



3 . W O L V - C U P L A U F 2 0 1 3

2 0 . 4 . 2 0 1 3

L Ä U F E R I N F O R M A T I O N

- TREFFPUNKT:** Samstag, 20.4.2013, ab 13:30 Uhr
Wiese nördlich des Parkplatzes Ende der Pötzeleinsdorferstraße, neben Grundstück Pötzeleinsdorferstraße 230 (Kindertagesheim)
- ANFAHRT öffentlich:** Straßenbahn 41 bis Endstation Pötzeleinsdorf, 1 Station mit Bus 41A, Station Khevenhüllerstraße, Fußweg entlang der Pötzeleinsdorferstraße ca. 1 km; alternativ: Fußweg ab Endstation 41 entlang der Pötzeleinsdorferstraße ca. 1,5 km
- WETTKAMPFFORM:** EINERSTAFFEL, Bahnlegung: Florian Exler
Kategorien A, B, C, D und E (Länge lt. Ausschreibung WOLV Cup)
Die Kat. A läuft 4 Runden, alle anderen Kategorien 3 Runden
- KARTE:** Pötzeleinsdorf - Michaelerberg, Stand 2009, einzelne Nachträge April 2013
Maßstab 1:7500, Format A5
Äquidistanz: 5 m
Postenbeschreibung auf Karte, Karte in Folie
- ANMELDUNG:** auf der Wiese (siehe Treffpunkt) ab 13:30 Uhr bis 15 min vor Massenstart der jeweiligen Kategorie, Startgeld: € 6,00 pro Läufer(in), Voranmeldung über ANNE erwünscht
- ZEITNEHMUNG:** SPORT-IDENT, SI-Chips können vor Ort ausgeliehen werden.
Leihgebühr: € 2,00 + Kautions, SI-Clear/Check direkt vor dem Start, jede/r LäuferIn ist selbst dafür verantwortlich, den SI-Chip zu löschen.
- START:** auf der Wiese, unweit der Anmeldung; Aufwärmen entlang der Pötzeleinsdorferstraße
- STARTZEITEN:** Für jede Kategorie separater Massenstart (Kartenausgabe = Startdreieck).
Kategorie **A** startet um **14:30** Uhr
Kategorien **D** und **E** um **14:35** Uhr
Kategorie **C** um **15:05** Uhr
Kategorie **B** um **15:10** Uhr
- BAHNDATEN:**
A: ca. 6,2 km F, G, H + L (wobei **L immer die Schlussstrecke** ist)
B: ca. 4,9 km F, G, H
C: ca. 3,9 km L, J, K
D: ca. 2,4 km R, S, T
E: ca. 2,4 km R, S, T
- ZIELEINLAUF:** Ziel ist bei der Kartenausgabe. Das Ziel durchläufst du nur einmal, nämlich nach deiner letzten Strecke und stempelst den Zielposten. Läufst du früher durchs Ziel, würde das einen vorzeitigen Abbruch deines Laufes bedeuten. Nach dem Stempeln des Zielpostens zum SI Auslesen (bei der Anmeldung) weitergehen.

- ABLAUF:** Du erfährst die für dich vorgeschriebene Reihenfolge beim Startsignal durch den Buchstaben-Code auf deinem Etikett, das du dir einstecken kannst oder auf eine Halterung kleben oder dir merken kannst.
- Nach jeder gelaufenen Runde den Posten 100 stempeln und dann erst zum Kartenwechsel weiter („fertige“ **Karte in die richtige Schachtel legen, neue Karte kontrollieren!**). Nach der letzten Runde müssen der Posten 100 und das Ziel (!) gestempelt werden.
Die Karten nach jeder Runde und nach dem Ziel in die richtige Schachtel zurücklegen.
Nach dem Zielschluss kann sich jeder Läufer 1 – 2 Karten mitnehmen.
Die Folie bitte in der Schachtel zurücklassen.
- ZIELSCHLUSS:** 16:30 Uhr. Ab diesem Zeitpunkt werden alle Posten eingesammelt.
- SI-AUSLESEN:** Jede/r LäuferIn ist selbst verantwortlich, den SI-Chip nach dem Zieleinlauf bei der Anmeldung auszulesen.
- HAFTUNG:** Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr. Der Veranstalter und der durchführende Verein lehnen jede Haftung auch gegenüber Dritten ab. Die Bestimmungen des Forstgesetzes und der Straßenverkehrsordnung sind einzuhalten.
- ERGEBNISSE:** Die Ergebnisse werden auf der [Homepage](#) bekannt gegeben. Die Teilnehmer am Wettkampf erklären sich mit der Veröffentlichung von Fotos, die bei diesem Wettkampf gemacht werden, sowie mit der Veröffentlichung der Ergebnisse im Internet einverstanden.



*OLT Transdanubien
wünscht viel Spaß und gutes Gelingen!*

Wenn Du noch nie eine Einerstaffel absolviert hast, lies hier:

Durchführung: Du läufst eine vorgegebene Anzahl an Schleifen. Nach jeder Schleife kehrst Du zur Kartenausgabe = Start zurück. In Summe läuft jeder Läufer einer Kategorie dieselbe Strecke wie seine/ihre Konkurrenten. Die Reihenfolge ist jedoch verschieden.

Du erfährst die für dich vorgeschriebene Reihenfolge unmittelbar nach dem Startsignal durch den Buchstaben-Code auf deinem Etikett, z.B. GHFL oder TSR. Für jede Schleife verwendest du eine eigene Karte. Du nimmst die Karten selbst aus den entsprechenden Schachteln. Sie sind mit den entsprechenden Buchstaben bezeichnet. Lautet beispielsweise dein Code STR, dann nimmst du am Start eine S-Karte und nur diese. Nach der ersten Schleife läufst du nicht ins Ziel, sondern zum Posten 100, dann zum Kartenwechsel (Dreieck auf Karte!), legst deine S-Karte in die S-Schachtel zurück und nimmst dir eine T-Karte. Das Zurückgeben der Karten ist für einen reibungslosen Ablauf der Staffel ganz wichtig! Du bist selbst dafür verantwortlich, dass du die richtigen Karten in der richtigen Reihenfolge aufnimmst. Nach deiner letzten Runde stempelst du wieder den Posten 100, legst die Karte zurück und stempelst danach den Zielposten.