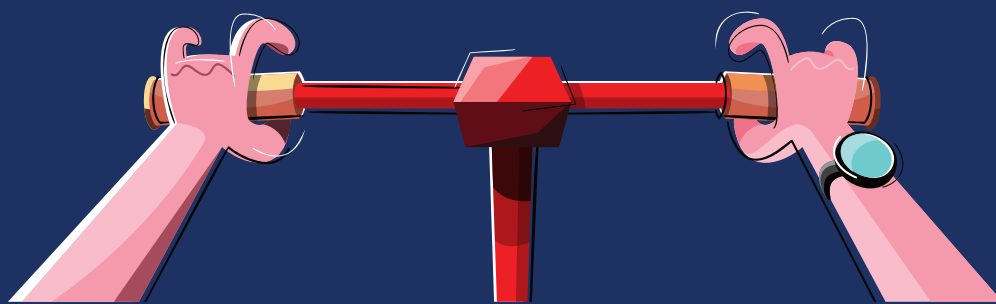


HANDBUCH

Beschreibung der Posten,
Inhalte und Punktwertung



EUROPEAN TRAFFIC
EDUCATION
CONTEST 



INHALTSVERZEICHNIS

PAGE

⊗ ALLGEMEINES	02
⊗ POSTEN UND PUNKTE	
⊗ WETTBEWERB ZUR INDIVIDUELLEN GESTALTUNG VON HELMEN	
⊗ PRAKTISCHEN POSTEN	03
⊗ LIVE-LABYRINTH	09
⊗ THEORETISCHEN AUFGABEN	10
⊗ VERKEHRSZEICHEN	11
⊗ HELM ANLEITUNG	13

ALLGEMEINES

- ⌚ Es gilt das Rotationsprinzip.
- ⌚ Die Wettbewerbs-Aufgaben sind auf Posten 1 – 8 verteilt.
An jedem Posten arbeiten Gruppen von maximal 3 Clubteams.
- ⌚ Jeder Posten enthält verschiedene Aufgaben, die gelöst werden müssen.
- ⌚ Die fahrpraktischen Aufgaben müssen individuell bewältigt werden.
- ⌚ Die theoretischen Teile werden je nach Aufgabe individuell oder als Teamarbeit absolviert.
- ⌚ Nach 30 Minuten erfolgt jeweils der Wechsel zum nächsten Posten.
- ⌚ Nach 4 Posten wird der Wettbewerb für die Mittagspause unterbrochen.

POSTEN UND PUNKTE

- ⌚ An 5 der 8 Posten hat jedes Kind ein Guthaben von 20 Punkten. Beim Posten «Gefahrenerkennung» starten die Kinder mit einem Guthaben von 22 Punkten. Fehler ergeben Abzüge (3 dieser Posten enthalten Fahraufgaben, 3 Posten Theorie).
- ⌚ An den übrigen 2 Posten gibt es keine Wertung, jedoch erhält jedes teilnehmende Kind eine Belohnung von 20 Punkten. (Es kann sich dabei um Posten handeln, an denen Neues ausprobiert oder etwas gezeigt wird.)
- ⌚ Falls ein Posten nicht absolviert wird, entfällt das Guthaben von 20 Punkten pro Posten / Kind. Der Posten zählt in einem solchen Fall 0 Punkte.
- ⌚ Bei Aufgaben, die im Team gelöst werden müssen, erhält jedes Kind die durch das Team erreichte Punktezahl.
- ⌚ Hilfeleistungen Dritter (z. B. Teambetreuer, Übersetzer, Clubgäste) sind verboten. Bei unerlaubten Hilfeleistungen zählt der Posten 0 Punkte.
- ⌚ Das schlechteste Ergebnis pro Posten ist 0 Punkte. Es gibt keine Minus-Wertung.
- ⌚ Die Summe aller erreichten Punkte der Kinder ergibt das Team-Ergebnis. Es gibt kein Streichresultat.
- ⌚ Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und können nicht angefochten werden.

WETTBEWERB ZUR INDIVIDUELLEN GESTALTUNG VON HELMEN

- ⌚ Im Rahmen des Wettbewerbs organisiert die FIA einen Wettbewerb für "individuell gestaltete Helme". Ziel ist es, Fahrradhelme individuell zu gestalten / zu dekorieren (mit Farbaufklebern etc.)
- ⌚ Am Ende gibt es eine Abstimmung um den am besten aussehenden Helm zu prämiieren.
- ⌚ Die FIA muss die Anforderungen für den Wettbewerb bekannt geben.
Jedes Kind soll 20 Bonuspunkte bekommen (80 Punkte für das Team).
Der Bonus soll dem Gesamtergebnis hinzugerechnet werden.

POSTEN

PRAKTISCHEN POSTEN

In der nachfolgenden Liste sind 32 Hindernisse enthalten. Das Technische Komitee des Wettbewerbs trifft daraus eine Auswahl für die Gestaltung der zwei für die Wertung zählenden praktischen Posten.

GENERELLE FEHLER (gültig an allen Stationen)	
Beschreibung	Punkte
Zu spät am Start erscheinen	-3
Fuss unerlaubt am Boden (pro Tatbestand)	-1
Sturz (pro Tatbestand)	-3
Hindernis auslassen / nicht beenden	-5
Hindernis-Kombination auslassen	-10
Mehrmaliges Durchfahren eines Hindernisses	-5

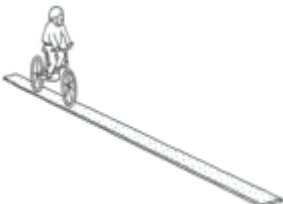
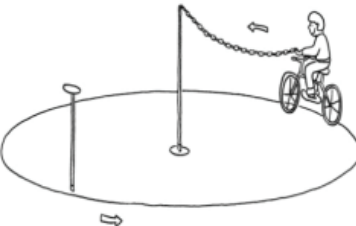
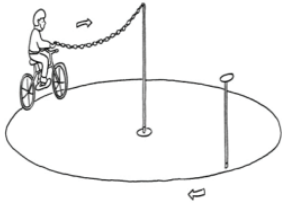
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
01		Ampel	Ampelzeichen nicht beachten -2
02		Schmales Brett	⊗ Abkommen vom Brett mit einem oder zwei Rädern -2 ⊗ Brett verfehlen -3
03		Kreisel (linke Hand)	⊗ Kette nicht aufnehmen -3 ⊗ Kette fallen lassen -3 ⊗ Kette berührt den Boden (pro Tatbestand) -1 ⊗ Stange verschieben -1 ⊗ Stange umwerfen -2
04		Kreisel (rechte Hand)	⊗ Not taking the chain -3 ⊗ Dropping the chain -3 ⊗ Chain touching the ground (each occurrence) -1 ⊗ Displacing a pole -1 ⊗ Knocking over a pole -2

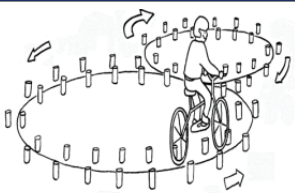
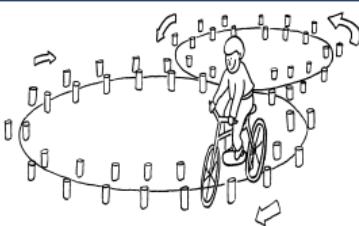
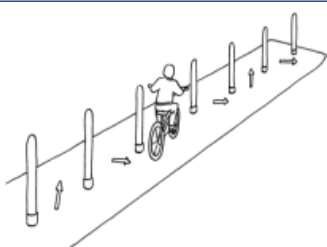
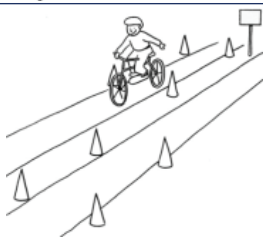
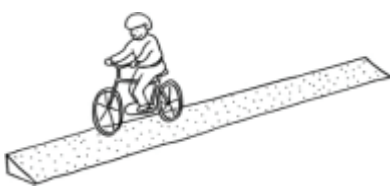
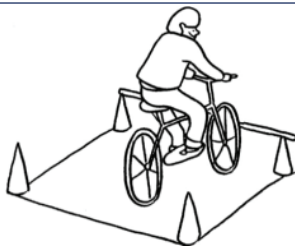
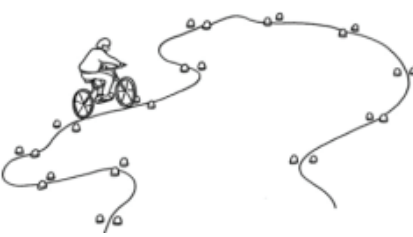
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
05 	Achter (links)	☉ 1 Klotz umwerfen oder verschieben ☉ 2–4 Klötze umwerfen oder verschieben ☉ 5–8 Klötze umwerfen oder verschieben ☉ 9 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben	-1 -2 -3 -4
06 	Achter (rechts)	☉ 1 Klotz umwerfen oder verschieben ☉ 2–4 Klötze umwerfen oder verschieben ☉ 5–8 Klötze umwerfen oder verschieben ☉ 9 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben	-1 -2 -3 -4
07 	Slalom	☉ Stange verschieben (pro Tatbestand) ☉ Stange umwerfen (pro Tatbestand) ☉ Seitliche Markierung überfahren (pro Tatbestand)	-1 -2 -3
08 	Spurwechsel (nach links)	☉ Nicht zurück schauen ☉ Unterlassenes oder falsches Handzeichen ☉ Seitliche Markierung überfahren	-3 -3 -1
09 	Schrägbrett	☉ Abkommen vom Brett mit einem oder zwei Rädern ☉ Brett verfehlen	-2 -3
10 	Zielbremsen	☉ Fuss/Füsse ausserhalb der Begrenzung ☉ Vordere Begrenzung zum Fallen bringen ☉ Fahrrad nicht in der Begrenzung	-1 -3 -2
11 	Enge Strecke	☉ 1 Hütchen verschieben ☉ 2–4 Hütchen verschieben ☉ 5 Hütchen verschieben	-1 -2 -3

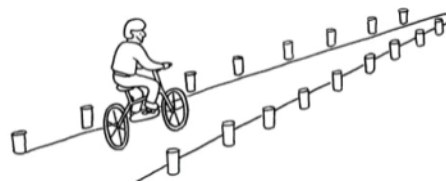
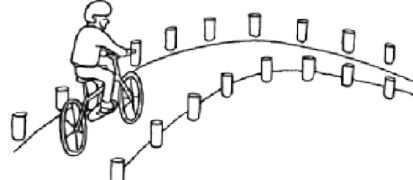
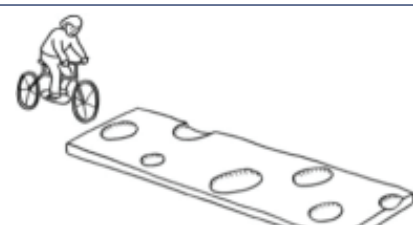
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
 12	Holprige Strasse	⊗ 1 Hinderniss Auslassen ⊗ 2 Hinderniss2 Auslassen ⊗ 3 Hindernisse Auslassen	-1 -2 -3
 13	Trichter gerade	⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 1 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 2 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 3 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 4	-4 -3 -2 -1
 14	Trichter gebogen	⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 1 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 2 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 3 ⊗ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 4	-4 -3 -2 -1
 15	Schmale Gasse (Lenker-höhe)	⊗ Berühren des ersten Hindernisses ⊗ Berühren des zweiten Hindernisses ⊗ Berühren des dritten Hindernisses ⊗ Berühren des vierten Hindernisses ⊗ Berühren des fünften Hindernisses	-5 -4 -3 -2 -1
 16	Schienen	Nicht bewältigen	-2
 17	Löcher	Nicht bewältigen	-2

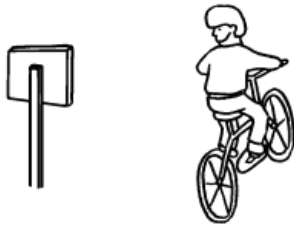
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
18		Gepäck Ohne Rucksack fahren	-5
19		Gegenstand verschieben (nach rechts)	⊗ Gegenstand nicht aufnehmen ⊗ Gegenstand verlieren oder nicht in den zweiten Behälter legen ⊗ Seitliche Markierung überfahren
20		Gegenstand verschieben (nach links)	⊗ Gegenstand nicht aufnehmen ⊗ Gegenstand verlieren oder nicht in den zweiten Behälter legen ⊗ Seitliche Markierung überfahren
21		Blick zurück (Zahl merken und am Ende des Parcours Zahl notieren)	Nicht zurück blicken
22		Bodenschwellen	Fahren ausserhalb der Spur
23		Enge Kurve	Verlassen der Begrenzung
24		Sich bücken	⊗ Hindernis berühren ⊗ Latte abwerfen oder Tor umwerfen

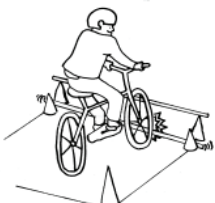
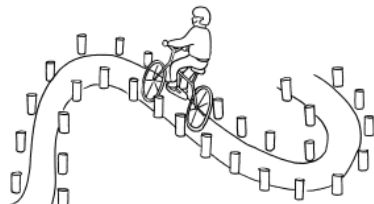
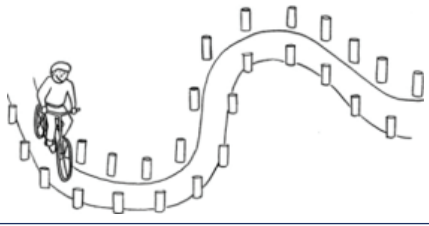
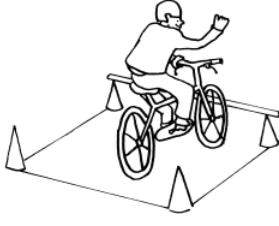
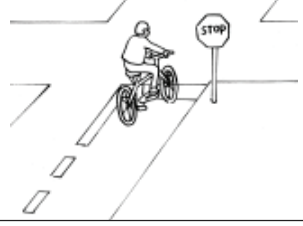
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
25	 Bremsen und Anhalten Doppellatte (die erste Latte muss herunterfallen)	⊗ Fuss/Füße ausserhalb der Begrenzung ⊗ Fahrrad nicht in der Begrenzung ⊗ Erste Latte fällt nicht herunter ⊗ Beide Latten fallen / keine Latte fällt	-1 -1 -3 -3
26	 Vom Gehsteig losfahren	Nicht zurückblicken	-3
27	 Rund im Viereck fahren (links)	Begrenzung überfahren (pro Tatbestand)	- 2 (max - 4)
28	 Rund im Viereck fahren (rechts)	Begrenzung überfahren (pro Tatbestand)	- 2 (max - 4)
29	 S (links)	⊗ 1 Klotz umwerfen oder verschieben ⊗ 2-3 Klötze umwerfen oder verschieben ⊗ 4-5 Klötze umwerfen oder verschieben ⊗ 6 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben	-1 -2 -3 -4

Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
30	 S (rechts)	• 1 Klotz umwerfen oder verschieben • 2–3 Klötze umwerfen oder verschieben • 4–5 Klötze umwerfen oder verschieben • 6 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben	-1 -2 -3 -4
31	 Einhändig bremsen und anhalten	• Fahren mit beiden Händen am Lenker • Überfahren der Seitenabgrenzung • Bremsen mit beiden Händen • Einen oder beide Füße außerhalb der Bremsfeldbegrenzung • Fahrrad außerhalb der Begrenzung des Bremsfeldes • Herunterdrücken des Lenkers	-3 -2 -3 -1 -2 -3
32	 Kreuzung mit Stop Schild	• Nicht anhalten • Kein Blick nach links und rechts	-3 -2



LABYRINTH LIVE

BESCHREIBUNG

- Das Ziel dieser Aufgabe ist es, den richtigen Weg aus dem Labyrinth unter Beachtung der Verkehrszeichen zu finden. Jeder Teilnehmer fährt mit seinem Fahrrad wie im realen Verkehr. Mögliche Fehler (punkte) sind auf der nächsten Seite aufgelistet.
Im Falle eines Fehlers an einer Kreuzung wird der Punktrichter den Teilnehmer anhalten und ihm den richtigen Weg aufzeigen.
 - Ecken (des Labyrinths) werden dabei als Kurven, nicht als Kreuzungen angesehen. Jeder Teilnehmer hat zu Beginn 20 Punkte, die Mindestpunktzahl sind null Punkte.
- Für die Station stehen Maximum 3 Minuten zur Verfügung.
- Die Zeit entscheidet zwischen zwei Teams mit gleicher Punktzahl.

Fehler	Punkte
Missachtung eines Verkehrszeichens auf der Teststrecke.	-4(jedes Mal)
Verlassen der rechten Fahrbahnseite während der Fahrt in der Teststrecke	-1
Kein klares Handzeichen vor dem Abbiegen	-3
Kein Anhalten und klares Schauen nach links und rechts vor Kreuzungen und Einmündungen, wenn notwendig	-3
Verlassen der rechten Fahrbahnseite vor dem Abbiegen nach links (um den Gegenverkehr vor dem Abbiegen nicht zu kreuzen)	-2
Nicht nach hinten oder falsch schauen.	-2(jedes Mal)
Zeitlimit von 3 Minuten überschreiten	-10

THEORETISCHEN AUFGABEN

POSTEN A

Theorietest (Power Point)

Einzelarbeit

Multiple-Choice-Fragebogen mit einer Dauer von etwa 10 min (gleiche Dauer für alle Teams). Die Anweisungen und Fragen werden auf einer Power-Point-Präsentation in den Sprachen der verschiedenen Teams formuliert. Jeder Teilnehmer kreuzt die richtigen Antworten auf seinem Antwortbogen an.

8 Bilder mit Vorfahrts-Situationen. Je eine Antwort ist anzukreuzen.

Ein Bild mit sechs Zeichnungen, auf welchen sich Radfahrende richtig oder falsch verhalten.
3 von 6 Antworten sind richtig und müssen angekreuzt werden.

Ein Bild mit einer Zeichnung, auf welcher sich Radfahrende im toten Winkel richtig oder falsch verhalten. Je eine Antwort ist anzukreuzen.

3 Bilder mit jeweils drei Verkehrszeichen. Je eine Antwort ist anzukreuzen.

Pro falsche
Antwort Abzug - 1

POSTEN B

Fehlersuche auf Illustration

Teamarbeit

In einer großen Illustration sind 10 verbotene oder falsche Verhaltensweisen von Radfahrenden versteckt. Diese müssen vom Team innerhalb einer Minute herausgefunden werden.

Zeit: 1 Minute

-1 (Par erreur de
comportement
non trouvée)

Labyrinth

Einzelarbeit

Jedes Kind erhält eine Illustration, welche eine Ortschaft von oben gesehen zeigt. Darin sind verschiedene Verkehrszeichen eingezeichnet, die beachtet werden müssen. Aufgabe: Mit einem Stift ist der korrekte Weg vom Start bis zum Schulhaus einzuzichnen.

Zeit: 4 Minuten

-4 (Erster Fehler
im Sektor A)

-3 (Erster Fehler
im Sektor B)

-2 (Erster Fehler
im Sektor C)

-1 (Erster Fehler
im Sektor D)

Maximaler
Abzug -4 Punkte

Sichere Fahrt/ Links Abbiegen

Arbeit paarweise

Zeit: 1 Minute pro Aufgabe

Aufgabe 1: Fahrradteile

Bereite Dich auf sicheres Radfahren vor. Die Kinder sollen Fahrradbauteile und Ausrüstungsgegenstände herausuchen, die für sie sicherheitsrelevant sind. Insgesamt müssen 6 Objekte ausgewählt werden.

-1 (Fehlen 1 relevanten
Gegenstandes)

-2 (Fehlen von 2 oder mehr
relevanten Gegenstände)

Aufgabe 2: Nach links abbiegen

Es werden mehrere Kärtchen gezeigt. Auf jedem ist ein Radfahrer in einer anderen Position zu sehen. Die Kärtchen sind in die Reihenfolge zu legen, welche für das Abbiegen nach links erforderlich ist.

-2 (Das erste Teil
nicht erkannt Abzug)

POSTEN C

Gefahrenerkennung

Spring auf's virtuelle Rad und komme sicher ans Ziel! Die Kinder tragen eine VR-Brille und müssen gefährliche Situationen auf der Strecke erkennen.

Die Anweisungen und Bewertungsrichtlinien werden vor dem Wettbewerb bereitgestellt.

VERKEHRSZEICHEN, DIE IM LIVE LABYRINTH UND IN DER THEORIE GENUTZT WERDEN

	Kreuzung oder Einmündung (rechts vor links)
	Gefahr: Radfahrer
	Halt. Vorfahrt gewähren
	Vorfahrtstraße
	Verbot für Fahrzeuge aller Art
	Verbot der Einfahrt

	Verzweigung mit Strasse ohne Vortritt
	Andere Gefahren
	Vorfahrt gewähren
	Ende der Vorfahrtstraße
	Verbot für Radverkehr
	Abbiegen nach links verboten

	Verbot für Lastwagen
	Rechts
	Geradeaus
	Radweg
	Einbahnstrasse
	Kreisverkehr

	Kraftfahrstraße und Autobahn
	Links
	Rechts oder links abbiegen
	Fussweg
	Sackgasse

BETREIT ZUM LOSFAHEN

Die Vordekante des
Velohelms befindet
sich zwei Fingerbreit
" über der NASE

Die Bänder liegen
satt auf

KLUGE KÖPFE SCHÜTZEN SICH



EUROPEAN TRAFFIC
EDUCATION
CONTEST 