

**Autor:** Frank Schäfer **Fotos:** Frank Schäfer, Olaf Nattenberg

# Serie: Freude am Fahren

## Historische BMW fahraktiv bewegen

### Teil 2: »Ganz schön vielseitig – Lustige (?) oder knifflige Aufgaben sorgen für Freude beim Fahren«

Wie im ersten Teil dieser Serie beschrieben, unterscheiden sich die verschiedenen Oldtimerveranstaltungen vor allem durch die jeweils verwendeten Aufgabentypen. Lustig, knifflig, sportlich – hier ist für jeden etwas dabei. Aber nicht jedem liegt jeder Aufgabentyp. Ich persönlich kann z.B. mit Scherz- oder Schätzaufgaben herzlich wenig anfangen. Andere Oldtimerenthusiasten scheuen hingegen Orientierungsaufgaben, da sie diese als zu »anstrengend« empfinden. Auch an Zeitprüfungen, bei denen es auf die hundertstel Sekunde ankommt, scheiden sich die Geister. Die Vielfalt der Aufgaben ist Gegenstand dieses Beitrags. Wir orientieren uns dabei an der Systematik der Abbildung auf Seite 44 in der letzten Ausgabe der Club Nachrichten (Heft 02/2022).

### Fahraufträge nach Text oder Chinesenzeichen

Bei jeder Oldtimerausfahrt, Rallye, etc. gibt es eine zentrale Gemeinsamkeit: man fährt von A nach B, meistens auch noch über C. Es gibt also einen Start, ein Ziel und meistens, bei Ganztagesveranstaltungen, auch noch eine Mittags- und/oder Kaffeepause. In jedem Fall muss daher die Fahrstrecke für die Teilnehmer beschrieben werden.

In der einfachsten Form ist die Strecke ausgemaltes. Dann findet man an jeder (!) Kreuzung oder Abzweigung ein Schild: Rechteck = links; Dreieck = geradeaus; Kreis = rechts. Bei Motorradausfahrten ist die **Beschilderung** häufig anzutreffen, allerdings haben die »Biker« i.d.R. auch keinen Beifahrer, der

die Strecke mittels Roadbook ansagen kann. Diese Form der Streckenführung ist für den Veranstalter sehr aufwändig, für den Teilnehmer sehr einfach und daher bei Oldtimerfahrten sehr selten anzutreffen. Vielmehr gibt es i.d.R. ein Roadbook oder Bordbuch, in dem der Streckenverlauf beschrieben ist. Obwohl heutzutage die Chinesen- oder Kartendarstellung dominiert, geht es auch einfacher – zumindest für den Veranstalter. Er kann den geforderten Streckenverlauf »ganz einfach« verbal beschreiben, also im **Fließtext**: »Nach dem Start biegen Sie direkt links ab. An der nächsten Ampelkreuzung fahren Sie rechts und dann an der Tankstelle vorbei. 1,2 Kilometer später am Kreisverkehr nehmen Sie die 2. Ausfahrt, ...«. Es zählt das gedruckte Wort. **Textaufgaben** können



Bei Oldtimerrallyes mit Motorrädern ist eine Beschilderung der Strecke mit standardisierten Zeichen üblich.

Streckenbeschreibung	
1 nach Start auf dem ehemaligen Gelände der Pa. Fiat Zähler (Würth) T-Stück rechts	15 links weiter Richtung Neuhaus
2 Kreisverkehr geradeaus	16 nach dem Ortsingangsschild <b>rechts</b>
3 Kreuzung rechts	17 befähige den ausgewiesenen Parkplatz im Untergebiet
4 wie Nr. 3	18 weiter durch Neuhaus
5 T-Stück rechts	19 rechts über den „Stockumer Damm“ (Möhnesee)
6 Ampel T-Stück links	20 Kreuzung rechts
7 2. Ampel links (Ami Tankstelle)	21 am „Strandhof“ Parkplatz links
8 T-Stück links (Grimmstraße)	22 überquere den Parkplatz in westlicher Richtung
9 dem alten Ortsanverlauf folgen	23 T-Stück links
10 wie Nr. 8	24 nach Ortsingangsschild <b>links</b>

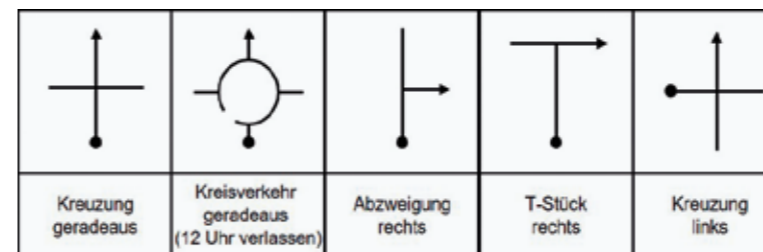
Eine sehr einfache Streckenbeschreibung kann als »Textaufgabe« mit verbalen Hinweisen erfolgen.



Bei **Sollzeit-** und Gleichmäßigkeitsprüfungen sind Lichtschranken sekundengenau zu durchfahren. Hier im Bild ist der Aufbau einer Lichtschrankenanlage gut erkennbar.

vom Veranstalter sehr einfach gestaltet werden. Es braucht dafür kein Grafikprogramm, kein Kartenmaterial, etc. Bezogen auf das damit mögliche Anspruchsniveau kann man von einem sehr guten Kosten-Nutzen-Verhältnis sprechen. Der Verbreitungsgrad der Textbeschreibungen ist dennoch eher gering.

Weniger »wörtlich«, sondern vielmehr »symbolisch« erfolgt die Darstellung des Streckenverlaufs bei der **Chinesendarstellung**. Dies ist eine sehr alte Darstellungsform, die gerüchtweise auf die legendäre Tulpenrallye in den Niederlanden zurückgeht. Im Englischen werden die »Chinesen« daher auch »Tulips« genannt. Bei dieser Variante werden die Fahraufträge mit kleinen Symbolen dargestellt, wie



**Chinesen weisen den Weg:** Üblich bei vielen Oldtimerrallyes ist die Darstellung der Strecke mit kleinen standardisierten Symbolen, welche die Fahrtrichtung an Kreuzungen oder Abzweigungen vorgeben. Man fährt i.d.R. vom Punkt zur Pfeilspitze.

man sie in ähnlicher Form z.B. vom Navigationssystem her kennt. Die (angebliche) Ähnlichkeit mit chinesischen Schriftzeichen sorgte für die Namensgebung. Chinesenzeichen bilden die Situation vor Ort in der Natur in einer kleinen Abbildung ab und können kilometriert oder unkilometriert sein. Fahraufträge nach Chinesen genießen eine sehr hohe Verbreitung. Daher werden wir ihnen einen ganzen weiteren Beitrag dieser Serie widmen.

### Zeitkontrollen (ZK)

Der mittels Text, Chinesen oder auch Kartenaufgaben beschriebene Streckenverlauf wird in verschiedene Abschnitte oder auch Etappen unterteilt. Bei Ganztagesveranstaltungen gibt es somit immer zumindest zwei Etappen: vormittags und nachmittags. In der Regel erfolgt eine weitere Unterteilung in sog. Abschnitte. Diese Abschnitte stellen keine Wertungsprüfungen i.e.S. dar, sondern dienen insbesondere der Strukturierung der Fahrstrecke und dem Entzerren des Teilnehmerfeldes, u.a. damit vor Zeitprüfungen keine übermäßigen Rückstaus entstehen. Trotzdem sind ZK keine »erfolgsneutralen Einrichtungen«, denn auch hier kann man Fehler machen und Punkte kassieren. Für jeden Abschnitt gibt es eine definierte Streckenlänge und eine entsprechende Soll-Fahrzeit. Hieraus resultiert die rechnerische Durchschnittsgeschwindigkeit. Im touristischen bzw. tourensportlichen Bereich liegen



Alte Autoteile erraten oder Bilderrätsel mit Oldtimer-Marken? Kann bei einer touristischen Ausfahrt vorkommen!

die Durchschnittsgeschwindigkeiten bei ca. 30 bis max. 35 km/h, im sportlichen Bereich bei bis zu 45 km/h. Das mag langsam erscheinen, aber es ist zu bedenken, dass alle Wartezeiten während der Fahrt (Ampeln, Stau, etc.) sowie Zeiten, die man zum Ausarbeiten der Strecke benötigt, hier eingehen.

Sollte man sich einmal verfahren, geht das natürlich zu Lasten der Durchschnittsgeschwindigkeit. Die Bewältigung dieser Aufgabenstellung wird dadurch erleichtert, dass man vor dem Erreichen der Zeitkontrolle seine Idealzeit abwarten kann. Und natürlich ist unterwegs sowohl das Halten, als auch ein Abweichen von der rechnerischen Durchschnittsgeschwindigkeit jederzeit erlaubt. Bei den ZK wird ein zu spätes Ankommen überwiegend mit einem Punkt pro Minute bestraft. Ein zu frühes Einfahren in die ZK wird hingegen deutlich höher, d.h. in der Regel mit sechs Strafpunkten pro Minute, geahndet. Damit soll zum Ausdruck gebracht werden, dass es nicht um schnelles Fahren und frühes Ankommen geht.

### Touristische Fragen – Bildersuche – Schätz-/Scherzaufgaben

Die vermeintlich einfachsten Aufgaben bei einer Oldtimerfahrt sind touristische Fragen. Als »Tourist« ist man ja definitionsgemäß weniger an Technik und Geschwindigkeit, sondern mehr an der Umgebung interessiert. Daher beziehen sich touristische Fragen i.d.R. auch auf markante Punkte oder Orte im Streckenverlauf:

- ▷ Welches Jubiläum feiert der Ort XYZ im Jahr 1999? (Gedenktafel steht im Ort)
- ▷ Was wird hier hergestellt? (man steht vor einer Brauerei/Bäckerei/Schraubenfabrik...)
- ▷ Wie viele Windräder sehen Sie hier? (beliebiger Ort in Deutschland)
- ▷ Wie viele Wintersportgeräte sehen Sie hier? (ein Ort im Sauerland)
- ▷ Welche Fahrzeuge werden hier verkauft? (man steht vor einem Autohaus)
- ▷ usw.

Der Fantasie des Fahrtleiters sind fast keine Grenzen gesetzt. In vielen Fällen werden die

touristischen Fragen zu **Schätzaufgaben**, da es für den Teilnehmer keine eindeutige Lösung gibt. Das Jubiläum des Ortes XYZ kann man an Ort und Stelle an einem Schild ablesen. Lautet die Frage aber »Wie hoch ist der Kirchturm von St. Blasius?«, tja, dann muss man wohl oder übel schätzen.

Neben den touristischen Fragen mit »Schätzcharakter« gibt es dann noch die reinen Schätzaufgaben, die mit der Strecke nichts mehr zu tun haben. Dann müssen an Kontrollstellen im Streckenverlauf Fragen im folgenden Stil beantwortet werden:

- ▷ »Wie viele Schrauben befinden sich in diesem Glas?« (dem Team wird vom Streckenposten ein Einmachglas mit ganz vielen kleinen Schrauben gezeigt)
- ▷ »Wie viele Zacken hat das Zahnrad?« (man steht vor einem riesigen Zahnrad in einer Fabrik aus dem 19. Jahrhundert)
- ▷ »Wie schwer ist das Kompletttrrad des Mitsubishi Shingong?« (man steht vor einem Autohaus und stellt fest, dass man das Gewicht nirgendwo ablesen oder googeln kann, sondern schätzen muss)

Beispiel: »Wie viele Wintersportgeräte sehen Sie hier?«: Das war eine Frage bei der Oldtimer-Sauerland-Rundfahrt in Brilon. An Ort und Stelle konnte man dann »echte« Wintersportgeräte wie Ski, Schlitten, etc. sehen – es gab aber auch ein großes Bild, auf dem ebenfalls Wintersportgeräte abgebildet waren. Was war nun gemeint? Oder es gibt die Frage nach einem Tier und vor Ort steht dann ein Holzpferd.

Touristische Aufgaben können auch Muskelkraft bzw. handwerkliches Geschick erfordern. So muss dann z.B. bei einem Fahrzeug ein Reifen gewechselt oder eine Schraube auf einen bestimmten Abstand gedreht werden. Alles immer innerhalb einer vorgegebenen Zeit. In ländlichen Regionen stehen auch häufig LKW-Waagen. Hier kommen dann die Gewichtsfragen zum eigenen Fahrzeug zum Einsatz: »Wie schwer ist ihr Fahrzeug?«. Das muss man schätzen (oder wissen) und nach der nächsten Kurve befährt man die Fahrzeugwaage und das Ergebnis wird notiert – für jedes Kilogramm Differenz gibt es nun Strafpunkte.

Relativ beliebt (bei Veranstaltern touristischer Fahrten) sind **Bildersuchaufgaben**. In den Fahrunterlagen sind Fotos von irgendwelchen mehr oder weniger markanten Orten am Streckenverlauf vorhanden. Man muss nun entweder die konkrete Stelle in der Bordkarte notieren (»Bild 5 liegt bei Fahrauftrag 13«) oder – was häufiger vorkommt – es muss eine Frage zum jeweiligen Bild beantwortet werden. Dann wird die Antwort in die Bordkarte eingetragen. Manche Fahrtleiter formulieren absichtlich doppeldeutig, mit doppelter Verneinung, etc., um das Ganze schwieriger zu machen.

Als »letzte Ausbaustufe« können die **Scherzaufgaben** betrachtet werden. Hier gibt es überhaupt keinen Bezug zum Automobil mehr, sondern man hält einfach irgendwo an einer Station und muss »was machen«, was dann Strafpunkte gibt. Die ehemals »alternative« Youngtimerrallye Creme 21 hat diesen Aufgabentyp perfektioniert: Neben Eierlaufen und Klopümpelweitwurf gibt es weitere »Aufgaben«, die wir noch von unserem Kindergeburtstag her kennen. Ganz offensichtlich sind das keine Fragen oder Aufgaben aus dem Oldtimerbereich mehr. Das ist bei solchen Veranstaltungen auch nicht gewollt.



Bei sogenannten Bildersuchaufgaben müssen im Streckenverlauf bestimmte Örtlichkeiten gefunden werden. Oftmals gibt es dazu dann noch mehr oder weniger knifflige Fragen zu beantworten.



Zeitprüfungen sind sicherlich die aufwändigste Art von Aufgaben bei Oldtimer-Rallyes. Hier wird entsprechendes Equipment seitens der Veranstalter benötigt.



BMW 02 beim Warten auf die Startfreigabe bei einer Wertungsprüfung. Der Start erfolgt hier nach Funkuhrzeit.



Einige Oldtimerclubs bieten spezielle Lichtschranken-Trainings an, wie z.B. der AC Oelde.

Hier geht es eher um das »lustig sein«, »Spaß haben« sowie darum, sich von den (vermeintlich) seriösen, ernsthaften und daher »langweiligen« klassischen Oldtimerfahren abzugrenzen. Geschmackssache.

### Turniersport

Wenige Aufgaben der heutigen Oldtimerfahrten können so eindeutig auf ihre historischen Vorbilder zurückgeführt werden, wie die Geschicklichkeitsaufgaben. Bereits 1954 wurde die sog. Aachener Turnierordnung (auch ADAC Turnierordnung) formuliert. Hier ein Zitat aus der bis heute aktuellen Neuauflage von 1969: »Sinn und Zweck des Geschicklichkeitsturnieres ist es nach wie vor, die Fahrkunst zu pflegen und dadurch die Sicherheit im Straßenverkehr zu heben. Die vorliegende Turnierordnung geht daher von dem Gedanken aus, nur Aufgaben aus der täglichen Verkehrspraxis zu stellen.«

Bei den Turniersportaufgaben kommt es auf die Kenntnis der Abmessungen des eigenen Fahrzeuges, ein gutes Gefühl für Distanzen und Abstände, sowie auf ein fahrerisches Geschick an. Mit folgenden Aufgaben kann gerechnet werden:

- ▷ Durchfahrt eines Tores mit möglichst identischem Abstand links und rechts
- ▷ Erreichen eines möglichst exakten Abstands nach vorne, nach hinten oder zur Seite bei einer bestimmten Markierung (sog. Gatter-Aufgabe). Typisches Beispiel: »Halten Sie genau 50 cm vor der Markierung«
- ▷ Fahren einer möglichst exakten Distanz vor oder zurück im Meterbereich (»Fahren Sie genau ein Meter nach vorne«). Alternative: »Fahren Sie genau drei Radumdrehungen nach vorne«.
- ▷ Einparken, z.B. in einem besonders markierten Bereich oder auf Abstand
- ▷ Wenden in x Zügen in einem markierten Bereich
- ▷ Befahren eines Parcours, der mit Pylonen abgesteckt ist (die Pylonen dürfen nicht berührt werden)
- ▷ Befahren einer Spurgasse
- ▷ Fahren auf einem schmalen Brett mit einem Vorderrad bzw. Vorder- und Hinterrad
- ▷ Halten auf einem Rechteck (z.B. rechter Vorderreifen muss genau auf dem markierten Punkt stehen)
- ▷ Zielgenaues Anhalten an/auf einer Linie

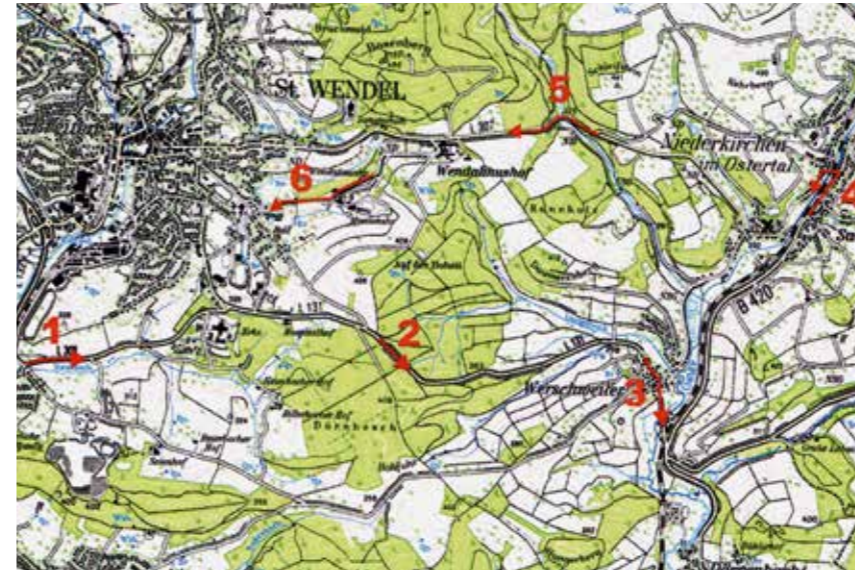
Besonderheit ist bei vielen Fahrten, dass die Aufgabenstellung nicht im Roadbook steht, sondern erst an Ort und Stelle dem Team mündlich oder schriftlich (kleiner Zettel wird ins Auto gereicht) bekannt gegeben wird. Eine Vorbereitung ist daher in vielen Fällen nicht möglich.

Geschicklichkeitsaufgaben sind bei Veranstaltern relativ beliebt. Denn sie sind einfach aufzubauen, einfach auszuwerten und als Teilnehmer benötigt man keine spezifische Ausrüstung. Daher sind sie gerade bei touristischen Fahrten häufig anzutreffen. Es sind Aufgaben mit einem Bezug zum Fahrzeug und somit aus meiner Sicht absolut »oldtimergerecht«.

### Sollzeit- und Gleichmäßigkeitsprüfungen (SZP/GLP)

Auch Sollzeitprüfungen (SZP) sind ein gängiger, aber auch »klassischer« Aufgaben-Typ. Hierbei ist eine bestimmte Strecke innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst exakt zu befahren. Die Messung erfolgt dabei auf die Zehntel- oder Hundertstelsekunde genau mittels Lichtschranke oder Mess-Schlauch. Die Abweichung der erreichten tatsächlichen Fahrzeit vom Start zum Ziel von der vorgegebenen Sollzeit wird mit Strafpunkten belegt. Die Standorte der Zeitnahmen einer Wertungsprüfung (WP-Start, WP-Ziel) werden im Roadbook explizit angegeben, sind den Teilnehmern also bekannt. Dies ist ein wesentlicher Unterschied zu den Gleichmäßigkeitsprüfungen. Bei diesen sog. »echten GLP«, besteht die Aufgabe darin, eine möglichst durchgehend konstante Geschwindigkeit auf der gesamten vorgegebenen Strecke zu fahren. Eine solche Aufgabe könnte also z.B. lauten: »Fahren Sie die nächsten 3,6 km mit einem Schnitt von 30 km/h«. Für Abweichungen gibt es Strafpunkte. Zur Überwachung dieses Schnitts finden »geheime«, d.h. verdeckte, vorher nicht angekündigte, Zeitmessungen statt. Diese Messungen an der Strecke können so gut versteckt sein, dass man als Teilnehmer bei der Vorbeifahrt diese überhaupt nicht erkennt (z.B. parkende Autos am Fahrbahnrand). Der Anspruch ist entsprechend deutlich höher als bei einer »einfachen« Sollzeitprüfung.

Zeitprüfungen sind insbesondere im Süden von Deutschland beliebt und können in verschiedenen Variationen kombiniert und damit im Schwierigkeitsgrad gestaltet werden: Kurz-WP, Lang-WP, Doppel-WP, Rundkurs, Roll-WP, geheime WP, usw. Die Vielfalt ist enorm, so dass wir für Details an dieser Stelle auf die einschlägige Literatur oder das mutige Reinschnuppern in der Praxis verweisen müssen. Bei einer »normalen« Oldtimerrallye sind überwiegend einfache Sollzeitprüfungen anzutreffen. Es gibt jedoch auch auf Zeitprüfungen spezialisierte Veranstaltungen, bei denen mit einem hohen Anspruchsniveau gerechnet werden muss (z.B. NAC Süd Rallye Historic, Altena Historic, Bayerwald Classic, Labertal Historic, Histo Day&Night). Man spricht dann von sog. »Lichtschrankenmassakern«, da bei jeder einzelnen Aufgabe mehrere Messpunkte zum Einsatz kommen. Als Anfänger sollte man



Bei den ebenfalls sehr beliebten Kartenaufgaben ist die korrekte Fahrstrecke auf Basis der i.d.R. rot eingezeichneten Aufgabenteile zu finden. Es gilt fast immer das Prinzip der »kürzesten Strecke«.

vielleicht nicht gerade hier sein Debut versuchen. Es gibt einige Teams, die sich auf die Zeitprüfungen spezialisiert haben und konstant sehr geringe Abweichungen im Bereich von 1/10 Sekunde je Messung fahren. Solche Leistungen können (nur) mit viel Übung erreicht werden und in der Tat besitzen diese Teams oftmals eine eigene Lichtschranken-Anlage, mit der dann regelmäßig trainiert wird. Vielleicht etwas für den nächsten Geburtstag oder die Weihnachtswunschliste?

### Orientierung nach Karte

Neben den Chinesendarstellungen (s.o.) sind Orientierungsaufgaben nach Kartendarstellung (auch Kartenskizzen genannt) bei Oldtimer-Rallyes eine der beliebtesten Aufgabenstellungen. Im Orientierungssport wird sogar ausschließlich nach Kartenskizzen gefahren.

Wenn bei Oldtimerrallyes Kartenaufgaben zum Einsatz kommen, besteht das Roadbook aus mehr oder weniger großen Ausschnitten topographischer Karten, in denen die Strecke eingezeichnet ist. In die Kartenausschnitte werden vom Veranstalter – zumeist rote – kurze Linien, Pfeile oder Punkte eingezeichnet, die, richtig verbunden, den Streckenverlauf der Idealstrecke ergeben. Führt der Teilnehmer die Strecke ab, so findet er Kontrollen am Straßenrand, die beim Passieren in die Bordkarte eingetragen werden. Ob der Teilnehmer die Streckenteile richtig verbunden hat, kontrolliert der Veranstalter anhand der Bordkarte nach Zieleinfahrt über die Reihenfolge der Einträge. Macht der Teilnehmer Fehler, so ergibt sich zwangsläufig eine andere gefahrene Strecke – und damit eine andere Reihenfolge der notierten Kontrollen, wofür dann Fehlerpunkte vergeben werden.



Mithilfe von Kontrollschildern, den sog. Baumaffen, überwachen die Veranstalter den Streckenverlauf.

Für das Verbinden der Aufgabenteile in den Kartenausschnitten werden Vorgaben gemacht, die vom Veranstalter in den Ausführungsbestimmungen beschrieben werden. Darüber hinaus können für einzelne Abschnitte weitere, auch abweichende, Auflagen gelten, die dann nur diesem Abschnitt zuzuordnen sind. Dadurch entsteht ein in sich geschlossenes System für die jeweilige Veranstaltung, aus dem sich sowohl der Streckenverlauf, aber auch später die Rekonstruktion von gemachten Fehlern nachvollziehen lässt. Wie immer im Oldtimersport ist hier jeder Fahrleiter sehr frei in der Aufgabengestaltung, sofern ihm nicht ein übergeordnetes Regelwerk (ADAC-Rahmenausschreibungen, Auflagen von Serien) Vorgaben macht. In der Praxis wird aber ein bestimmter Kern von Vorgaben immer wieder verwendet, so z.B. das Einbahnstrassenprinzip, das Kreuzungsverbot, das Wendeverbot, das Fahren nach Karte vs. Fahren nach Natur, etc. Auf die vielfältigen Feinheiten der Kartenaufgaben werden wir ebenfalls in einem nachfolgenden Teil dieser Serie im Detail eingehen.

**In eigener Sache:** In den ersten Teil dieser Serie (Ausgabe 02/2022) hat sich leider an einer Stelle der Fehlerteufel eingeschlichen. Haben Sie es bemerkt? In der Abbildung auf Seite 44 muss es natürlich »Text« statt »Test« heißen. Zwar werden bei sportlichen Oldtimerfahrten auch hin und wieder sog. »Tests« durchgeführt (Kombination aus Zeitprüfung und Turniersportaufgabe), das war hier aber natürlich nicht gemeint.