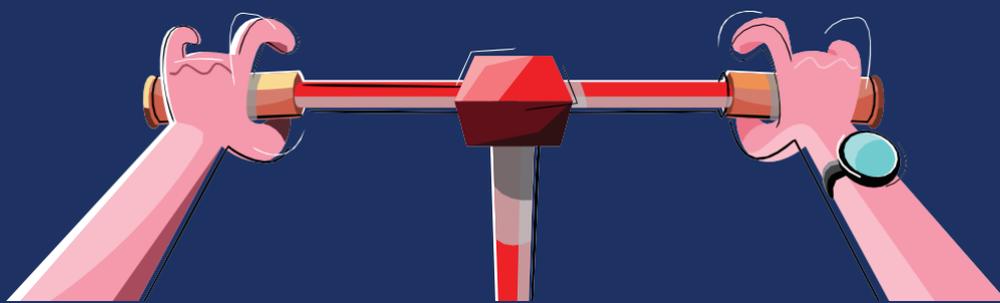


HANDBUCH

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
● LABYRINTH-LIVE	09
● THEORETISCHEN AUFGABEN	10
● VERKEHRSZEICHEN	11
● HELM ANLEITUNG	13



ALLGEMEINES

- ⦿ Es gilt das Rotationsprinzip.
- ⦿ Die Wettbewerbs-Aufgaben sind auf 8 Stationen aufgeteilt.
An jedem stationen arbeiten Gruppen von maximal 3 Clubteams.
- ⦿ Jeder stationen enthält verschiedene Aufgaben, die gelöst werden müssen.
- ⦿ Die fahrpraktischen Aufgaben müssen individuell bewältigt werden.
- ⦿ Die Theorie Stationen werden je nach Aufgabe individuell oder als Team absolviert.
- ⦿ Nach 30 Minuten erfolgt jeweils der Wechsel zur nächsten Stationen.
- ⦿ Nach 4 stationen wird der Wettbewerb für die Mittagspause unterbrochen.

STATIONEN UND PUNKTE

- ⦿ An 5 der 8 stationen hat jedes Kind ein Guthaben von 20 Punkten. Beim stationen «Gefahrenerkennung » starten die Kinder mit einem Guthaben vom 22 Punkte. Fehler ergeben Abzüge (3 dieser stationen enthalten Fahraufgaben, 3 stationen Theorie).
- ⦿ An den übrigen 2 stationen gibt es keine Wertung, jedoch erhält jedes teilnehmende Kind eine Belohnung von 20 Punkten. (Es kann sich dabei um stationen handeln, an denen Neues ausprobiert oder etwas gezeigt wird.)
- ⦿ Falls ein stationen nicht absolviert wird, entfällt das Guthaben von 20 Punkten pro stationen / Kind. Der stationen 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 stationen 0 Punkte.
- ⦿ Das schlechteste Ergebnis pro stationen ist 0 Punkte. Es gibt keine Minus-Wertung.
- ⦿ Die Summe aller erreichten Punkte der Kinder ergibt das Team-Ergebnis. Kein Resultat wird gelöscht.
- ⦿ Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und können nicht angefochten werden.

ZEICHNUNGSWETTBEWERB

- ⦿ Im Rahmen des Wettbewerbs organisiert die FIA einen Zeichenwettbewerb, an dem jedes Team teilnimmt.
- ⦿ Ziel ist es, ein Plakat für sicheres Radfahren zu gestalten und zu dekorieren. In einer Abstimmung wird die schönste Zeichnung prämiert
- ⦿ Die FIA muss die Anforderungen für den Wettbewerb bekannt geben.
Jedes Kind bekommt 20 Bonuspunkte (80 Punkte für das Team).
Der Bonus soll dem Gesamtergebnis hinzugerechnet werden.



DIE STATIONEN

PRAKTISCHEN STATIONEN

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 stationen.

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

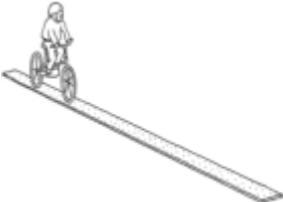
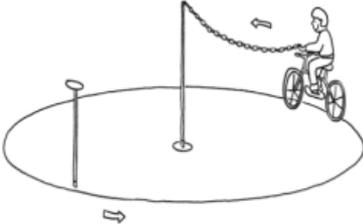
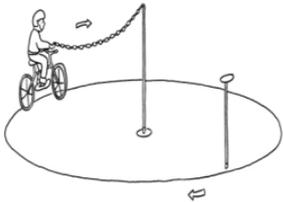
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
01	 Ampel	Ampelzeichen nicht beachten	-2
02	 Schmales Brett	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Abkommen vom Brett mit einem oder zwei Rädern ⊗ Brett verfehlen 	-2 -3
03	 Kreisel (linke Hand)	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Kette nicht aufnehmen ⊗ Kette fallen lassen ⊗ Kette berührt den Boden (pro Tatbestand) ⊗ Stange verschieben ⊗ Stange umwerfen 	-3 -3 -1 -1 -2
04	 Kreisel (rechte Hand)	<ul style="list-style-type: none"> ⊗ Kette nicht aufnehmen ⊗ Kette fallen lassen ⊗ Kette berührt den Boden (pro Tatbestand) ⊗ Stange verschieben ⊗ Stange umwerfen 	-3 -3 -1 -1 -2

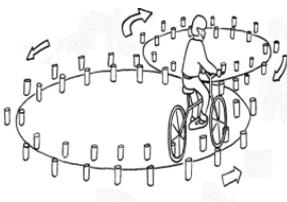
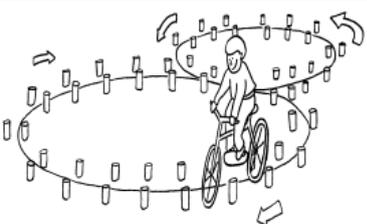
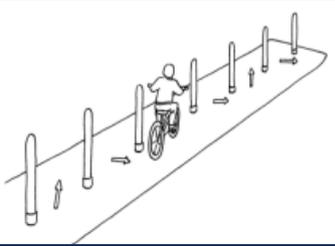
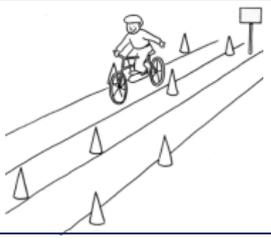
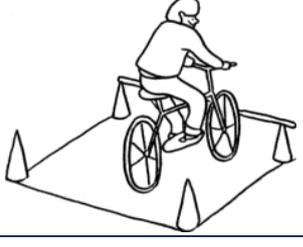
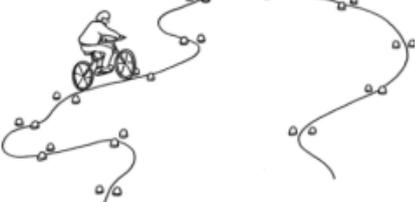
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
05	 <p>Achter (links)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Klotz umwerfen oder verschieben -1 ⦿ 2-4 Klötze umwerfen oder verschieben -2 ⦿ 5-8 Klötze umwerfen oder verschieben -3 ⦿ 9 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben -4 ⦿ Kein Blick nach links und rechts -2 	
06	 <p>Achter (rechts)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Klotz umwerfen oder verschieben -1 ⦿ 2-4 Klötze umwerfen oder verschieben -2 ⦿ 5-8 Klötze umwerfen oder verschieben -3 ⦿ 9 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben -4 ⦿ Kein Blick nach links und rechts -2 	
07	 <p>Slalom</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Stange verschieben (pro Tatbestand) -1 ⦿ Stange umwerfen (pro Tatbestand) -2 ⦿ Seitliche Markierung überfahren (pro Tatbestand) -3 	
08	 <p>Spurwechsel (nach links)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Nicht zurück schauen -3 ⦿ Keines oder falsches Handzeichen -3 ⦿ Seitliche Markierung überfahren -1 	
09	 <p>Schrägbrett</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Abkommen vom Brett mit einem oder zwei Rädern -2 ⦿ Brett verfehlen -3 	
10	 <p>Zielbremsen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Fuss/Füße ausserhalb der Begrenzung -1 ⦿ Vordere Begrenzung zum Fallen bringen -3 ⦿ Fahrrad nicht in der Begrenzung -2 	
11	 <p>Enge Strecke</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Hütchen verschieben -1 ⦿ 2-4 Hütchen verschieben -2 ⦿ 5 Hütchen verschieben -3 	

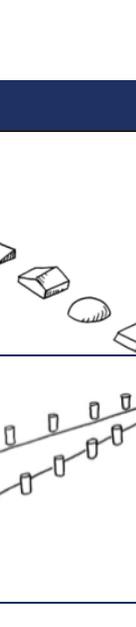
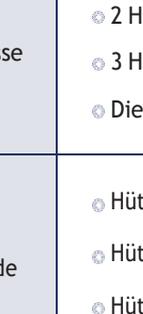
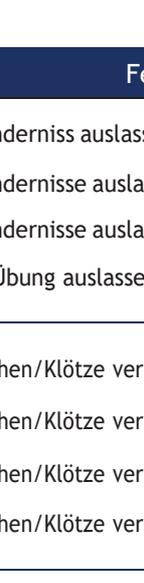
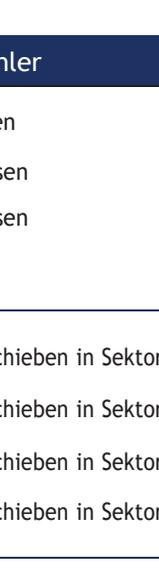
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
12	 Holprige Strasse	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Hinderniss auslassen ⦿ 2 Hindernisse auslassen ⦿ 3 Hindernisse auslassen ⦿ Die Übung auslassen 	<p>-1</p> <p>-2</p> <p>-3</p> <p>-4</p>
13	 Trichter gerade	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 1 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 2 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 3 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 4 	<p>-4</p> <p>-3</p> <p>-2</p> <p>-1</p>
14	 Trichter gebogen	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 1 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 2 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 3 ⦿ Hütchen/Klötze verschieben in Sektor 4 	<p>-4</p> <p>-3</p> <p>-2</p> <p>-1</p>
15	 Schmale Gasse (Lenker-höhe)	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Berühren des ersten Hindernisses ⦿ Berühren des zweiten Hindernisses ⦿ Berühren des dritten Hindernisses ⦿ Berühren des vierten Hindernisses ⦿ Berühren des fünften Hindernisses 	<p>-5</p> <p>-4</p> <p>-3</p> <p>-2</p> <p>-1</p>
16	 Schienen	Nicht bewältigen	-2
17	 Löcher	Nicht bewältigen	-2



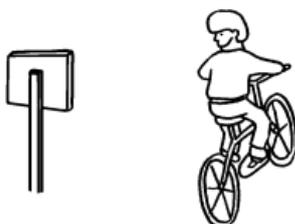
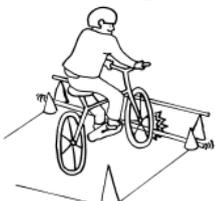
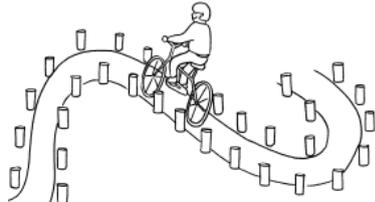
Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
18	 Gepäck	Ohne Rucksack fahren	-5
19	 Gegenstand verschieben (nach rechts)	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Gegenstand nicht aufnehmen ⦿ Gegenstand verlieren oder nicht in den zweiten Behälter legen ⦿ Seitliche Markierung überfahren 	-3 -2 -1
20	 Gegenstand verschieben (nach links)	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Gegenstand nicht aufnehmen ⦿ Gegenstand verlieren oder nicht in den zweiten Behälter legen ⦿ Seitliche Markierung überfahren 	-3 -2 -1
21	 Blick zurück (Zahl merken und am Ende des Parcours Zahl notieren)	Nicht zurück blicken	-3
22	 Bodenschwellen	Fahren ausserhalb der Spur	-2
23	 Enge Kurve	Verlassen der Begrenzung	-2
24	 Sich bücken	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Hindernis berühren ⦿ Latte abwerfen oder Tor umwerfen 	-1 -2

Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
25	 <p>Bremsen und Anhalten Doppellatte (die erste Latte muss herunterfallen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Fuss/Füße ausserhalb der Begrenzung ⦿ Fahrrad nicht in der Begrenzung ⦿ Erste Latte fällt nicht herunter ⦿ Beide Latten fallen / keine Latte fällt 	<p>-1</p> <p>-1</p> <p>-3</p> <p>-3</p>
26	 <p>Vom Gehsteig losfahren</p>	Nicht zurückblicken	-3
27	 <p>Rund im Viereck fahren (links)</p>	Begrenzung überfahren (pro Tatbestand)	- 2 (max - 4)
28	 <p>Rund im Viereck fahren (rechts)</p>	Begrenzung überfahren (pro Tatbestand)	- 2 (max - 4)
29	 <p>S (links)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Klotz umwerfen oder verschieben ⦿ 2-3 Klötze umwerfen oder verschieben ⦿ 4-5 Klötze umwerfen oder verschieben ⦿ 6 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben 	<p>-1</p> <p>-2</p> <p>-3</p> <p>-4</p>

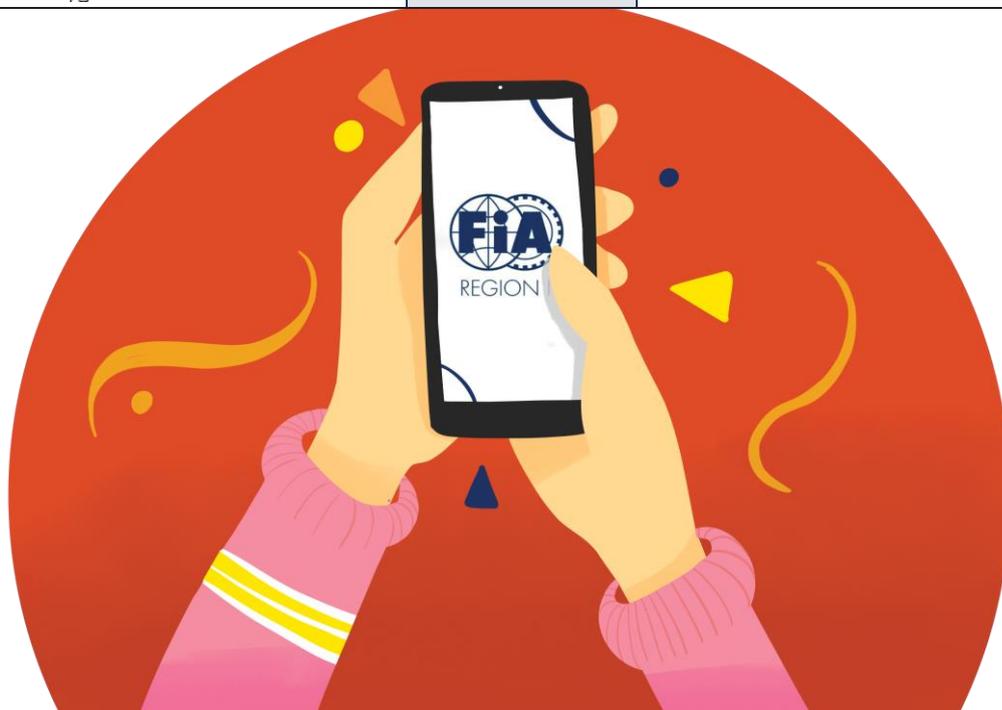
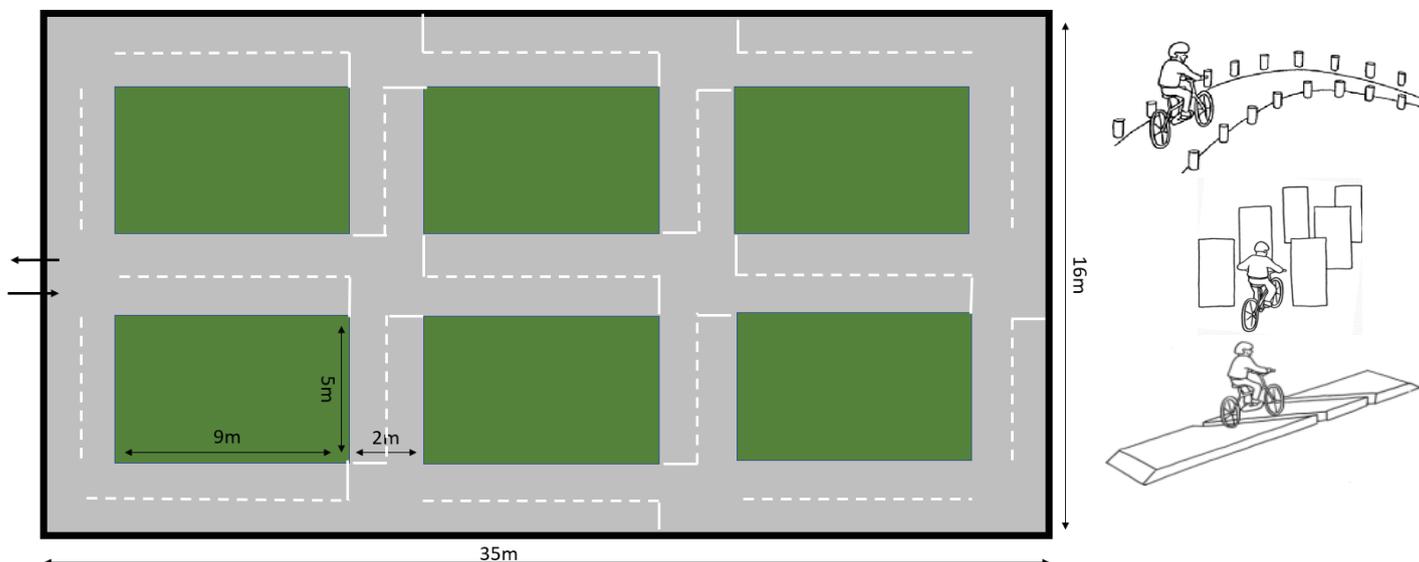


Bild No.	Beschreibung	Fehler	Punkte
30	S (rechts)	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 1 Klotz umwerfen oder verschieben 2- ⦿ 3 Klötze umwerfen oder verschieben 4- ⦿ 5 Klötze umwerfen oder verschieben ⦿ 6 und mehr Klötze umwerfen oder verschieben 	<ul style="list-style-type: none"> -1 -2 -3 -4
31	Einhändig bremsen und anhalten	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ 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 ⦿ Die Latte fällt herunter 	<ul style="list-style-type: none"> -3 -2 -3 -1 -2 -3
32	Kreuzung mit Stop Schild	<ul style="list-style-type: none"> ⦿ Nicht anhalten ⦿ Kein Blick nach links und rechts 	<ul style="list-style-type: none"> -3 -2



LABYRINTH mit Hindernissen

Beispiel:



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.
- ⦿ Zwischen den Kreuzungen werden ähnlich Hindernisse wie in den praktischen Stationen aufgestellt. Die Teilnehmer werden nach den möglichen Fehlern beurteilt (Praktische Stationen).
- ⦿ 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 maximal 4 Minuten zur Verfügung.
- ⦿ Bei Punktegleichheit von zwei Teams entscheidet die Zeit im Labyrinth Live.

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)
An einem Hindernis scheitern	Siehe Tabelle oben
Zeitlimit von 4 Minuten überschreiten	-10

THEORETISCHEN AUFGABEN

DIE STATIONEN 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.	Pro falsche Antwort Abzug - 1
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.	

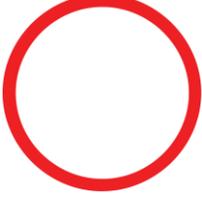
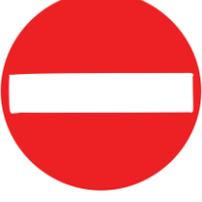
DIE STATIONEN B

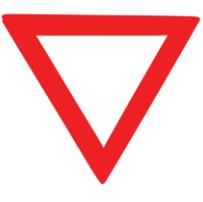
Fehlersuche auf Illustration Teamarbeit In einer großen Illustration sind 10 verbotene/falsche Verhaltensweisen von Radfahrenden versteckt. Diese müssen vom Team innerhalb einer Minute herausgefunden werden. Zeit: 1 Minute	Pro nicht entdeckte falsche Verhaltensweise Abzug -1
Labyrinth Einzelarbeit Jedes 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/ Straßenschilder puzzle Arbeit paarweise	
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. Zeit: 1 Minute	-1 (Fehlen 1 relevanten Gegenstandes) -2 (Fehlen von 2 oder mehr relevanten Gegenstände)
Aufgabe 2: Straßenschilder puzzle Vervollständige zwei Straßenschilder, indem du die passenden Puzzleteile zusammenfügst. Zeit : 2 Minuten	-1 (Für jedes nicht beendete Schilder)

DIE STATIONEN 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		Kraftfahrstraße und Autobahn (blau oder grün, je nach Land)
	Rechts		Links
	Geradeaus		Rechts oder links abbiegen
	Radweg		Fussweg
	Einbahnstrasse		Sackgasse
	Kreisverkehr		



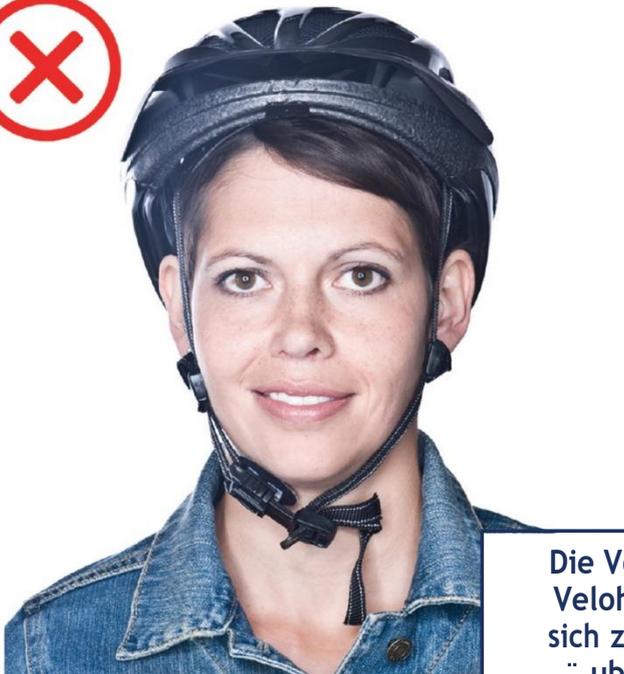


BETREIT ZUM LOSFAHREN



FEDERATION INTERNATIONALE DE L'AUTOMOBILE
REGION I - EUROPE, THE MIDDLE EAST AND AFRICA

Pictures are kindly provided by BFU



Die Vordekante des
Velohelms befindet
sich zwei Fingerbreit
über der NASE



Die Bänder liegen
satt auf



**KLUGE KÖPFE
SCHÜTZEN SICH**



**EUROPEAN TRAFFIC
EDUCATION
CONTEST **

#ETEC

WWW.FIAREGION1.COM