

➤ „Mit Sicherheit ans Ziel“ – eine Aktion des ADAC zur Jugend-Verkehrssicherheit.

Informationen zur Aktion sowie alle Fahrradturnier-Unterlagen und Leihgeräte im Anhänger erhalten Sie bei folgenden ADAC Regionalclubs:

ADAC Berlin-Brandenburg e.V.	10717 Berlin Bundesallee 29–30
ADAC Hansa e.V.	20097 Hamburg Amsinckstraße 41
ADAC Hessen-Thüringen e.V.	60528 Frankfurt Lyoner Straße 22
ADAC Mittelrhein e.V.	56068 Koblenz Viktoriastraße 15
ADAC Niedersachsen/ Sachsen-Anhalt e.V.	30880 Laatzen Lübecker Straße 17
ADAC Nordbaden e.V.	76135 Karlsruhe Steinhäuserstraße 22
ADAC Nordbayern e.V.	90491 Nürnberg Äußere Sulzbacher Straße 98
ADAC Nordrhein e.V.	50939 Köln Luxemburger Straße 169
ADAC Ostwestfalen-Lippe e.V.	33609 Bielefeld Eckendorfer Straße 36
ADAC Pfalz e.V.	67433 Neustadt Europastraße 1
ADAC Saarland e.V.	66117 Saarbrücken Untertürkheimer Straße 39–41
ADAC Sachsen e.V.	01307 Dresden Striesener Straße 37
ADAC Schleswig-Holstein e.V.	24144 Kiel Saarbrückenstraße 54
ADAC Südbaden e.V.	79098 Freiburg Am Predigertor 1
ADAC Südbayern e.V.	80339 München Ridlerstraße 35
ADAC Weser-Ems e.V.	28207 Bremen Bennigsenstraße 2–6
ADAC Westfalen e.V.	44269 Dortmund Freie-Vogel-Straße 393
ADAC Württemberg e.V.	70190 Stuttgart Am Neckartor 2

Bei den oben genannten Regionalclubs erhalten Sie außerdem Informationen zu weiteren ADAC Angeboten aus dem Bereich Verkehrserziehung, z.B.

- Schulweg-Ratgeber
- „Achtung Auto“ – ein Aktionsprogramm für die 5. und 6. Klassen

ADAC e.V.
Hansastraße 19
80686 München

ADAC

Jugend-Fahrradturnier Wer wird Fahrrad-Champion?

Aufgaben, Wertung und Bauanleitung.



ADAC

2832780/01.17/7



Datum _____

Start-Nr. _____

Fehlerwertung beim Fahrradturnier

Aufgabe	Beschreibung/Aufgabe	Fehlermöglichkeiten	Wertung	Anzahl Fp. VR*	Anzahl Fp. ER**
	Fahrradkontrolle (max. 1 Fp.)	Kontrolle am eigenen Fahrrad: Bei Beanstandung Kontrolle am fremden Fahrrad: Fehler nicht gefunden	1 FP 1 FP		
1	Anfahren (max. 6 Fp.)	Ohne Umschauen nach links losfahren Zu früh losfahren (bei Rot oder Gelb)	3 FP 3 FP		
2	Spurbrett (max. 6 Fp.)	Seitliches Abkommen vom Brett Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	3 FP 1/2/3 FP		
3	Kreisel rechts (max. 6 Fp.)	Füßen beim Aufnehmen der Kette Kette verfehlen Nicht einhändig fahren Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette Verlieren der Kette Ständer umwerfen Kette schleift am Boden Füßen beim Ablegen der Kette Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	3 FP 6 FP 6 FP 3 FP 3 FP 3 FP 1 FP 3 FP 1/2/3 FP		
4	S-Gasse (max. 10 Fp.)	Umwerfen: je Klotz Fahren außerhalb der Spur: Je Klotz Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	1 FP 1 FP 1/2/3 FP		
5	Kreisel links (max. 6 Fp.)	Füßen beim Aufnehmen der Kette Kette verfehlen Nicht einhändig fahren Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette Verlieren der Kette Ständer umwerfen Kette schleift am Boden Füßen beim Ablegen der Kette Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	3 FP 6 FP 6 FP 3 FP 3 FP 3 FP 1 FP 3 FP 1/2/3 FP		
6	Spurwechsel (max. 6 Fp.)	Fahren außerhalb der ersten Spur Verschieben oder Befahren einer Spurbegrenzung (incl. Pylone) Handzeichen vergessen oder zu spät gegeben Fahren außerhalb der zweiten Spur Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	6 FP 1 FP 3 FP 3 FP 1/2/3 FP		
7	Slalom (max. 6 Fp.)	Falsches Einfahren Auslassen je Slalomtor Berühren/Verschieben je Pylone Allgemein: Füßen 1 oder 2 FP* / Sturz 3 FP	5 FP 5 FP 1 FP 1/2/3 FP		
8	Bremstest (max. 6 Fp.)	Abstützen vor dem Anhalten („Bremsen“ mit den Füßen) Abstützen/Halten auf oder außerhalb der Begrenzungslinien Abwerfen der Zielstange Nicht abstützen nach dem Anhalten im Bremsfeld Sturz	3 FP 3 FP 5 FP 3 FP 3 FP		
Zahl	(max. 3 Fp.)	Nennen einer falschen oder keiner Zahl	3 FP		
Zeit		Fahrzeit in Sekunden			

Ergebnis: **Fehlerpunkte:** _____ Fp. **Fahrzeit:** _____ Sek.

Für jede Aufgabe gilt:

- Es wird je Aufgabe höchstens die jeweils max. Fehlerpunktzahl gewertet (Spalte 2!).
- *Abstützen (Füßen) am Boden oder an Geräten wird je Aufgabe mit 1 Fehlerpunkt, mehrfaches Füßen mit 2 Fehlerpunkten gewertet (ausgenommen beim Anhalten im „Bremstest“).
- Stürze werden – einschließlich der Fußfehler – mit 3 Fehlerpunkten gewertet.
- Wird eine Aufgabe ausgelassen oder vorzeitig verlassen, wird die jeweils max. Fehlerpunktzahl gewertet. Eine Disqualifikation (aus der Wertung) wird damit vermieden.
- In der maximalen Fehlerpunktzahl sind die Fehlerpunkte für Fußfehler und Stürze bei den Aufgaben 1 bis 8 berücksichtigt.

*VR = Vorrunde **ER = Endrunde

Außerdem:

Der Veranstalter kann eine zweite Wertungsfahrt mit geänderter Zeitwertungsstrecke für die Erstplatzierten ansetzen. In diesem Fall werden alle Wertungen für beide Fahrten addiert.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Sie wollen ein Fahrradturnier durchführen?	4
Ziele und Methoden	4
Trainings- und Turniervoraussetzungen	5
Fahrradkontrolle	5
Der Parcours	6
Aufgabenwertung	7
Aufgabe 1: Anfahren	8
Aufgabe 2: Spurbrett	9
Aufgabe 3: Kreisel rechts	10
Aufgabe 4: S-Gasse	11
Aufgabe 5: Kreisel links	12
Aufgabe 6: Spurwechsel	13
Aufgabe 7: Slalom	14
Aufgabe 8: Zielbremsen	15
Tipps für Turnierleiter	16–18

➤ Einleitung

Seit über 40 Jahren bietet der ADAC Fahrradturniere als praktisches Übungs- und Testprogramm zur Radfahrausbildung von Kindern ab 8 Jahren an. Denn nur wer – auch unter schwierigen Bedingungen – richtig mit dem Fahrrad umgeht und entsprechende Verhaltens- und Vorgehensweisen erlernt hat, wird sich auch im Straßenverkehr regelgerecht und sicher bewegen.

Die Aufgaben orientieren sich an den Gefahren realer Alltagssituationen und werden nach den Erkenntnissen von Unfallforschern ständig optimiert. Der ADAC trägt mit dem Fahrradturnier seinen Teil zur Verkehrserziehung der jüngsten Verkehrsteilnehmer bei – mit dem vorrangigen Ziel, die Sicherheit von Kindern und Jugendlichen im Straßenverkehr zu fördern: Damit sie erst gar nicht Gefahr laufen, in einen Verkehrsunfall verwickelt zu werden.

Der spielerische Übungscharakter und die anschließende Turniersituation sind für die Teilnehmer ein großer Ansporn zum Mitmachen und damit auch ein Sicherheitstraining, das Spaß macht.

➤ Sie wollen ein Fahrradturnier durchführen?

Für Clubs, Schulen oder Jugendgruppen stellen wir kostenlos alle offiziellen Turnierunterlagen zur Verfügung (Urkunden, Listen, Bauanleitung etc.). Veranstalter, die kein eigenes Turniergerät besitzen, können darüber hinaus bei den auf der Rückseite genannten ADAC Regionalclubs einen kompletten Gerätesatz ausleihen. Fahrräder gehören nicht zur Ausstattung des Gerätesatzes! Zur Vorbereitung auf die Fahrradveranstaltung empfehlen wir außerdem die Filmsequenzen zum ADAC Fahrradturnier unter www.adac.de/fahrradturnier – und natürlich diese Informationsbroschüre.

➤ Ziele und Methoden

Das oberste Ziel jedes ADAC Fahrradturniers ist natürlich, dass die Teilnehmer den Übungsparcours sicher und fehlerfrei absolvieren. Dabei sollen die Kinder und Jugendlichen nicht nur die falsche Fahrtechnik erkennen und vermeiden, sondern vor allem die richtige erlernen.

Im Rahmen des Turniers werden eine verkehrsgerechte Fahrweise und sicheres Verhalten im Straßenverkehr trainiert. Ohne Zeitdruck und in der spielerischen Übungs- und Turniersituation geht es um

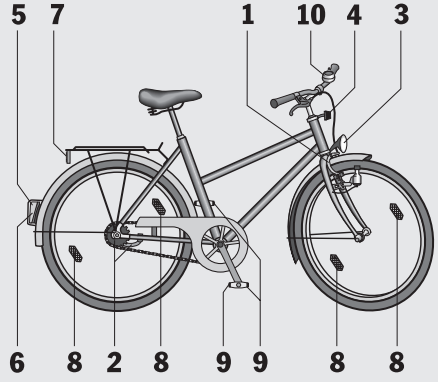
- angemessene Geschwindigkeit,
- Vorsicht und vorausschauendes Verhalten,
- das Vermeiden von Risikosituationen,
- Gleichgewichtsübungen und
- Bremsverhalten und zielgenaues Anhalten.

➤ Trainings- und Turniervoraussetzungen

Das ADAC Fahrradturnier ist ein gezieltes Training für die Verkehrssicherheit von Kindern und Jugendlichen. Entsprechend ist auch die Betriebssicherheit der Räder von entscheidender Bedeutung. Jedes Fahrrad und seine Ausrüstungsteile (① bis ⑩) werden deshalb vorab genau geprüft.

➤ Fahrradkontrolle

Jeder Teilnehmer soll zeigen, dass er die für Fahrräder vorgeschriebene Pflichtausrüstung kennt und dass sein Fahrrad verkehrs- und betriebssicher ist. Folgende Teile müssen nach Straßenverkehrszulassungsordnung (StVZO) vorhanden und funktionstüchtig sein:

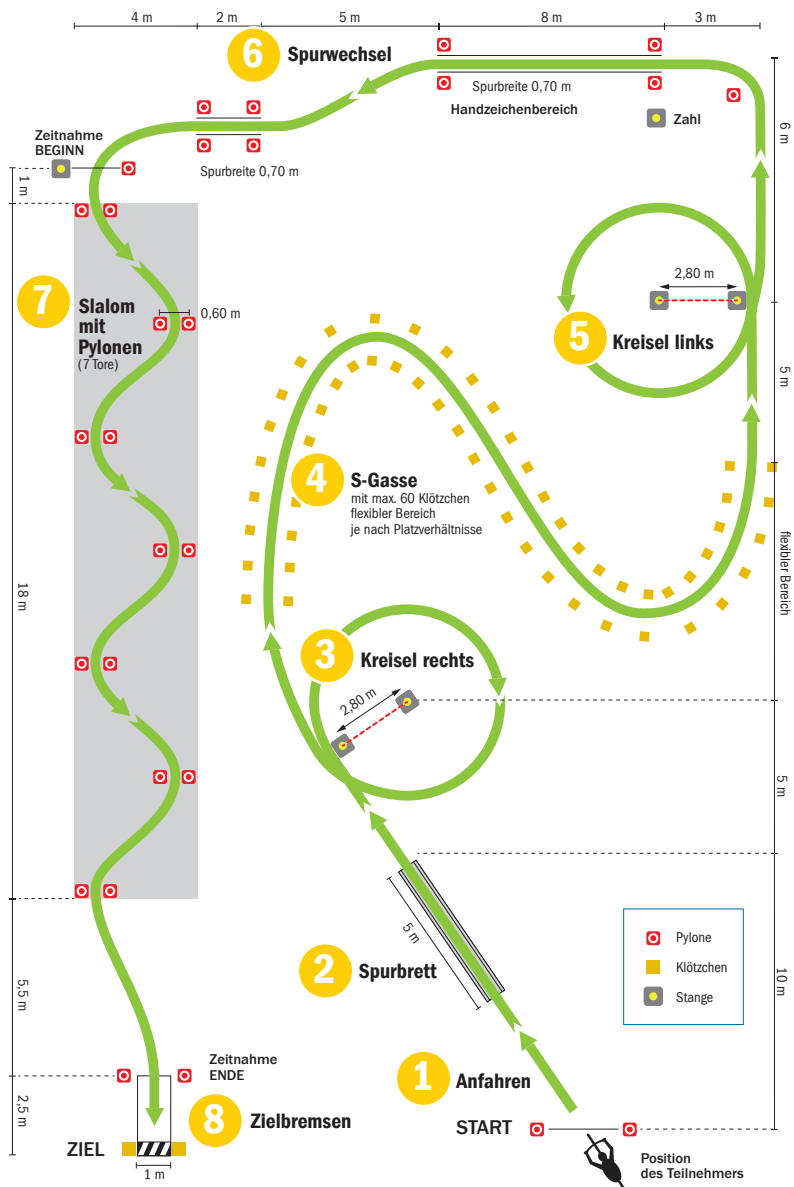
- 
- 1+2 Zwei voneinander unabhängig wirkende **Bremsen** für Vorder- und Hinterrad.
Hinweis: Die Handbremsen müssen vor dem Turnier nicht nur vom Prüfer, sondern auch vom Teilnehmer selbst getestet werden.
- 3 Ein **Scheinwerfer** (vorne).
- 4 Ein **weißer** Frontreflektor (vorne) – kann mit 3 kombiniert sein.
- 5 Ein rotes **Rücklicht**.
- 6 Ein roter **Rückstrahler** (hinten) – kann auch mit 5 kombiniert sein.
- 7 Ein zusätzlicher roter **Großflächenstrahler** (hinten).
- 8 Je 2 gelbe **Speichenreflektoren** seitlich an Vorder- und Hinterrad – ersatzweise weiß „leuchtende“ Reifen, Leuchtringe oder Speichenclips.
- 9 Gelbe **Pedalarückstrahler**, die nach vorne und nach hinten wirken.
- 10 Eine helltönende **Glocke**.

Diese Pflichtausrüstung gilt auch für Spezialfahrräder wie BMX-, Mountainbikes oder Rennräder, sofern sie im Straßenverkehr genutzt werden. Zur Betriebssicherheit gehört übrigens auch, dass Lenker, Sattel, Tretkurbeln, Kette und alle wichtigen Schrauben fest sitzen. Deshalb werden grob vernachlässigte Fahrräder grundsätzlich vom Start ausgeschlossen. Geringere Sicherheitsmängel können vor Turnier- und Trainingsbeginn behoben werden.

Nehmen die Kinder und Jugendlichen nicht auf ihrem eigenen Fahrrad teil, wird die Fahrradkontrolle sozusagen als „Fehlersuche“ an einem präparierten Fahrrad durchgeführt.

Der Parcours

Der ADAC Parcours stellt seinen Teilnehmern insgesamt acht Aufgaben. Diese Fahrübungen orientieren sich ausnahmslos an den Herausforderungen des modernen Straßenverkehrs.



Aufgabenwertung

Ist eine Übung nicht korrekt ausgeführt worden, gibt es je nach Fehler eine bestimmte Anzahl von Fehlerpunkten (Fp.).

Jedes Abstützen am Boden oder an Geräten – außer nach dem Halten im Bremsfeld – wird pro Aufgabe mit 1 Fehlerpunkt gewertet, mehrfaches „Fußen“ mit 2 Fehlerpunkten und Stürze mit 3 Fehlerpunkten. Diese Fehlerpunkte sind in den Maximalfehlerpunkten der Aufgaben 1 bis 8 berücksichtigt.

Grundsätzlich gilt, dass das Auslassen einer Aufgabe mit der Höchststrafpunktzahl dieser Übung gewertet wird. Auch eine Beanstandung am Fahrrad wird mit einem Fehlerpunkt in der Prüfliste eingetragen.

1 Anfahren	Ohne Umschauen nach links losfahren Zu früh losfahren (bei Rot oder Gelb)	3 FP 3 FP
2 Spurbrett	Seitliches Abkommen vom Brett	3 FP
3 Kreiseln rechts	Fußeln beim Aufnehmen der Kette Kette verfehlen Nicht einhändig fahren Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette Verlieren der Kette Ständer umwerfen Kette schleift am Boden Fußeln beim Ablegen der Kette	3 FP 6 FP 6 FP 3 FP 3 FP 3 FP 1 FP 3 FP
4 S-Gasse	Umwerfen: je Klotz Fahren außerhalb der Spur: Je Klotz	1 FP 1 FP
5 Kreiseln links	Fußeln beim Aufnehmen der Kette Kette verfehlen Nicht einhändig fahren Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette Verlieren der Kette Ständer umwerfen Kette schleift am Boden Fußeln beim Ablegen der Kette	3 FP 6 FP 6 FP 3 FP 3 FP 3 FP 1 FP 3 FP
6 Spurwechsel	Fahren außerhalb der ersten Spur Verschieben oder Befahren einer Spurbegrenzung (incl. Pylone) Handzeichen vergessen oder zu spät gegeben Fahren außerhalb der zweiten Spur	6 FP 1 FP 3 FP 3 FP
7 Slalom	Falsches Einfahren Auslassen je Slalomtor Berühren/Verschieben je Pylone	5 FP 5 FP 1 FP
8 Zielbremsen	Abstützen vor dem Anhalten („Bremsen“ mit den Füßen) Abstützen/Halten auf oder außerhalb der Begrenzungslinien Abwerfen der Zielstange Nicht abstützen nach dem Anhalten im Bremsfeld Sturz	3 FP 3 FP 5 FP 3 FP 3 FP

1 Aufgabe 1: Anfahren

Am Start muss der Teilnehmer zuerst das Freizeichen abwarten und sich dann vor dem Anfahren deutlich nach links hinten umschauchen.

Das Lernziel

Der Teilnehmer soll daran gewöhnt werden, vor jedem Losfahren sorgfältig zu schauen – vor allem nach links zurück zum Radweg und zur Fahrbahn hin – und notfalls zu warten, bis er gefahrlos anfahren kann.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Ohne Umschauen nach links: 3 Fp.
Zu früh losfahren: 3 Fp.

Anmerkung: Zu früh heißt bei Rot, Rot-Gelb oder Gelb!



Der Aufbau

Das Zeichen zum Anfahren wird vom Starter, steht rechts vom Teilnehmer, mit einer grünen Tafel gegeben. Der Punktrichter, nicht der Starter, steht links hinter dem Teilnehmer.

Hinweis: Schon vor dem „Start“ ist darauf zu achten, dass der Teilnehmer an seinem Fahrrad die richtige Pedalstellung und bei Schaltungen einen niedrigeren Gang eingelegt hat.

2 Aufgabe 2: Spurbrett

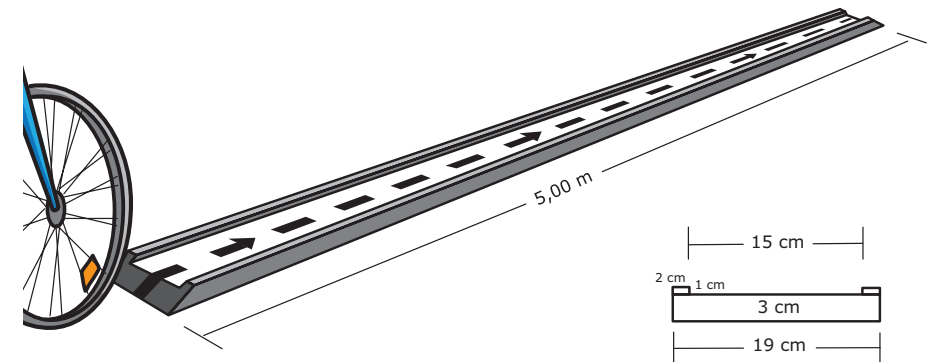
Das erste Hindernis nach dem „Anfahren“ ist das Spurbrett: 5 m lang, aber max. 19 cm breit ist die Spur, die zu befahren ist. Der Teilnehmer muss also mit Schwung auf das Spurbrett fahren, damit er nicht vorzeitig aus der Spur gerät.

Das Lernziel

Der Teilnehmer soll zeigen, dass er auch in engen Spuren das Gleichgewicht halten und sicher geradeaus fahren kann.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Seitliches Abkommen vom Spurbrett mit einem oder mit beiden Rädern: 3 Fp.



Der Aufbau

Von der Startlinie bis zum Beginn des Spurbretts soll eine Anfahrstrecke von möglichst 5 m liegen.

Das Spurbrett ist an beiden Enden etwas abzuflachen (vgl. Abbildung). Außerdem ist es zweckmäßig, das Spurbrett zerlegbar, z. B. in 5 oder 4 Teile und damit leichter transportierbar zu machen.

Achtung: Die Randleisten sind nicht mehr zwingend vorgeschrieben.

Hinweis: Das Spurbrett sollte beim Befahren nicht verrutschen.

3 Aufgabe 3: Kreisel rechts

Bei dieser Aufgabe ist ein Kreis mit ca. 3 m Radius einhändig zu fahren. Dabei wird mit der linken Hand gelenkt und mit der rechten Hand eine Kette geführt. Der Griff des Kettenendes ist von einer Magnetplatte abzunehmen und nach der Kreisfahrt dort wieder aufzulegen, ohne dass die Kette dabei am Boden schleift.

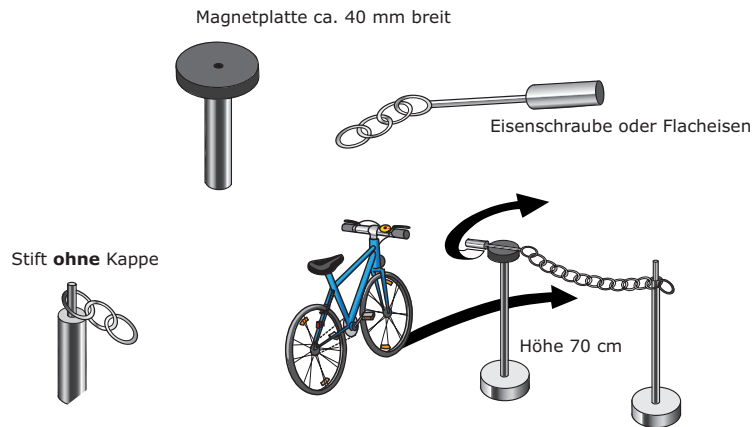
Das Lernziel

Beim Kreisel sollen das zielgenaue Abbremsen und das einhändige Kurvenfahren als Vorübung für das sichere Abbiegen auf der Straße trainiert werden.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Füßen beim Aufnehmen der Kette: 3 Fp. / Kette verfehlen: 6 Fp. / Nicht einhändig fahren: 6 Fp. / Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette: 3 Fp. / Verlieren der Kette: 3 Fp. / Ständer umwerfen: 3 Fp. / Kette schleift am Boden: 1 Fp. / Füßen beim Ablegen der Kette: 3 Fp.

Anmerkung: Als Verfehlen gilt auch, wenn der Teilnehmer beim 1. Versuch die Kette nicht aufnehmen bzw. nicht ablegen konnte und ein weiteres Mal den Kreisel fährt.



Der Aufbau

Der Ständer mit der Magnetscheibe, auf der das Kettenende abgelegt wird, ist in einem Abstand von mindestens 5 m zum Spurbrett aufzustellen.

An Geräteteilen für den Kreisel werden benötigt:

- eine 3 m lange Plastikkette mit einem Griffende
 - ein 70 cm hoher (Sonnenschirm-)Ständer mit Dorn
 - ein 70 cm hoher (Sonnenschirm-)Ständer mit Magnet
- Magnet und Griff auffällig anstreichen!

Hinweis: Der Abstand zwischen den beiden Ständern soll ca. 2,80 m sein, damit die aufgelegte Kette leicht durchhängt.

4 Aufgabe 4: S-Gasse

Die S-Gasse ist so zu durchfahren, dass keine Klötzchen umfallen. Die Gasse kann individuell, je nach örtlichen Gegebenheiten, in beliebiger Kurvenform mit maximal 60 Klötzchen gestaltet werden.

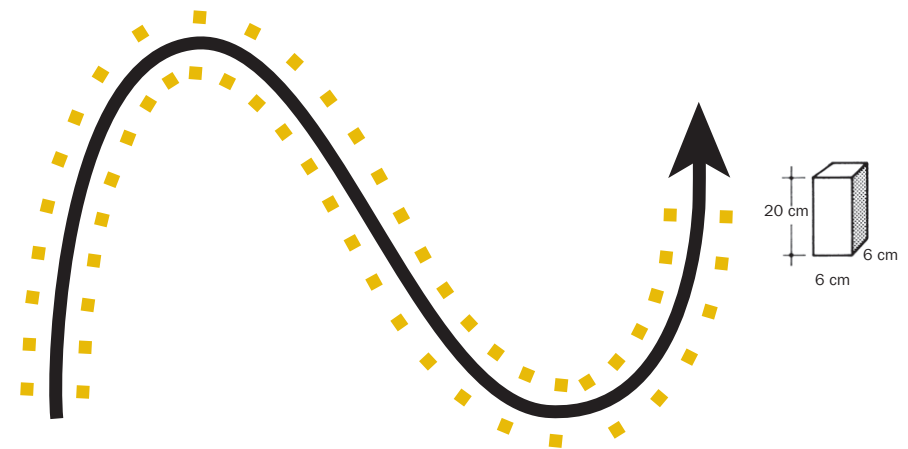
Das Lernziel

In der S-Gasse sollen die Teilnehmer zeigen, dass sie enge, vorgegebene Kurven mit angepasster Geschwindigkeit und der richtigen Pedalstellung durchfahren können.

Die Fehlerwertung. Maximal: 10 Fp.

Umwerfen eines Klotzes: 1 Fp. je Klotz
Fahren außerhalb der Spur: 1 Fp. je Klotz

Anmerkung: Beim fehlerhaften Verlassen der Fahrspur werden neben den umgeworfenen Klötzen diejenigen Klötze gezählt, an denen der Teilnehmer außerhalb der Spur vorbeigefahren ist.



Der Aufbau

Die S-Gasse wird mit Hilfe der Schablonen in Trapezform erstellt. Durch einfaches Anlegen kann eine Gasse in beliebiger Kurvenform mit einer Spurbreite von knapp 60 cm aufgebaut werden. Der Einsatz von 60 Klötzchen ist ausreichend. Jeweils an den Ecken der Schablone werden die Klötzchen aufgestellt. Der Stand der Klötzchen wird durch Kreide oder Kreppband visuell dargestellt, damit diese beim Umfallen wieder an den korrekten Platz gestellt werden können.

5 Aufgabe 5: Kreisel links

Bei dieser Aufgabe ist ein Kreis mit ca. 3 m Radius einhändig zu fahren. Dabei wird mit der rechten Hand gelenkt und mit der linken Hand eine Kette geführt. Der Griff des Kettenendes ist von einer Magnetplatte abzunehmen und nach der Kreisfahrt dort wieder aufzulegen, ohne dass dabei die Kette am Boden schleift.

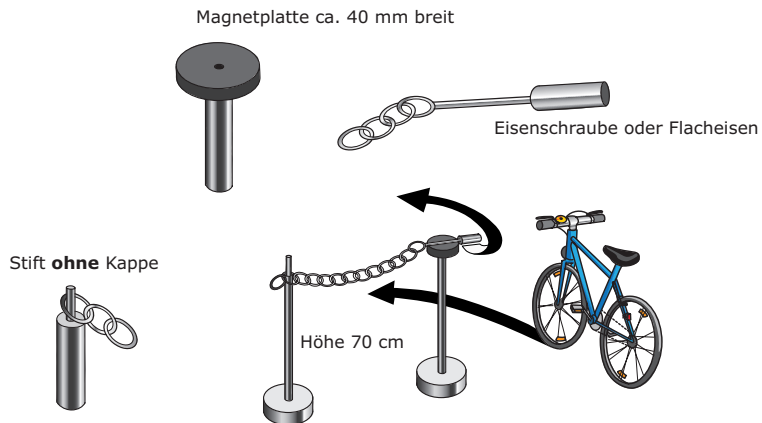
Das Lernziel

Beim Kreisel sollen das zielgenaue Abbremsen und das einhändige Kurvenfahren als Vorübung für das sichere Abbiegen auf der Straße trainiert werden.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Fußten beim Aufnehmen der Kette: 3 Fp. / Kette verfehlen: 6 Fp. / Nicht einhändig fahren: 6 Fp. / Verfehlen des Magneten beim Ablegen der Kette: 3 Fp. / Verlieren der Kette: 3 Fp. / Ständer umwerfen: 3 Fp. / Kette schleift am Boden: 1 Fp. / Fußten beim Ablegen der Kette: 3 Fp.

Anmerkung: Als Verfehlen gilt auch, wenn der Teilnehmer beim 1. Versuch die Kette nicht aufnehmen bzw. nicht ablegen konnte und ein weiteres Mal den Kreisel fährt.



Der Aufbau

Der Ständer mit der Magnetscheibe, auf der das Kettenende abgelegt wird, ist in einem Abstand von mindestens 6 m zum Spurwechsel aufzustellen.

An Geräteteilen für den Kreisel werden benötigt:

- eine 3 m lange Plastikkette mit einem Griffende
 - ein 70 cm hoher (Sonnenschirm-)Ständer mit Dorn
 - ein 70 cm hoher (Sonnenschirm-)Ständer mit Magnet
- Magnet und Griff auffällig anstreichen!

Hinweis: Der Abstand zwischen den beiden Ständern soll ca. 2,80 m sein, damit die aufgelegte Kette leicht durchhängt.

6 Aufgabe 6: Spurwechsel

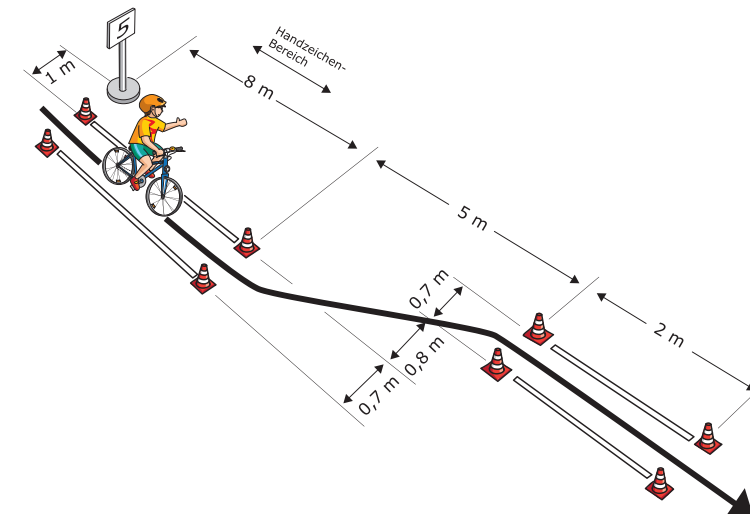
Um 1,50 m nach links ist beim „Spurwechsel“ die Fahrspur zu versetzen. Dabei kommt es darauf an, sauber innerhalb der Begrenzungslinien zu fahren, sich vor dem Abbiegen sorgfältig nach links umzuschauen, sich die angezeigte Zahl zu merken und vor dem Ende der ersten Spurgasse ein deutliches Handzeichen zu geben.

Das Lernziel

Der Teilnehmer soll daran gewöhnt werden, sich vor jedem Wechsel der Spur vorschriftsmäßig umzusehen und abzusichern sowie ein deutliches Handzeichen zu geben.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Fahren außerhalb der 1. Spurgasse ist als Auslassen der Aufgabe zu werten: 6 Fp. / Befahren oder Verschieben einer Begrenzung inkl. Kegel: 1 Fp. / Fahren außerhalb der 2. Spurgasse: 3 Fp. / Handzeichen vergessen oder zu spät: 3 Fp.



Der Aufbau

Beginn und Ende der Begrenzungslinien sind durch außenstehende Leitkegel oder Klötze zu markieren. Statt Linien können auch Ketten ausgelegt werden.

Die Merkmahl

Es genügt eine 1-stellige Zahl!

Die Zahl ist laufend zu ändern. Sie wird weggedreht, wenn der Teilnehmer mit dem Vorderrad das Ende der ersten Spurgasse erreicht. Die Zahl wird im Ziel abgefragt und zwar möglichst schriftlich. Das Ergebnis wird getrennt von Aufgabe 6 und 8 gewertet.

7 Aufgabe 7: Slalom

Der Slalom beinhaltet max. 7 Tore, die so durchfahren werden müssen, dass keine der Pylonen berührt oder verschoben werden. Erschwert wird die Aufgabe durch das Versetzen der Tore auf einer maximalen Fläche von 18 x 4 m. Ab Beginn des Slaloms kann auf Zeit gefahren werden.

Das Lernziel

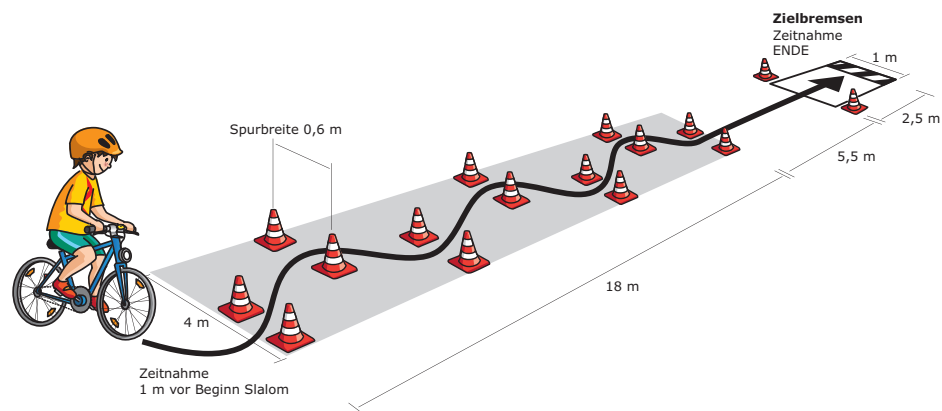
Beim Slalom lernen die Teilnehmer vorausschauend zu fahren und auch bei schnellerer Fahrt Engstellen auf der Fahrbahn zielgenau – ohne zu berühren – zu durchfahren.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp.

Falsches Einfahren: 5 Fp.

Auslassen je Slalomtor: 5 Fp.

Berühren/Verschieben je Pylone: 1 Fp.



Der Aufbau

Auf einer max. Aktionsfläche von 18 x 4 m werden max. 7 Tore (das letzte Tor in Richtung Bremstest) aufgestellt. Die Pylonen werden in einem Abstand von 60 cm zu einem Tor aufgebaut. Der Abstand von Tor zu Tor sollte variabel innerhalb der Aktionsfläche versetzt aufgebaut werden, um die Geschwindigkeit zu reduzieren. Die Zeitmessung beginnt 1 m vor dem ersten Tor und endet beim Einfahren zur Aufgabe 8 „Bremstest“.

Achtung: Die Strecke vom Ende des Spurwechsels bis zur Einfahrt in den Slalom sollte möglichst in einem 90° Bogen geführt und mit durchgehenden Linien markiert werden.

Hinweis: Auf die Zeitnahme kann auch verzichtet werden.

8 Aufgabe 8: Zielbremsen

Beim Zielbremsen muss der Teilnehmer vor der Haltelinie so zum Stehen kommen, dass er die Begrenzungsplatte nicht abwirft und keine Seitenlinie berührt oder überfährt. Nach dem Anhalten muss er sich innerhalb des markierten Feldes abstützen. Das Abstützen vor dem Anhalten ist beim Turnier nicht erlaubt.

Das Lernziel

Der Teilnehmer soll lernen, seinen Bremsweg richtig einzuschätzen und mit Vorder- und Hinterradbremse so zu bremsen, dass er auch bei schnellerer Fahrt korrekt und ohne Schleudern zum Halten kommt.

Die Fehlerwertung. Maximal: 6 Fp. (für Zielbremsen)

Abstützen vor dem Anhalten („Bremsen“ mit den Füßen): 3 Fp.

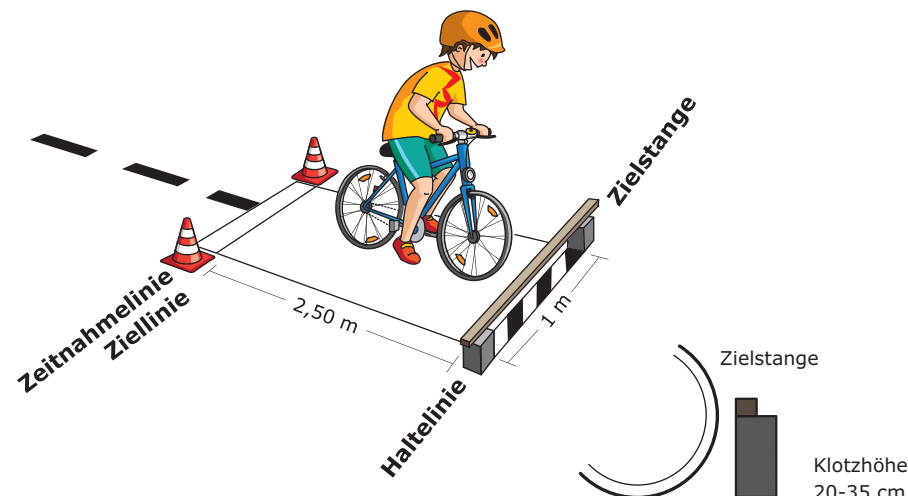
Abstützen/Halten auf oder außerhalb der Begrenzungslinien: 3 Fp.

Abwerfen der Zielstange: 5 Fp.

Nichtabstützen nach dem Anhalten im Bremsfeld: 3 Fp.

Maximal: 3 Fp. (für Merzkahl)

Nennen einer falschen oder keiner Zahl: 3 Fp.



Der Aufbau

Für die Ziel- und Seitenlinien genügt eine ca. 2 cm breite Markierung, die Haltelinie dagegen sollte ca. 10 cm breit sein. Die Zielstange – es kann auch ein Rohr verwendet werden – wird auf 2 Klötze oder Pylonen gelegt.

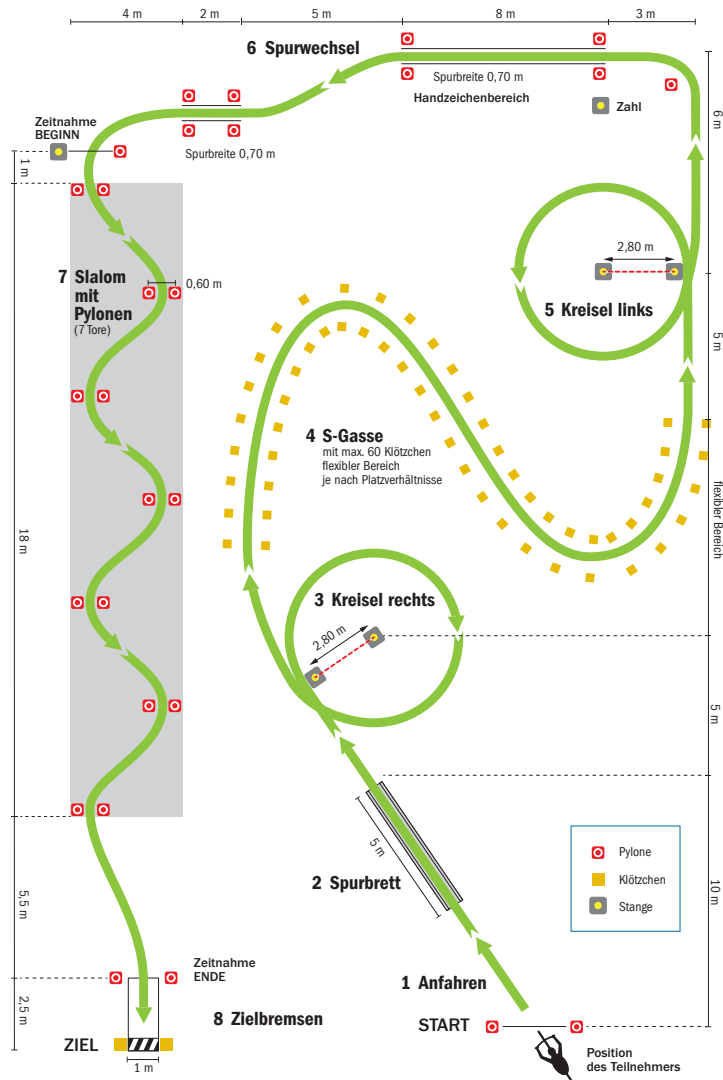
Hinweis: Der Teilnehmer steht auf Höhe der Ziellinie, misst die Zeit und fragt die Merzkahl vom „Spurwechsel“ schriftlich ab. Separate Wertung!

► Tipps für Turnierleiter

Parcoursaufbau

Voraussetzung ist ein verkehrsfreier Platz mit einer befestigten Oberfläche ab 20x28 m. Optimal sind: 25x40 m. Achtung: Bei Turnieren auf Parkplätzen ist für eine durchgehende Absperrung gegenüber dem öffentlichen Verkehr zu sorgen!

Die Abstände zwischen den einzelnen Aufgaben sollten mindestens 5 m betragen. Die Aufgaben 3, 4 und 5 können notfalls abweichend von dem abgebildeten Parcours entsprechend den Platzverhältnissen aufgebaut werden. Die Aufgaben „Slalom“ und „Bremstest“ liegen wegen der Zeitmessung aber immer am Schluss.



Zeitnahme und -wertung

Die Zeit wird nur noch für den 24,5 m langen Abschnitt vom Beginn des „Slaloms“ bis ins Ziel gemessen. Bei manueller Messung wird der Beginn der Zeitnahme durch Handheben signalisiert. Gestoppt wird beim Überfahren der Ziellinie mit dem Vorderrad.

Auf die Zeitwertung kann – ausgenommen bei Qualifikationsturnieren – grundsätzlich verzichtet werden.

Hilfsmittel

Außer den Turniergeräten ist folgendes Material hilfreich:

- die offiziellen Veranstaltungsunterlagen
- Stoppuhr, Meterstab und Maßband
- Leitkegel, Kreide und Klebebänder
- Tische und Stühle (für die Auswertung)
- Reparaturwerkzeug und Schreibzeug
- Absperrband

Fahradhelme

Die Kinder sollten während der Fahrt durch den Parcours einen Fahrradhelm tragen.

Organisationshelfer

Im „Normalfall“ genügt ein Team mit 4 bis 5 Leuten. Bei großen und wichtigen Turnieren sind vom Turnierleiter 8 Aufgabenhelfer, 1 Zeitnehmer, 2 Auswerter, 1 Ansager und 1 Notfallhelfer vorzusehen.

Ablauf

Vor der Wertungsfahrt müssen die Teilnehmer ausreichend Gelegenheit haben, unter Anleitung zu üben und eine komplette Probefahrt zu machen. Die Wertungsfahrt ist der Abschluss des Turniers.

Es startet idealerweise immer nur ein Teilnehmer.

Die Fahrradkontrolle

Fahrfehler sind nicht selten auf falsch eingestellte Bremsen, Lenker oder Sattelhöhe zurückzuführen. Solche Mängel sollten deshalb mit dem Teilnehmer besprochen und gemeinsam korrigiert werden.

Fahrradgröße

Problematischer ist es, wenn das gesamte Fahrrad für das Kind zu groß oder schlichtweg ungeeignet ist. Hier hilft nur ein klärendes Gespräch mit den Eltern. Die Kinder sollen auch beim Turnier nur ein ihrer Körpergröße entsprechendes Rad benutzen. Als Richtwerte gelten:

- 18 Zoll für 112 bis 125 cm Größe
- 20 Zoll für 126 bis 140 cm Größe
- 24 Zoll für 141 bis 160 cm Größe
- 26 Zoll ab 161 cm Größe

Einsatz im Verkehrsunterricht

Der Einsatz des Fahrradturniers im **Verkehrsunterricht** bietet sich bei folgenden Lernzielen an:

- Qualifikation als sicherer Radfahrer im Schonraum (3./4. Klasse)
- Stabilisierung sicheren Verhaltens im Verkehrsraum (5./6. Klasse)
- Das verkehrssichere Fahrrad (5. Klasse)

Außerdem können noch folgende Inhalte vermittelt bzw. angesprochen werden:

- Erleben und Mitgestalten von Gemeinschaft
- Planung und Durchführung eines gemeinsamen Vorhabens
- Einüben einfacher „Sofortmaßnahmen am Unfallort“ und Verstärken partner-schaftlicher Einstellungen.

Mögliches Beiprogramm: „Erste Hilfe für Kinder“

„Jeder kann helfen!“. Dieser Grundsatz gilt nicht erst für Erwachsene, sondern auch schon für Kinder. Außerdem: Je früher man mit Kenntnissen und Handgriffen in „Erster Hilfe“ vertraut gemacht wird, desto größer ist erfahrungsgemäß die Bereitschaft, bei einem Unfall auch konkret zu helfen.

Aus diesem Grund wird allen Turnierleitern empfohlen, ein entsprechendes Beiprogramm von einer der bekannten **Hilfsorganisationen** (ASB, DRK, JUH, MHD und DLRG) oder auch der Feuerwehr anbieten zu lassen.