

Punkte – Tabelle / Parcours Kölsche Düüvel

	Punkte Abzug
Allgemeines	
- Nichtanlegen vorhandener Sicherheitsgurte	100
- Berühren von Pylonen beim Start bzw. bei der Zieleinfahrt	je 50
- Manuelle Spiegelverstellung nach dem Start	je 50
- Öffnen von Türen oder Fenster sowie das Hinauslehnen während der Fahrt	je 50
- Abweichen vom direkten Weg zwischen den Aufgaben sowie das Berühren von Geräten und Absperrungen /Absicherungen oder auch unerlaubtes Rangieren	je 50
- Verkehrswidriges Verhalten (z. B. Verlassen des Sitzes oder erheben vom Sitz während der Fahrt und ähnliches) nach einmaliger Verwarnung	je 50
- Reagieren auf Hilfszeichen von außerhalb des Parcours	je 400
- Überschreiten der Höchstzeit pro Sekunde	je 1
Überschreitung der Vorbereitungszeit, pro Sekunde	je 1

1. Aufgabe (Vorwärtskontakt)

(max. 100 Punkte)

Das Fahrzeug soweit an den Kontakt fahren, dass das weiße Licht aufleuchtet! Leuchtet auch das rote Licht, ist die Aufgabe nicht bestanden.

Wertung

Aufgabe gelöst
Aufgabe nicht gelöst

Punkte

+ 100
0

2. Aufgabe (Bügel tor rückwärts links)

(max. 100 Punkte)

Das Tor ist mit der linken Fahrzeugseite **rückwärts** so anzufahren, dass nur der große (grüne) Bügel in Fahrtrichtung bis zur Markierung geöffnet wird, ohne den kleinen (roten) Bügel zu berühren oder das Tor zu verschieben!

Wertung

Aufgabe gelöst
Aufgabe nicht gelöst

Punkte

+ 100
0

3. Aufgabe (simulierte Bordsteinkante)

(max. 100 Punkte)

Beim Rückwärtsfahren ist mit der linken Fahrzeugseite so dicht wie möglich an den Bordstein heranzufahren, ohne diesen zu berühren! Gemessen werden die Abstände zwischen Bordstein und Achsmittle der Vorder- und Hinterachse!

Wertung

Abstand je Achse bis 10 cm
Abstand je Achse von 11 – 20 cm
Abstand je Achse von 21 – 30 cm
Abstand je Achse von 31 – 40 cm
Abstand je Achse von 41 – 50 cm
Abstand je Achse ab 51 cm
Berühren des Bordsteins (= Aufgabe nicht erfüllt)

Punkte

+ 50
+ 40
+ 30
+ 20
+ 10
0
0

4. Aufgabe (Rückwandkontakt)

(max. 100 Punkte)

Rückwärts so weit an den Rückwandkontakt heranzufahren, dass die Rundumleuchten aktiviert werden und die roten Leuchten nicht aufleuchten!

Wertung

Aufgabe gelöst
Aufgabe nicht gelöst

Punkte

+ 100
0

5. Aufgabe (Bügeltor rechts) (max. 100 Punkte)

Das Tor ist mit der rechten Fahrzeugseite so anzufahren, dass nur der große (grüne) Bügel in Fahrtrichtung bis zur Markierung geöffnet wird, ohne den kleinen (roten) Bügel zu berühren oder das Tor zu verschieben!

Wertung	Punkte
Aufgabe gelöst	+ 100
Aufgabe nicht gelöst	0

6. Aufgabe (Spurgasse links) (max. 100 Punkte)

Spurgasse mit dem linken Vorderrad durchfahren, ohne die ausgelegten Plaketten zu berühren!

Wertung	Punkte
Aufgabe gelöst	+ 100
Je berührte / ausgelassene Plakette	- 10

7. Aufgabe (Plakette rechtes Vorderrad) (max. 150 Punkte)

Anhalten mit dem rechten Vorderrad auf einer am Boden liegenden Scheibe, die dann nicht mehr wegzuziehen ist!
Fahrzeug mit Feststellbremse sichern!

Von hier aus ist die Höhe der Höhendurchfahrt einzustellen!

Wertung	Punkte
Aufgabe gelöst	+ 100
Aufgabe nicht gelöst	0
Feststellbremse eingelegt	+ 50

8. Aufgabe (Dominosteine in Kurve) (max. 100 Punkte)

Das Fahrzeug so an die Vierkanthölzer heranfahren, dass mit der rechten Fahrzeugseite die inneren (grünen) Vierkanthölzer umgeworfen werden. Die äußeren (roten) Vierkanthölzer dürfen mit dem Fahrzeug nicht berührt werden. (Simulation einer engen Kurvenfahrt, ohne z. B. parkende Autos oder andere Gegenstände zu berühren)

Wertung	Punkte
Je umgeworfenes grünes Vierkantholz ohne Berührung des roten	+ 25

9. Aufgabe (Zielscheibe) (max. 150 Punkte)

Das Fahrzeug muss so angehalten werden, dass die Mitte der Stoßstange über der Zielscheibenmitte steht.
Gemessen wird mit Lot am markierten Punkt.
Fahrzeug mit Feststellbremse sichern!

Wertung	Punkte
Lot über rotem Punkt	+ 100
Lot über blauem Kreis	+ 75
Lot über grünem Kreis	+ 50
Lot über gelbem Kreis	+ 25
Aufgabe nicht gelöst	0
Feststellbremse eingelegt	+ 50

10. Aufgabe (Höhendurchfahrt) (max. 100 Punkte)

Das Fahrzeug durch das zuvor eingestellte Hindernis fahren und dabei **nur** die untere (grüne) Leiste öffnen!

Wertung	Punkte
Nur die grüne Leiste geöffnet	+ 100
Rote Leiste geöffnet	0
Grüne Leiste nicht geöffnet	0

11. Aufgabe (Schranke) (max. 100 Punkte)

Die Schranke mit dem Fahrzeug aufdrücken bis die weiße Lampe aufleuchtet, ohne dass die auf der Schranke angebrachten Kugeln runterfallen!

Wertung	Punkte
Aufgabe gelöst	+ 100
Je runtergefallene Kugel	- 25

12. Aufgabe (Entfernung schätzen) (max. 150 Punkte)

Das Fahrzeug ist in dem auf der Bordkarte vermerkten Abstand vor der Barriere anzuhalten und mit der Feststellbremse zu sichern.

Von hier aus ist die Breite der Tonnendurchfahrt einzustellen!

Wertung	Punkte
Entfernung = vorgegebener Abstand	+ 100
Größerer bzw. kleinerer Abstand	- 1
Feststellbremse eingelegt	+ 50
Aufgabe nicht gelöst	0

13. Aufgabe (Reifenkontaktplatte) (max. 150 Punkte)

Anhalten mit dem linken Vorderreifen auf dem Kontaktplattenmittelpunkt!
Fahrzeug mit Feststellbremse sichern!

Wertung	Punkte
Aufgabe gelöst	+ 100
Aufgabe nicht gelöst	0
eingelegt	+ 50

14. Aufgabe (Tonnendurchfahrt) (max. 100 Punkte)

Zwischen den beiden Tonnen durchfahren, ohne diese zu berühren!

Wertung	Punkte
Fahrzeugbreite + 1 - 10 cm	+ 100
Fahrzeugbreite + 11 - 20 cm	+ 80
Fahrzeugbreite + 21 - 30 cm	+ 60
Fahrzeugbreite + 31 - 40 cm	+ 40
Fahrzeugbreite + 41 - 50 cm	+ 20
Fahrzeugbreite + 51 cm und breiter	0
Berühren einer oder beider Tonnen	0

15. Aufgabe (Zielbox / Haltekasten) (max. 150 Punkte)

Einfahren in die für das Fahrzeug vorgesehene Zielbox! Das Fahrzeug so anhalten, dass die Stoßstangenmitte auf der ausgelegten Platte zum halten kommt.
Fahrzeug mit Feststellbremse sichern.

Wertung	Punkte
Lot über rotem Punkt	+ 100
Lot über blauem Kreis	+ 75
Lot über grünem Kreis	+ 50
Lot über gelbem Kreis	+ 25
Aufgabe nicht gelöst	0
eingelegt	+ 50

Zeit max.: 15:00 Min

Abbruch nach 18:00 Min

Bei Fehlerfreier Parcoursdurchfahrt innerhalb des Zeitlimits erreichbare Punkte: 1750 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl 1750 Punkte

Nach Aufruf und Erreichen des Fahrzeugs mit den Schiedsrichtern, hat der Teilnehmer 3 Minuten Zeit zur Vorbereitung des Starts. Nach Ablauf der 3 Minuten muss der Fahrer abfahrtbereit sein. Bei Überschreitung pro Sekunde 1 Punkt Abzug!