

Regelordnung

24-Stunden-Orientierungslauf

12-Stunden-Orientierungslauf

und

6-Stunden-Orientierungslauf (Jugendstaffel)

24-Stunden-Orientierungslauf

1. Allgemeines

Der Thüringer 24-Stunden-Orientierungslauf ist ein zyklischer Staffelwettkampf, dessen Dauer 24 Stunden beträgt. Die Mitglieder eines Staffelteams (im Folgenden als Läufer bezeichnet) laufen dabei nacheinander verschiedene Orientierungslaufbahnen.

2. Teamzusammensetzung

Sechs Läufer (ab D/H -16) bilden ein Team. Clubstaffelpflicht besteht nicht. Für die Zusammensetzung gilt folgende Bedingung: Mindestens zwei Damen bzw. Mädchen und höchstens drei Herren aus den Klassen H19-34 gehören zu einem Team. 6er-Teams, welche diese Bedingung nicht erfüllen, erhalten die Möglichkeit, „außer Konkurrenz“ zu starten.

3. Meldung der Teams

Bei der Meldung sind Name, Alter und SI-Nummer der Teammitglieder sowie die Reihenfolge der Läufer und der Teamname (max. 24 Zeichen lang) anzugeben. Änderungen in der Zusammensetzung des Teams und der Laufreihenfolge sind ab 7 Tage nach dem letzten Meldetermin kostenpflichtig und bis eine Stunde vor dem Start zulässig.

4. Reihenfolge der Läufer / Startnummern

Die bei der Meldung angegebene Reihenfolge der Läufer muss über die gesamte Dauer des Wettkampfes beibehalten werden. Andernfalls wird das Team disqualifiziert. Die Startnummer ist läufergebunden und deutlich sichtbar auf der Brust zu tragen.

Läufer	1. Läufer	2. Läufer	3. Läufer	4. Läufer	5. Läufer	6. Läufer
Startnummer	*** A	*** B	*** C	*** D	*** E	*** F

*** steht für die Teamnummer, die vom Veranstalter vergeben wird

5. Wettkampfablauf

5.1. Start

Der Start erfolgt am Samstag um 9.00 Uhr als Massenstart des jeweils ersten Läufers eines jeden Teams. Die Aufstellung der Startläufer erfolgt fünf Minuten vor dem Start den Startnummern entsprechend geordnet. Die Laufkarte darf erst mit dem Startsignal aufgenommen werden.

5.2. Wechsel der Läufer

Der Läuferwechsel erfolgt mittels Handabschlag wie beim konventionellen Staffel-Orientierungslauf. Der erste Läufer wechselt auf den zweiten, dieser auf den dritten usw. Erst nachdem alle sechs Läufer eine Bahn absolviert haben, ist wieder auf den ersten Läufer zu wechseln.

Die Kartenentnahme erfolgt nach dem Wechsel und dem Absolvieren der Startpflichtstrecke selbständig an der Kartenausgabe. Nach dem Ablaufen einer jeden Bahn ist die Laufkarte im Ziel abzugeben. Das Nichtabgeben der Laufkarte hat die Disqualifikation des Teams zur Folge.

5.3. Bahnen

Die genaue Anzahl der mit * markierten Bahnen und die Bahndaten werden vor dem Wettkampf bekannt gegeben. Die Anzahl der Nachtbahnen (siehe 5.3.5.) kann am Wettkampftag bis 19.00 Uhr, spätestens bis eine Stunde vor dem Wechselzeitpunkt auf die Dämmerungsbahnen (siehe 5.3.4.), durch die Wettkampfleitung verändert werden.

5.3.1. Startbahn

Zu Beginn des Wettkampfes absolviert jedes Team eine gegabelte Startbahn. Für diese Bahn gibt es keinen Kartenbon.

5.3.2. Mottobahnen

Nach Absolvieren der Startbahn steht jeder Mannschaft ein Komplex von 6 Mottobahnen (TH (Theme)) zur Verfügung. Die 6 Mottobahnen dürfen in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.

	Kategorie/Code	Anzahl der Bahnen	Orientierung	Richtzeit
Motto	TH1-6	6	medium	20-35 Minuten

5.3.3. Tagbahnen

Nach dem Ablaufen der Mottostrecken steht jedem Team ein Komplex von Tagbahnen zur Verfügung.

Tagbahnen			
Kategorie/Code	Anzahl der Bahnen	Orientierung	Richtzeit
H (Hard)	6-10*	schwer	25-70 Minuten
E (Easy)	6-10*	leicht	25-65 Minuten

5.3.4. Dämmerungsbahnen

Bei Anbruch der Dämmerung sind von jedem Team zwei Dämmerungsbahnen zu absolvieren, unabhängig davon, ob bereits alle Tagbahnen absolviert wurden. Der Zeitpunkt, ab dem der Wechsel von Tag- auf Dämmerungsbahnen erfolgen muss, wird bis 19.00 Uhr, mindestens aber eine Stunde vor dem Wechselzeitpunkt, durch die Wettkampfleitung bekannt gegeben. Hat ein Team vor diesem Zeitpunkt alle Tagbahnen absolviert, wechselt dieses Team entsprechend früher auf die Dämmerungsbahnen.

Dämmerungsbahnen			
Kategorie/Code	Anzahl der Bahnen	Orientierung	Richtzeit
LT (Long Twilight)	1	leicht	35 Minuten
ST (Short Twilight)	1	leicht	25 Minuten

5.3.5. Nachtbahnen

Nach dem Absolvieren der Dämmerungsbahnen steht jedem Team zusätzlich zu den ggf. verbleibenden Tagbahnen ein Komplex von Nachtbahnen zur Verfügung.

Nachtbahnen			
Kategorie/Code	Anzahl der Bahnen	Orientierung	Richtzeit
HN (Hard Night)	6-10*	schwer	25-70 Minuten
EN (Easy Night)	6-10*	leicht	25-65 Minuten

5.3.6. Schlussbahn

Nach absolvieren aller Tag- und Nachtbahnen muss am Ende eine Schlussbahn absolviert werden.

Schlussbahn			
Kategorie/Code	Anzahl der Bahnen	Orientierung	Richtzeit
FF (Final Farsta)	1	schwer	25-35 Minuten

6. Wertung der einzelnen OL-Bahnen

Wurde eine Bahn nicht korrekt abgelaufen (z.B. bei Nichterbringen eines Postennachweises, falscher Anlaufreihenfolge der Posten u. ä. m.), so wird diese nicht für die Teamwertung gezählt. Der Läufer, dessen Lauf nicht gewertet wurde, darf weiterhin für sein Team starten. Das Team bleibt in der Wertung.

Beträgt die Laufzeit eines nichtgewerteten Läufers weniger als 30 Minuten, verschiebt sich für das jeweilige Team der Zielschluss um die Zeitdifferenz "30 Minuten minus Laufzeit" nach vorn. Das heißt, für dieses Team endet der Wettkampf entsprechend zeitiger.

7. Ausfall von Läufern

Wenn alle 6 Läufer eines Teams einmal gestartet sind, kann bei Ausfall eines Läufers der Wettkampf als 5er-Team fortgesetzt werden. Mit dem zweiten und jeden weiteren Ausfall verschiebt sich der Zielschluss für das betreffende Team um jeweils 30 Minuten nach vorn (Wettkampf endet zeitiger).

Jeder Ausfall ist spätestens mit dem Start des Läufers, der vor dem ausgefallenen Läufer eine Bahn absolviert, der Wettkampfleitung zu melden. Als Ausfall gemeldete Läufer dürfen nicht wieder zum Einsatz kommen.

8. Zielschluss / Wettkampfbende

Zielschluss ist Sonntag um 9.00 Uhr (Ausnahmen siehe 6. und 7.). Zieleinläufe nach Zielschluss werden nicht berücksichtigt.

9. Endergebnis

Sieger wird das Team mit der höchsten Anzahl korrekt abgelaufener Bahnen. Bei gleicher Anzahl entscheidet die Einlaufreihenfolge.

10. Posten

Die Posten entsprechen der IOF-Norm, wobei alle Postenschirme allseitig mit reflektierendem Material (Größe: ca. 15 cm x 5 cm) versehen sind.

11. Proteste

Proteste können bis Sonntag 9.30 Uhr bei der Wettkampfleitung schriftlich eingereicht werden.

12. Schlussbestimmung

Von dieser Regelordnung abweichende Bestimmungen werden den Teilnehmern im Programmheft oder bis zwei Stunden vor dem Start durch Aushang an der Information bekannt gegeben. Alle früheren Regelordnungen werden hiermit außer Kraft gesetzt.

12-Stunden-Orientierungslauf

Abweichend vom 24-Stunden-Orientierungslauf gelten in dieser Kategorie folgende Regeln:

- Jedes Team kann aus 2, 3, 4, 5 oder 6 Läufern bestehen.
- Alter und Geschlecht der Läufer sind freigestellt.
- Zielschluss ist am Samstag um 21.00 Uhr.
- Es startet der Läufer A und wechselt auf den Läufer B. Danach ist die Startreihenfolge frei.
- Nach Absolvieren aller Tagbahnen sind die Dämmerungsbahnen die Schlussstrecken.

6-Stunden-Orientierungslauf (Jugendstaffel)

Abweichend vom 24-Stunden-Orientierungslauf gelten in dieser Kategorie folgende Regeln:

- Jedes Team kann aus 3, 4, 5 oder 6 Läufern bestehen.
- Es dürfen nur Kinder und Jugendliche bis einschließlich D/H14 starten.
- Die Startreihenfolge der Läufer ist freigestellt.
- Jeder Wechsel muss zwischen zwei Läufern erfolgen.
- Zielschluss ist am Samstag um 15:00 Uhr.
- Die Bahnen entsprechen dem Niveau D/H10 bis D/H14. Die genaue Anzahl der mit * markierten Bahnen und die Bahndaten werden vor dem Wettkampf bekannt gegeben.

Jugendbahnen			
Kategorie	Kürzel	Anzahl der Bahnen	Anforderungsniveau
Startbahn	SFC	1	D/H10
Kinder leicht	EC	2-6*	D/H10
Kinder mittel	MC	2-6*	D/H12
Kinder schwer	HC	2-6*	D/H14
Schlussbahn	FFC	1-2*	D/H10

Jena, den 22.03.2022