der Startlinie am ersten Fahrtag*

### Erklärung

Das Überfahren der Startlinie ist für das Auswerteprogramm das Kriterium, die Wertung der Zeit beginnen zu lassen.

Wird die Startlinie erst **nach** dem 1. Fahrtag oder **gar nicht** überfahren, kann keine korrekte Auswertung erstellt werden.



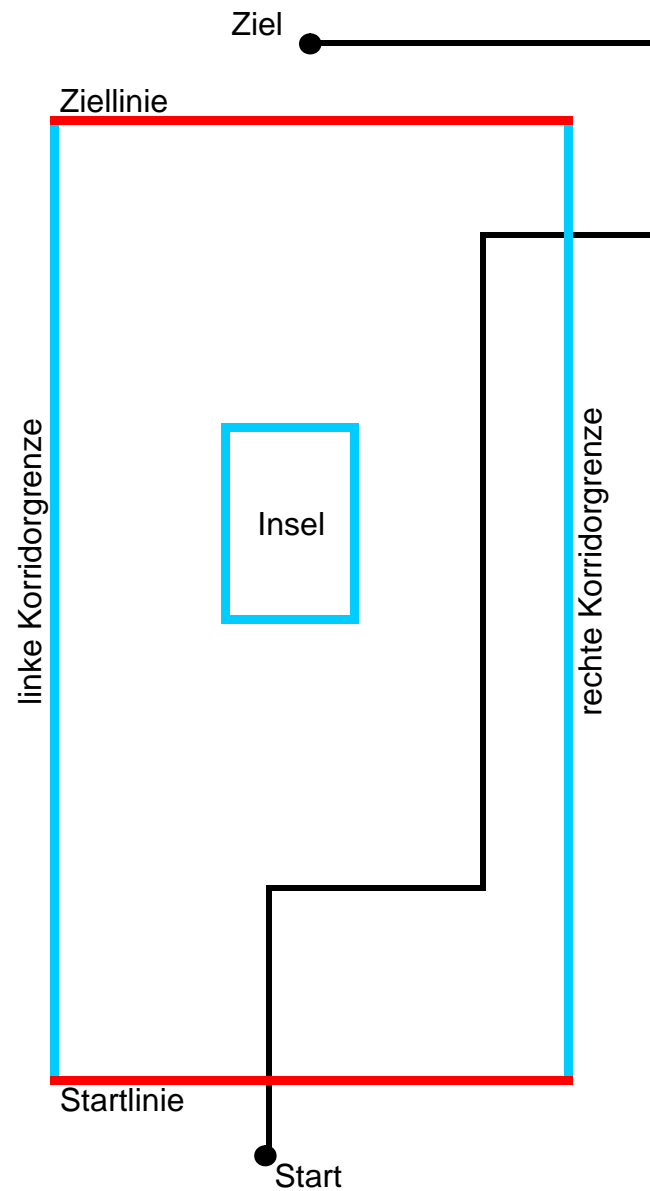
## Disqualifikationsgründe aus dem Track

siehe Reglement Kapitel 12

*Wechseln außerhalb des Korridors  
zur anderen Korridorgrenze*

### Erklärung

Das Auswerteprogramm deckt viele Sonderfälle ab.  
Hierbei sind aber die Grenzen erreicht!



## Disqualifikationsgründe aus dem Track

siehe Reglement Kapitel 12

*Nichtüberfahren der Ziellinie am letzten Fahrtag*

### Erklärung

Das Überfahren der Ziellinie ist für das Auswerteprogramm das Kriterium, die Wertung der Zeit zu stoppen.

Wird die Ziellinie **vor** dem letzten Fahrtag oder **gar nicht** überfahren, kann keine korrekte Auswertung erstellt werden.

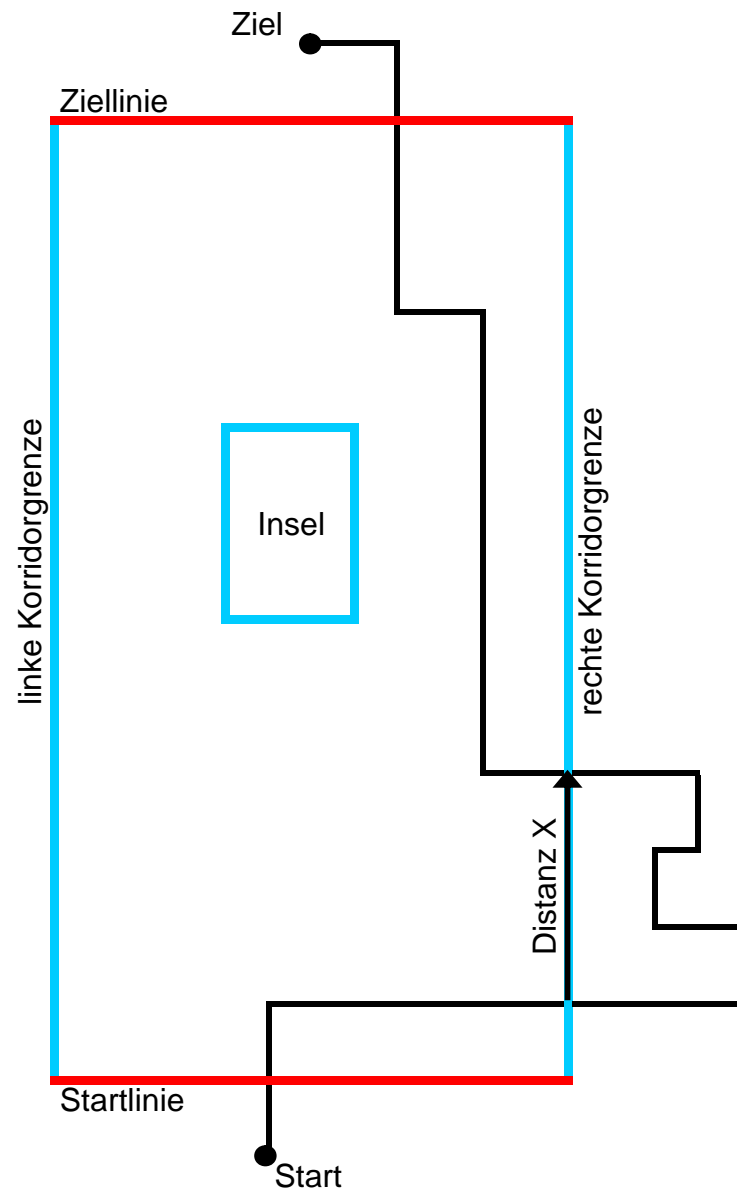












## Bewertung der Straf-Kilometer

siehe Reglement Kapitel 11

### Verlassen des Korridors

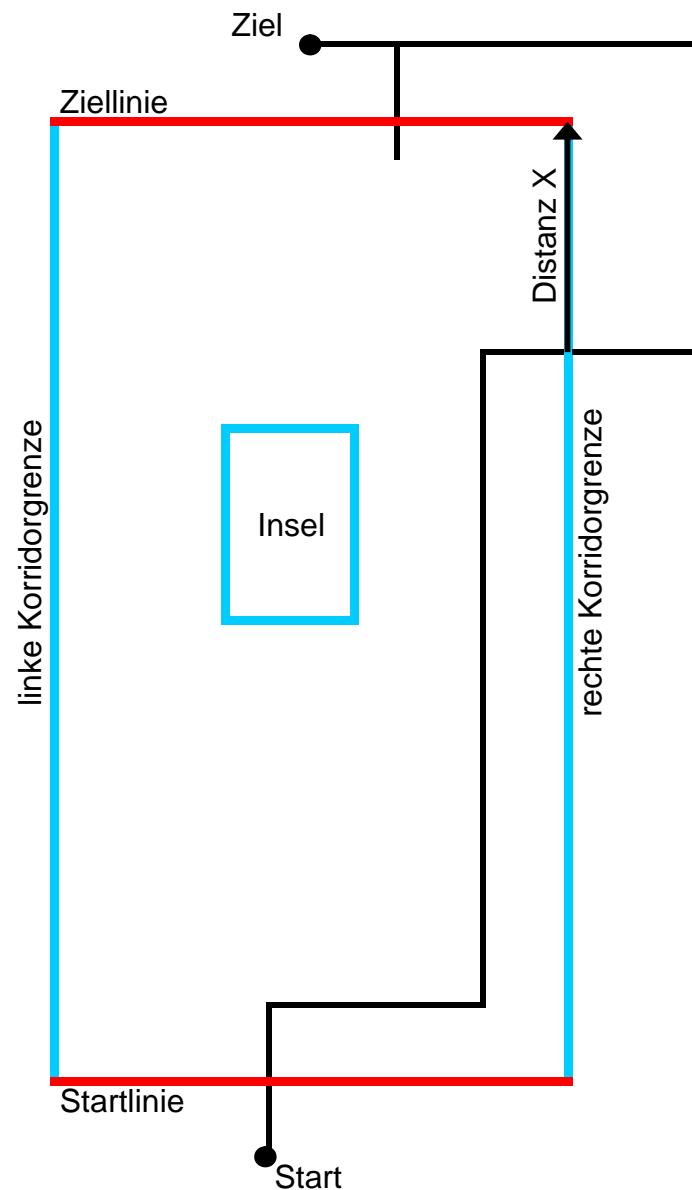
Zusätzlich zum Verlassen des Korridors, das prinzipiell mit 1 Straf-Kilometer bewertet wird, wird die Distanz **entlang der Korridorgrenze** hinzugezählt.

In diesem Beispiel:  
1 + X Straf-Kilometer









## Bewertung der Straf-Kilometer

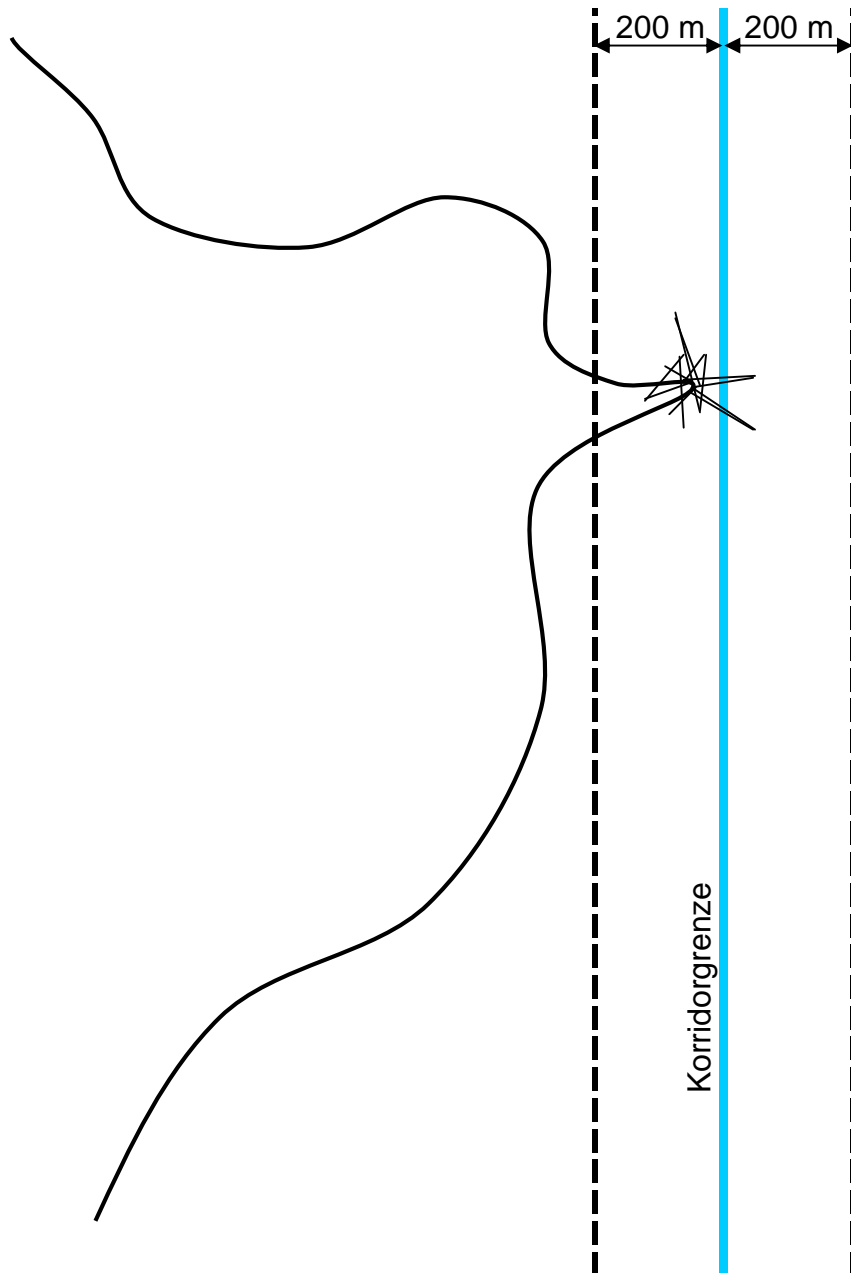
siehe Reglement Kapitel 11

### Verlassen des Korridors Sonderfall Ziellinie

Wird die Ziellinie korrekt am letzten Fahrtag überfahren,  
(Max. um 1000 Meter !!!)  
kann davor auch der Korridor verlassen worden sein.

Die Straf-Kilometer werden dann bis zum Ende der  
jeweiligen Korridorgrenze gerechnet.

In diesem Beispiel:  
 $1 + X$  Straf-Kilometer



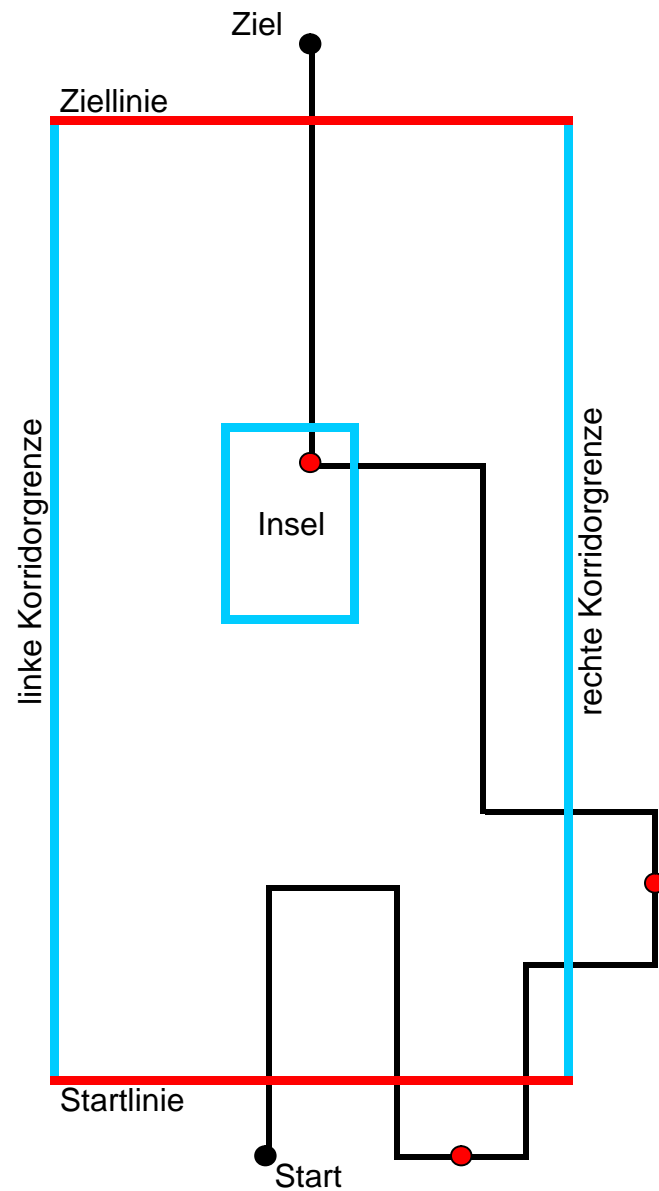
## Wahl von Schlaf- und Pausenplätzen

*Aufgrund von möglichen Ungenauigkeiten beim Empfang des GPS-Signals sollte ein Mindestabstand von 200 Metern zu den Korridorgrenzen eingehalten werden, besonders bei der Wahl von Pausen- und Schlafplätzen.*

*Muss eine Korridorgrenze überfahren werden, sollte dies ohne Stopps innerhalb dieser 400 Meter Zone erfolgen. (200 Meter zu beiden Seiten der Grenze)*

Wird in der Nähe einer Korridorgrenze gestoppt, steigt mit der Zeit die Wahrscheinlichkeit, dass ein "GPS-Ausreisser" über die Grenze geht.

Das wird dann als Verlassen des Korridors gewertet.



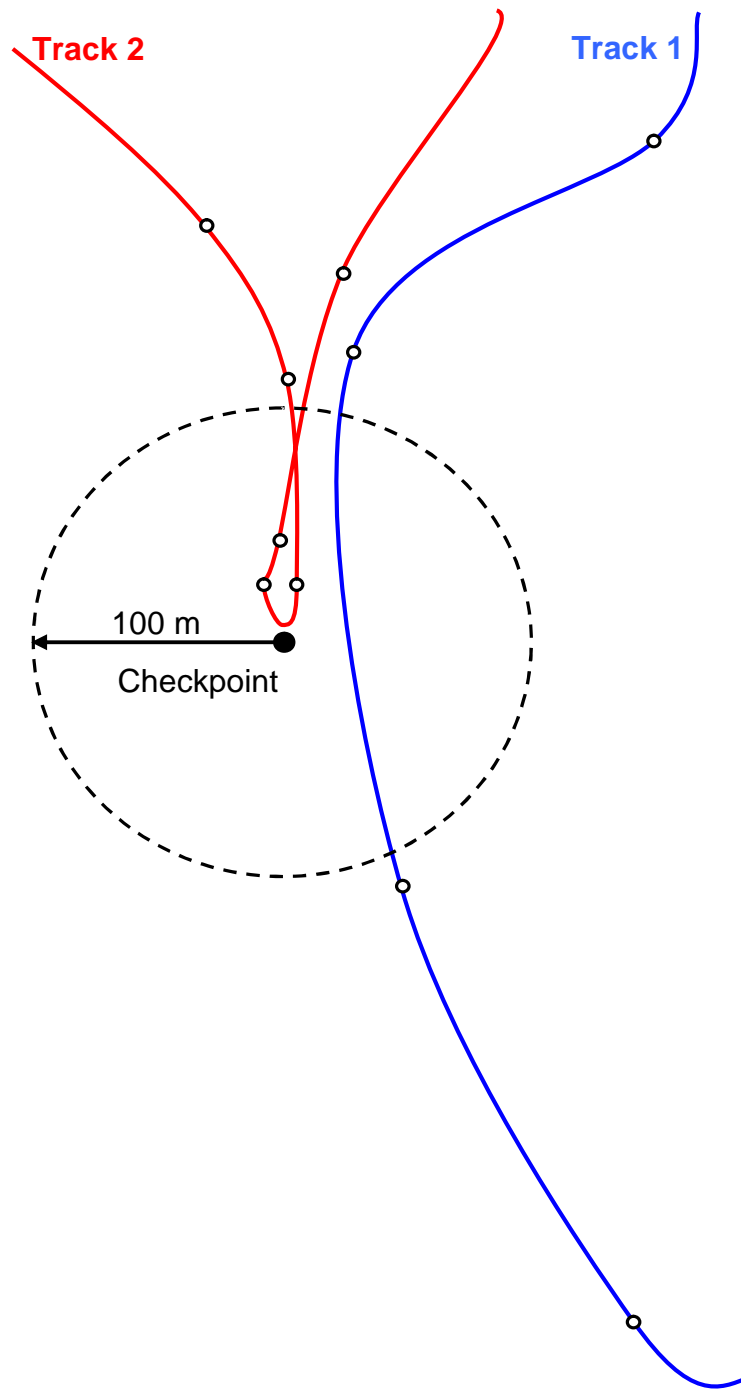
## Schlafplätze

Bei der Wahl der Schlafplätze sollte der 400 Meter Bereich um die Korridor Grenzen gemieden werden.

Selbes gilt für die Start- und Ziellinie!

Ansonsten gibt es keine Einschränkungen!

Jeder Punkt eines korrekten Tracks kann auch Schlafplatz sein, egal ob innerhalb oder außerhalb des Korridors.



## SuperKarpata 2010 Die Korridorschule



### Checkpoints

Einen Checkpoint punktgenau anzufahren ist nahezu unmöglich.

Deshalb wird für die Auswertung darum ein 100m-Bereich definiert, innerhalb dessen zumindest ein Punkt des Tracks liegen muss.

Die Blackbox zeichnet alle 10 Sekunden einen Punkt auf.

Wer am Checkpoint "vorbeirast", kann das Pech haben, keinen Punkt innerhalb des Kreises zu haben.

siehe **Track 1**

Dieser Checkpoint gilt dann als nicht erreicht!

**Track 2** hat 3 Punkte innerhalb des Bereichs und somit diesen Checkpoint erreicht.