

# 7. ACM-Oldtimerausfahrt 2003 & Quasimodo 2002



## Anleitung – wichtige Hinweise!

Alle Teilnehmer erhalten eine Startnummer, die auf allen Unterlagen, die abgegeben werden einzutragen ist.

Die Mittagswirtschaft Gasthof Holzheu in Harmating,  
Tel.: 08176 / 7434, ist in der Karte eingekreist.

Ziel: Alter Wirt Forstenried – 089 / 7455460  
(Ecke Forstenrieder Allee / Herterichstr.)

Die Fahrt teilt sich in 3 (4) Bereiche:

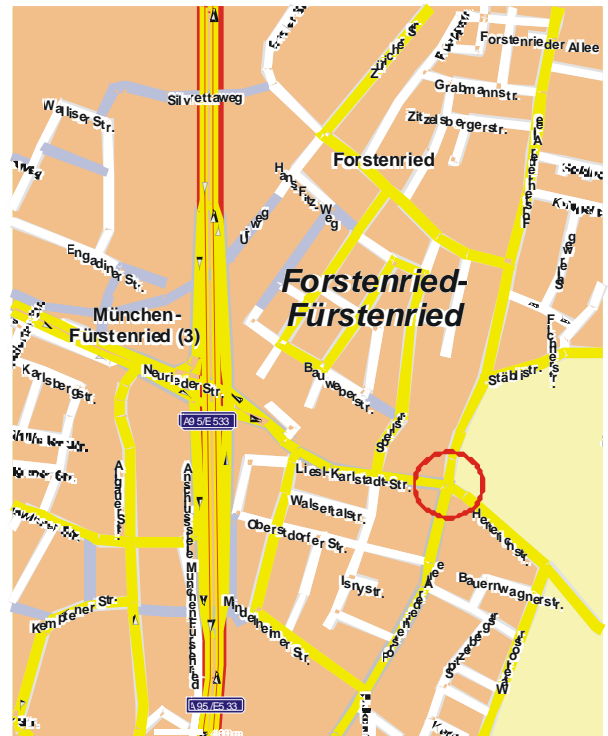
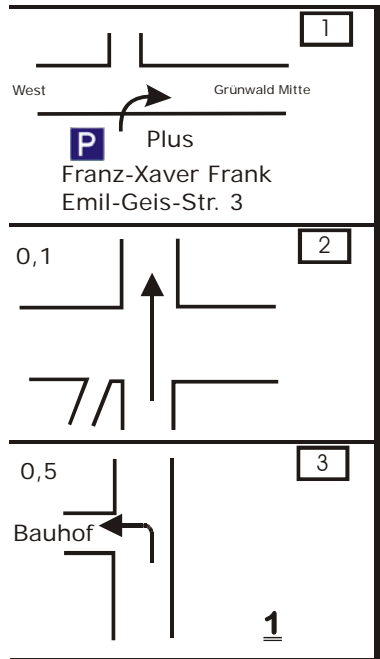
### 1. Die Orientierung (Chinesen-Rallye)

Gelesen wird sie von oben nach unten. Die Zahl rechts oben (eingekastelt) ist die laufende Nummer. Die Zahl links oben (z.B.: 0,1) ist die Entfernung vom vorherigen Punkt in km (Achtung: es kann gut sein, dass mein km-Zähler vorging – aber so genau geht's nicht). Die unterstrichenen Zahlen rechts unten sind die Nummern der Fragen, die zwischen diesem und dem nächsten Abschnitt zu lösen sind (Quasimodo).

Zum Beispiel: Aus dem Parkplatz raus und rechts abbiegen. Nach ca. 100m kommt eine große Kreuzung – wir fahren geradeaus drüber.

Wieder nach 500m (am besten immer Tageskilometer

zurückstellen – schätzen reicht aber auch – Ihr werdet es sehn...) links abbiegen (Richtung Bauhof – damit ist sicher ein Schild gemeint. Von diesem Punkt an bis zum nächsten findet sich die Lösung der 1. Frage.



### 2. Sollzeitprüfung

Es ist eine Zeitprüfung eingebaut, ähnlich wie man sie bei den „großen“ Oldtimer-Rallyes findet.

Bei Punkt 27 findet Ihr bei einem Start-Schild Helfer (evtl. in einem PKW – aber nicht versteckt!). Dort holt Ihr Euch die Startzeit (aktuelle Zeit aufgerundet auf volle Min.) und lasst sie im 1. Fragenbogen (gelb) unten eintragen. Ihr müsst nicht exakt zu dieser Zeit wegfahren – aber die eingetragene Zeit zählt. Ihr habt genau 10 Minuten Zeit für die knapp 5 km bis zum Ziel (ein Schnitt von unter 30 km/h). Bei den Helfern steht eine Funkuhr, die synchron mit der Stoppuhr im Ziel läuft – mit Hilfe dieser könnt Ihr Eure Uhr abgleichen oder Eure Stoppuhr genau starten – falls Ihr eine dabei habt.

Am Ziel findet Ihr ein gelbes Symbol und ca. 50 m danach ein rotes Symbol (Stoppuhr oder Zielfahne). Beim roten Symbol wird die Zeit (per Lichtschranke) auf die 1/10 Sekunde gemessen. Zwischen dem gelben und dem roten Schild darf nicht mehr gehalten werden. Normalerweise stellt man sich vor dem gelben Schild auf und wartet bis ein paar Sekunden vor der Sollzeit (Startzeit plus 10 Min.), fährt los und versucht ganz genau richtig die Lichtschranke zu unterbrechen.

Anschließend parkt Ihr Euer Fahrzeug und kommt mit dem gelben Fragebogen zum Helfer an der Stoppuhr und lasst Eure Zeit eintragen.

### 3. Fragen (Quasimodo-Teil)

Es sind 113 Fragen zu lösen – aufgeteilt in einem Blatt (gelb) am Vormittag und 3 Blätter (grün) am Nachmittag. Bei den Orientierungssymbolen findet Ihr rechts unten die Nummern der Fragen, die bis zum nächsten Punkt zu lösen sind (siehe 1.).

Antworten hinschreiben – anhand der Punktzahlen am rechten Rand kann man evtl. die Schwierigkeit erkennen. Aussteigen muss man selten, in Privatgrundstücke einfahren überhaupt nicht. Die Fragen sind in der Reihenfolge gestellt, wie sie vorkommen. Mehr gibt's nicht zu sagen – einfach Antworten hinschreiben, gelben Zettel mittags beim Helfer an der Lichtschranke abgeben, die andern abends. Startnummern und Namen nicht vergessen!

### 4. Bildersuche

Ihr habt ein Blatt mit Fotos bekommen, die auf der Strecke irgendwie vorkommen. Wenn Ihr eins entdeckt, dann die laufende Nummer von den Orientierungssymbolen eingeben. (z.B.: Foto vom Franz-Xaver seiner Werkstatt – Start: 1 ins Kasterl schreiben). Startnummer und Name draufschreiben und am Ziel abgeben.

Euer Veranstalterteam

Gerhard Brehm und Thomas Ostermeier (quasimodo@osti-online.de)

Achtung: Für alle, die diese Rallye nachfahren wollen: Einige Fragen wird es nicht mehr geben (Aktualität) und die Mittagswirtschaft hat über den Winter geschlossen.