00.0 Die Geschichte

Die SHERPA 2019 ist dieses Jahr viel mehr als nur Fahren. Fahren werdet Ihr genug, aber es ist eine komplette Abenteuergeschichte. Ihr seid die Protagonisten, Ihr erlebt ein asiatisches Abenteuer.

Willkommen in Asien!

Sam Oht hatte, auf seiner Suche nach dem Jade-Einhorn einen Tipp hier im Hafen bekommen. Es ging um eine Jade-Mine hoch im Himalaya. Es nahm wohl ein Floß den Fluß hinauf zu einer Stadt. Dorthin werden wir, nachdem wir hier noch praktische 4x4-Prüfungen absolvieren, auch folgen – ebenfalls mit einem Schiff – über Nacht. So können wir morgen den Aufstieg ins Gebirge beginnen.

Nach dem Prolog ausgestattet mit etwas Geld in der Reisekasse kommt das erste Hindernis.

Der Ponton

Der Trophy-Tross muss über Nacht zum Startpunkt. Dazu wurde eine Fähre angemietet, welche aber leider wegen Niedrigwassers nicht zu unserem Rastplatz kommen kann. Dafür wurden aber in einiger Entfernung Pontons und ein Schleppkahn gesichtet.

Der Kapitän könnte aber zu bestechen sein. Die Pontons liegen noch auf festem Grund, eine Auffahrt ist wegen Schlamm im Fluss bei gewässerten Pontons nicht machbar.

Aufgabe 1

Kapitän überzeugen

Aufgabe 2

Die Fahrer müssen also den Ponton an Land befahren. Auffahrt konstruieren.

Die Traumfahrt

Ist dies gelungen, schlummern die Fahrer erschöpft ein. Bei Feuerknistern und nach Kaltgetränken finden sie sich im Land der Träume:
Wer also noch möchte, kann den Abend fahrerisch ausklingen lassen, im Traum, während der nächtlichen Ponton-Fahrt, sozusagen. Es gibt, ausgehend vom und endend am Feuer eine Lichterrundfahrt um das Camp.

Der verflixte Ponton

Nach langer Nachtfahrt auf dem Fluß, erwachen die Fahrer morgens auf ihrem Ponton, welches wieder an Land steht. Der Kapitän ist verschwunden.
Die Fahrzeuge stehen leider auf einem anderen Ponton.
Um dort hinzugelangen, müssen die Fahrer von ihrem Ponton auf den Ponton der Fahrzeuge.

Nachdem alle erfolgreich den Ponton gewechselt haben, geht es los – hinauf in die Berge des Himalaya. Eine Wettkampffahrt – Sonderprüfungen sind innerhalb der Enduro-Prüfung auch vorhanden. Über verlassene Eisenbahnbrücken und durch Djungelpfade immer höher hinauf.

(c) SHERPA-Trophy

Entlang des Weges ereignen sich zufällige Treffen. Hier sucht ein Händler Hilfe beim Sägen seiner Brennholzvorräte, dort wartet jemand auf eine Verlängerung des Seils, um kostbare Waren auf den Gipfel eines kleinen Berges zu bekommen.

Im Himalaya

Am Ziel schließlich ein kleines Dorf, der Kiosk ist das Zentrum, daneben ein alter Tempel.
Pause vor den Sonderprüfungen. Ist hier Interessantes zu entdecken?

Sam Oht suchte hier oben das Jade-Einhorn. Er bekam den Tipp einer Jade-Mine, welche dieses Logo trug. Daher waren wir auf dem Weg in den Himalaya.

Am Kiosk sind Hinweise auf die Jade-Mine, die Unglücke der Arbeiter und geheimnisvolle Vorgänge zu lesen.
An der Mine wird erklärt, daß diese um 1276 von Marco Polo besucht wurde. Dieser hatte einen Schotten in seinem Reisetross, welcher sich hier verliebte und blieb. Auf sein Heimatgetränk wollte er aber nicht verzichten, und so gründete er hier eine Whiskey-Destillerie. Sein Logo, ein Jade-Einhorn.

Sam Oht fand die Geschichte so wunderbar, daß er, zufrieden mit dem Erfolg der Expedition, mit einem Emblem der Destille im Gepäck, in heimatliche Gefilde reiste.

Ebenso ist am Kiosk zu erfahren, daß eine lang ersehnte Lieferung von Wasser nicht eingetroffen ist. In der Sandwüste ist dies für die Bewohner aber lebenswichtig.
Man erfährt, daß der LKW aus nördlicher Richtung hätte kommen sollen.
Leider hat kein Bewohner Fahrzeuge, die eine großflächige Suche möglich machen.

Der Fluch

Das Schicksal der Jade-Mine und Destillerie
Aufgrund von Arbeitsunfällen, als Mine und Destillerie noch parallel betrieben wurden, sank der Ruf der Stelle, es entstand die Sage von einem Fluch, welcher auf der Mine und allen, die jemals das Areal betreten haben, lastet.

Die Dorfbewohner haben erfahren, daß unser Tross bei der Jade-Mine war. Der Mann am Kiosk weiß Rat und hat, wie auch in der Mine zu finden, eine Karte zum sicheren Ort Ru Ntada.

Merkwürdige Zeichen sind auf der Karte, im Tempel erfährt man, es sind Lichtungen, auf denen heilende Kräuter wachsen.
Sammelt man sie ein, so kann man mit der Mischung ein Getränk gegen den Fluch brauen.

Ru Ntada - Die Flucht vor dem Fluch

Mittlerweile kommen die Dorfbewohner gefährlich näher – wir verlassen den Ort und starten gen Tal. Natürlich Ausschau haltend, nach den heilbringenden Kräutern.
Unterwegs treffen wir auf einen Öl-Händler – er empfiehlt uns, die Kräutermischung mit seinem wertvollen Öl und etwas Fleisch zu sich zu nehmen.

Unruhe - Die Flucht

Sicher im Camp nahe Ru Ntada angekommen befolgen wir gerne diesen Rat.

(c) SHERPA-Trophy

Eigentlich wäre jetzt ja alles gestellt für einen ruhigen Abend.

Doch es gibt Unruhe.
Der Bauer, auf dessen Land wir campieren, rät uns schnellstmöglich aufzubrechen. Der Besuch bei der Mine hat neben den Dorfbewohnern auch die Behörden aufhören lassen. Sie sind unterwegs und ein erklären könnte uns in größere Schwierigkeiten bringen.

Für die Fahrer heißt dies:
Der Fluch ist nach der Mixtur der Kräuter und dem Öl zu einem wohlschmeckenden Trank/Marinade geworden.

Die Fahrer sind vom Fluch geheilt, doch die Bewohner des Dorfes haben gedroht, wegen des Betretens der verfluchten Stätte, uns aus dem Camp zu vertreiben. Zudem ist die lokale Polizei auch deswegen zu uns unterwegs.

Zu allem Überfluss ist der direkte Weg in unserer geplanten Richtung wegen einer weggebrochenen Brücke nicht nutzbar.

Somit nehmen wir, dem Tipp eines einheimischen folgend, einen Weg durch das Dickicht in Pakistan.

Der Cousin des Tippgebers lässt uns an der Grenze auf einen alten Schmugglerpfad.

Die Bedingung, ab der Grenze maximal Abblendlicht, kein Fernlicht, keine Musik, keine lauten Stimmen.

Um dem geheimen Pfad zu folgen, bekommen die Fahrer UV-Licht-Lampen an die Fahrzeuge montiert.

Der Cousin an der Grenze hat auch noch einen Tipp zur sicheren Einreise nach Indien.
An der Grenze steht nämlich der Bruder seiner Frau.

Die Flucht – Nachtfahrt durch das Grenzgebiet

Sie folgen also dem beleuchteten Pfad entlang der indischen Grenze bis zum Übergang nach Pakistan.
Dort warnen Schilder – die Lichter hören auf und ein Grenzposten wartet.
Der Posten warnt – fahrt mit minimalstem Licht, seid ruhig, nicht laut und er hat einen Tipp:
Bei der Einreise in Indien, nennt dem Grenzer die Anzahl der Lotusblüten, welche Ihr im UV-Licht gesehen habt! Dies und vielleicht ein Schein könnte die Einreise ermöglichen.
Aber leise!

Der Grenzposten spricht leider kein deutsch. nur indisch-englisch. Nach erfolgreichen Verhandlungen auf englisch und mit etwas Bestechung, sowie der Nennung der Anzahl der Lotusblüten lässt er die Fahrer passieren.

Hinter ihm folgt der Tross denn einer Lichterwelt – in Indien ist ein Lichterfest
Der Weg endet am Camp/Lagerfeuer.

Auf zur Küste – oder nicht?

Eigentlich sollten wir auf die Fähre, doch es gibt ein Problem.

(c) SHERPA-Trophy

Die Dieselmotoren können nicht anspringen, denn der Startgenerator ist defekt.
Der Schwerlast-LKW steckt irgendwo fest – die Zugmaschine ist defekt.

Wir müssen dennoch dringend weg, denn unsere nachtfahrt wurde bemerkt – die Behörden sind alles andere als erfreut. Uns bleiben ein paar Stunden. Also bleibt nur eines, wir helfen und suchen den Laster und versuchen, den Hänger mit Generator zum Hafen zu bringen.

Dazu müssen wir aber, wegen der uns suchenden Behörden einen Umweg fahren.
Der Tross folgt dem abgesteckten Weg bis zu einem Techniker, der mit der Zugmaschine (Orangener LKW) liegengeblieben ist und sowohl den Standort des Schwerlasthängers als auch die geplante sichere Wegstrecke kennt.

Der Schwerlasttransport

Dann teilen sich die Teams, denn es gibt Berichte über eine Brücke, welche vorbereitet werden muss, und zudem muss der Weg markiert und von Hindernissen freigeräumt werden (Stöckchen, Steinchen etc.)

Die beiden, oder besser drei Teams (Schwerlast-Schleppen, Weg klären und räumen, Brücke sichern) bekommen hier Funkgeräte auf eigenem Kanal und los geht´s.

Läuft der Generator?

Am Hafen wird die Plane gelüftet und es folgt der Versuch, den Generator / Motor mit Benzin, Lichtmaschine, Zündkerzen etc.pp. zu versorgen/reparieren.

Läuft der Motor, ist die Trophy mit dem Fahren auf die Fähre beendet.

(c) SHERPA-Trophy

001 AUFBAU Donnerstag 29.08.2019

Donnerstag:

9.00Uhr (geplant)

Treffpunkt Parkplatz JH Nideggen (Kaffee, Frühstück mitbringen!)

Genereller Ablauf

Abfrage Verständnis Ablauf
Aufgetauchte Schwierigkeiten
Sonstiges

Durchsicht aller Materialien – Kisten – Boxen
-Festhalten, falls fehlende Dinge – besorgen, bauen, organisieren

Festlegen Aufbau
Je nach
-Wetter
-Möglichkeiten Waldheim

Bestellen 2 Kuchen im Cafe Dohmen (für Sa oder So)

Fahrt zum Waldheim mit benötigtem Material
-Schaufeln, Spaten, Flatterband, Schlauch, Sägen, Bohrer,
Handschuhe, Markierungsspray etc.pp.
-Material, welches schon unten platziert werden kann
(Konturenbrücke z.B.)
-Versorgung (Getränke, Haribo, etc.)

Fahrt WH: SHERPA-Anfahrtsschilder aufhängen

Arbeiten am WH:
Festlegen und Aufbau Strecken Waldheim
Zone A
Befestigung Konturenbrücke (Fels)
4x4 Strecken (6 Abschnitte)
Festlegen Position Zentrum/Tisch
Zone B
Festlegen und Aufbau Strecke Nachtfahrt
Schwerlastbrücke

Anlegen Strecke ZK 1, Position Brücke und DK, ZK

(c) SHERPA-Trophy

Arbeiten am EGB und Umgebung:

Anlegen Jade-Mineneingang A und Position Jade-Mine
Abklären Funkstrecke
Abklären Trial-Strecke
Abklären Zeitgleich-Strecke

Check Strecke Hangquerung EGB/Schotter/größere Steine im Weg
Abklären Position HL2

Markieren Kräuterpositionen
Abklären HL4
Abklären „MTB“-Strecke

Ggf. schon Zone A und Zone B abflattern (wenn möglich und/oder schon scale-Ambiente aufgestellt)

14.00Uhr (geplant)	Mittagessen organisieren (Strept am See, Pizza, Imbiss Kreuzau, JH Nideggen)
14.00Uhr (geplant)	Einchecken JH Nideggen (ggf. hier Mittagessen, wenn früher / 12-14.00Uhr)
15.30 Uhr (geplant)	Fortsetzung Aufbau
18.00Uhr (geplant)	Abendessen JH (18-19.00Uhr)
19.30Uhr (geplant)	Fortsetzung Aufbau Durchsicht Kulissen, ggf. Lackspray nachholen Durchsprechen Teil für Freitag, Durchgehen Ablauf Details Ausklingen

Benötigt:

alles

(c) SHERPA-Trophy

002 AUFBAU Freitag 30.08.2019

Freitag:

7-30Uhr-9.00Uhr Frühstück JH Nideggen

Abfrage Verständnis Ablauf
Aufgetauchte Schwierigkeiten
Sonstiges

Durchsicht aller Materialien – Kisten – Boxen
-Festhalten, falls fehlende Dinge – besorgen, bauen, organisieren

Festlegen Aufbau
Je nach
-Wetter
-bereits erledigten Punkten

Fahrt zum Waldheim mit allem Material

Fahrt WH: SHERPA-Anfahrtsschilder kontrollieren

Arbeiten am WH:
Aufbau Strecken Waldheim
Zone A
4x4 Strecken (6 Abschnitte)
Position Zentrum/Tisch
Zuführende Schilder
Wasserversorgung (Schlauch, ggf. Pumpe, Strom?)

Zone B
Aufbau Strecke Nachtfahrt
Schwerlastbrücke
Fähre (auf blauem Müllsack)
Kai und Strecke zu Parc Fermé

Mitte
Parc Fermé
Stadt, Litfaßsäule, Ambiente, Licht, Sound, Schilder
Flatterband
Stadt mit Plane bedecken
Übungsparcours aufstellen

(c) SHERPA-Trophy

Einrichten WH

Gruppenraum
(Tische für Essen, Tische für Lagerung, Tische für Laden)
Große Tafel in die Mitte, Rest außen
Bastel-Tische mit Müllbeuteln und Tape abdecken
Material in 2. Raum (wenn mgl. –sonst Hänger)
Aushang Zimmerverteilung
Aushang Ablauf
Aushang Info für Besucher
Banner plazieren (2x) WH und Gelände
Aufhängen Poster (2x groß, 2x klein)
Funkgeräte

Feuerstelle abklären (Holz, Grillposition etc.)
Getränkelagerung
Fleischlagerung

Weiteres

12.30Uhr Mittagessen JH Nideggen

Weiterer Aufbau

Ab 15.00Uhr Anreise möglich
1x Marshal als Einweiser, einchecken, klären etc.

Benötigt:

alles

(c) SHERPA-Trophy

3.0 Anreise

15.00Uhr – 17.00Uhr (geplant)

Zimmer nach Rücksprache mit Katja bezugsfertig.

Bei Anreise dem Fahrer erklären:

Parken (nur unten, nicht hochfahren auf Volleyballfeld)
Gruppenraum
Zimmerverteilung
Hinweis, Wiese bis max. Flatterband betreten!
Ablaufzettel Zeiten Fahrer
Hinweis Startbriefing um 18.00Uhr, Start 18.30Uhr
Hinweis „Abendbrot/Buffet“ ab 17.00Uhr
Hinweis „Grillen“ ab 21.00Uhr/21.30Uhr
Haftungsausschluss unterschreiben lassen(!)

Pass
Theoriebögen
TÜV Abnahme

Benötigt:

Haftungsausschluss
Zimmerverteilungsplan
Ablaufplan Fahrer

Lösungsbogen Theorie
TÜV-Bögen

Kugelschreiber
Stempel TÜV
Aufkleber TÜV
Regelwerk

(c) SHERPA-Trophy

4.0 Briefing

18.00Uhr (geplant)

Begrüßung
Unterkunft
- Abfrage
  - Zimmer
  - Essen
  - RC
  - Sonstiges
  - Probleme
- Genereller Ablauf
  - Geschichte einleiten / abfragen

    Die SHERPA 2019 ist dieses Jahr viel mehr als nur Fahren. Fahren werdet Ihr genug, aber es ist eine komplette Abenteuergeschichte. Ihr seid die Protagonisten, Ihr erlebt ein asiatisches Abenteuer. Willkommen in Asien!
    Sam Oht hatte, auf seiner Suche nach dem Jade-Einhorn einen Tipp hier im Hafen bekommen. Es ging um eine Jade-Mine hoch im Himalaya. Es nahm wohl ein Floß den Fluß hinauf zu einer Stadt. Dorthin werden wir, nachdem wir hier noch praktische 4x4-Prüfungen absolvieren, auch hinfolgen – ebenfalls mit einem Schiff – über Nacht. So können wir morgen den Aufstieg ins Gebirge beginnen.

  - Art zu Fahren und Teamleistung
  - Bewertungen
  - Filmen und Fotografieren
    - -Fahrer sind Protagonisten in diesem Abenteuer
    - -Es wird so gut, wie sie es selbst machen
- Detail Verlauf Abend
  - Anlegen und Abfahrt von der Fähre erklären
    - Pässe bereit? Imfpass?
    - Parken in Parc Fermé
  - Praktische Prüfungen 1-6 grob einleiten -> muss bestanden werden

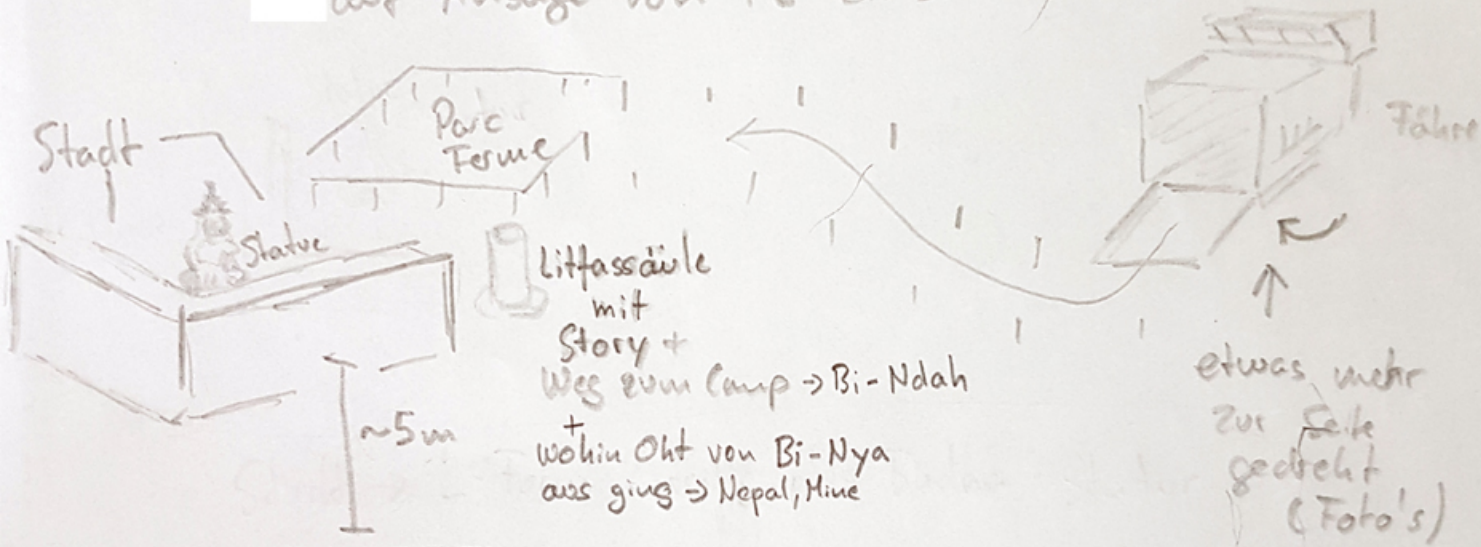
Treffpunkt (vor WH an geschnitzten Sitztieren)

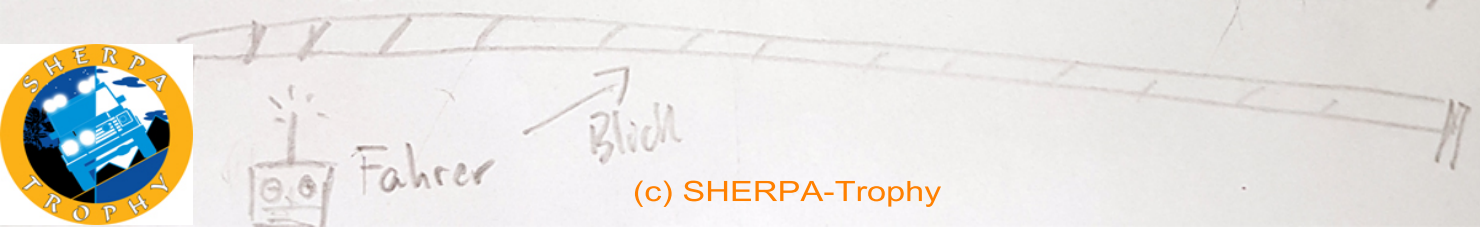
Benötigt:

Warnwesten
Funkgeräte
EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

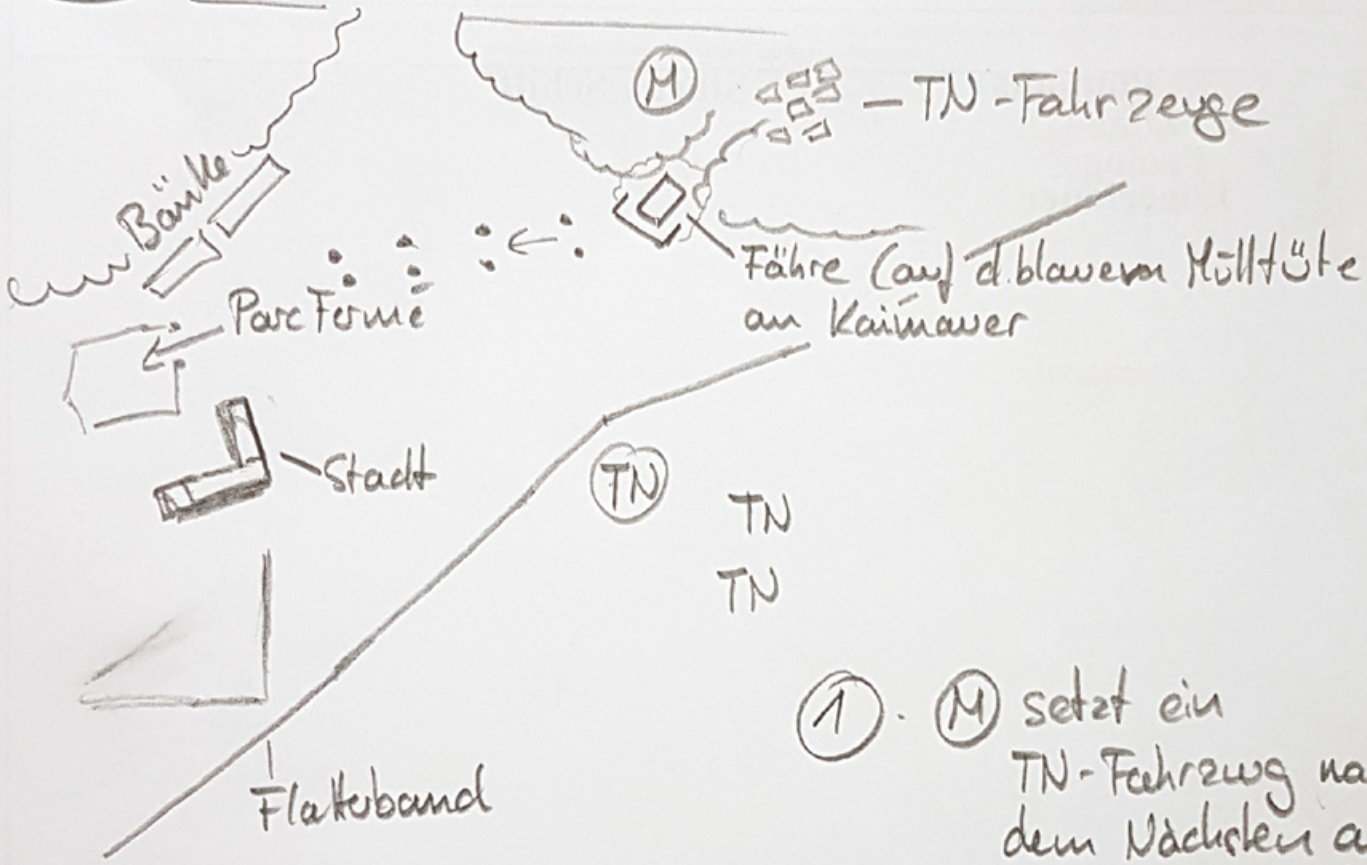
auf Ansage von TL einzeln





(c) SHERPA-Trophy

Fr Start



(1) M setzt ein TN-Fahrzeug nach dem Nächsten an Fähre und ruft TN zum Starten auf. Unimog zwischendrin

(2) Fahrer fahren markierte Strecke zu/in Parc Fermé

(3) Nach Ankunft / Einfahrt / Parken aller TN-Fahrzeuge in Parc Fermé wird Flatterband entfernt und alle TN können zur Stadt

Danach Briefing 4x4 Praktische Prüfungen

(c) SHERPA-Trophy

5.0 START Trophy 2019 – Aufstellen und Abfahrt Fähre zu Parc Fermé

18.30Uhr (geplant)

Zum Start geben alle Fahrer die Fahrzeuge an zwei Marshals, welche diese hinter der Fähre aufreihen.

Die Fahrer bleiben vor dem Flatterband.

Auf Aufruf vom Marshal fährt jeweils ein Fahrer sein Fahrzeug durch die Fähre und entlang des abgesteckten Weges in den Parc Fermé und parkt dieses dort platzsparend.

Nachdem alle Fahrer ihre Fahrzeuge im Parc Fermé abgestellt haben, gibt es am Flatterband von einem Marshal den Einreisestempel China hinten in den Pass (Freie Stelle unter Visa)

Jeder Fahrer mit Einreisestempel darf zu seinem Fahrzeug. (Fotos machen vor Stadtkulisse, ggf. schon Lesen auf Litfaßsäule und Geschäften / QR)

Benötigt:

Warnwesten
Funkgeräte

Einreisestempel China

EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

6.0 4x4 Praxis Prüfungen 6 Abschnitte (geplant)

19.00Uhr – 20.30Uhr (geplant)

In Reihenfolge der Startnummern geht es auf die sechs verschiedenen Abschnitte, für die 4x4 Praxisprüfung.

Verteilungssystem Thomas / Beleg-Karten.

Die Fahrer werden einzeln mit einem Marshal als Schiedsrichter, zu den sechs verschiedenen Abschnitten gebeten. Zuschauen und Fotos/Filme der Anderen ist erlaubt, Betreten des jeweiligen Parcours jedoch nicht.

Die Fahrer müssen alle Parcours schaffen. Bei nicht mehr zu rettenden Fahrzeugen/nicht korrigierbaren Fehlern, wird der jeweilige Abschnitt von vorne gestartet.

Fahrer, die alle sechs Abschnitte geschafft haben, können zum Lagerfeuer fahren und Grillen, oder den anderen Fahrern weiter zuschauen.

Benötigt:

Warnwesten
Funkgeräte

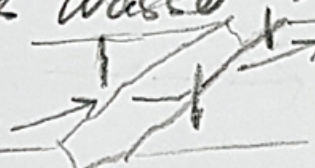
6 Stempel für bestandene Parcoursfahrt 1-6
Kugelschreiber

EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

Fahrprüfung Fr

- Fließende Wasser → Seite und Hang + Graben
- 45°
- Erschütterungssensor



- V-Blech test

- Wenden ala Wahnn Herde

- Talgrundfahrt

- Spurrillen inkl. Kurven

- Wat-Strecke mit 2 Ticken

6 Stationen → Wat-Strecke + Steigung inkl. Winde
→ Spurrillen + V-Blech
→ Wenden + Baumstamm winden bergung
→ Erschütterungsfahrt
→ 45° Talquerung + Talgrundfahrt
→ fließendes Wasser + Winden am Hang

(c) SHERPA-Trophy

7.0 Prolog

21.00Uhr – 22.00uhr (geplant)

Jeder Fahrer kann während des Grillens / Lagerfeuer, den Prolog fahren.

Der Prolog ist auf max. 5 min angelegt.

Das Ergebnis kommt in die Wertung.

Es gibt zudem für die Zeiten gestaffelt Chinesische Yen.
1min 5000, 2min 4000, 3 min 3000, 4min 2000, 5min 1000
Das Geld aller Fahrer wird ggf. für die Schmierung des Beamtenapparates gebraucht, je mehr, desto besser.

Die Zeit und der betrag werden im Pass unter SP 1 eingetragen.

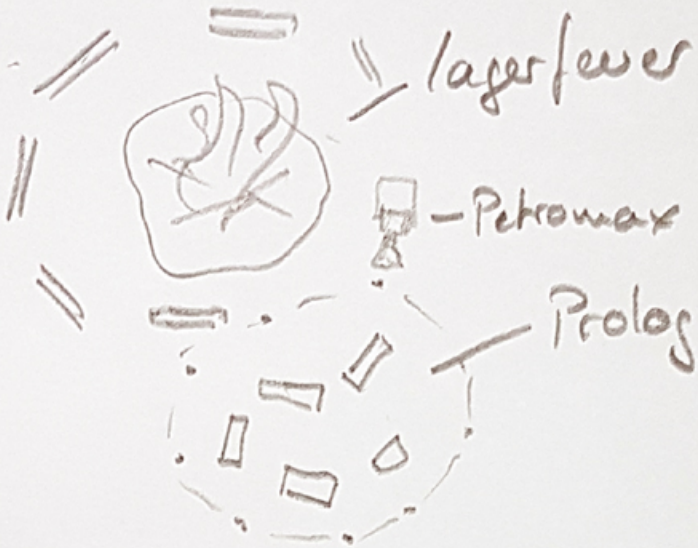
Benötigt:

Warnwesten
Funkgeräte
Stoppuhren
Chin. Papiergeld
Kugelschreiber

EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

Fr Lagerfeuer / Prolog



Wer gerade schon kann,
fährt zwischen Würstchen
und Bier oder Prolog

Ponton
(abgedeckt)

↳ Wertung + $ ⇔ für Pontonfahrt

(c) SHERPA-Trophy

8.0 Der Ponton

22.00Uhr – 22.30Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Der Trophytross muss über Nacht zum Startpunkt. Dazu wurde eine Fähre angemietet, welche aber leider wegen Niedrigwassers nicht zu unserem Rastplatz kommen kann. Dafür wurden aber in einiger Entfernung Pontons und ein Schleppkahn gesichtet.

Der Kapitän (Thomas) könnte zu bestechen sein.

Die Pontons liegen noch auf festem Grund, eine Auffahrt ist wegen Schlamm im Fluss bei gewässerten Pontons nicht machbar.

Aufgabe 1

Kapitän überzeugen

Aufgabe 2

Die Fahrer müssen also den Ponton an Land befahren. Auffahrt konstruieren.

Es gibt nur 1 Ponton, daher die Aktion 3x. (Wagen nach Erfolg von Ponton nehmen.

Benötigt:

Thomas (Kapitän mit Verkleidung)

Ponton

Warnwesten

EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

9.0 Die Traumfahrt

22.30Uhr – 23.15Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Wer möchte, kann den Abend noch fahrerisch genießen, im Traum, während der nächtlichen Ponton-Fahrt, sozusagen.

Es gibt, ausgehend vom und endend am Feuer eine Lichterrundfahrt um das Camp.

Wertungsfrei

Benötigt:

Knicklichter

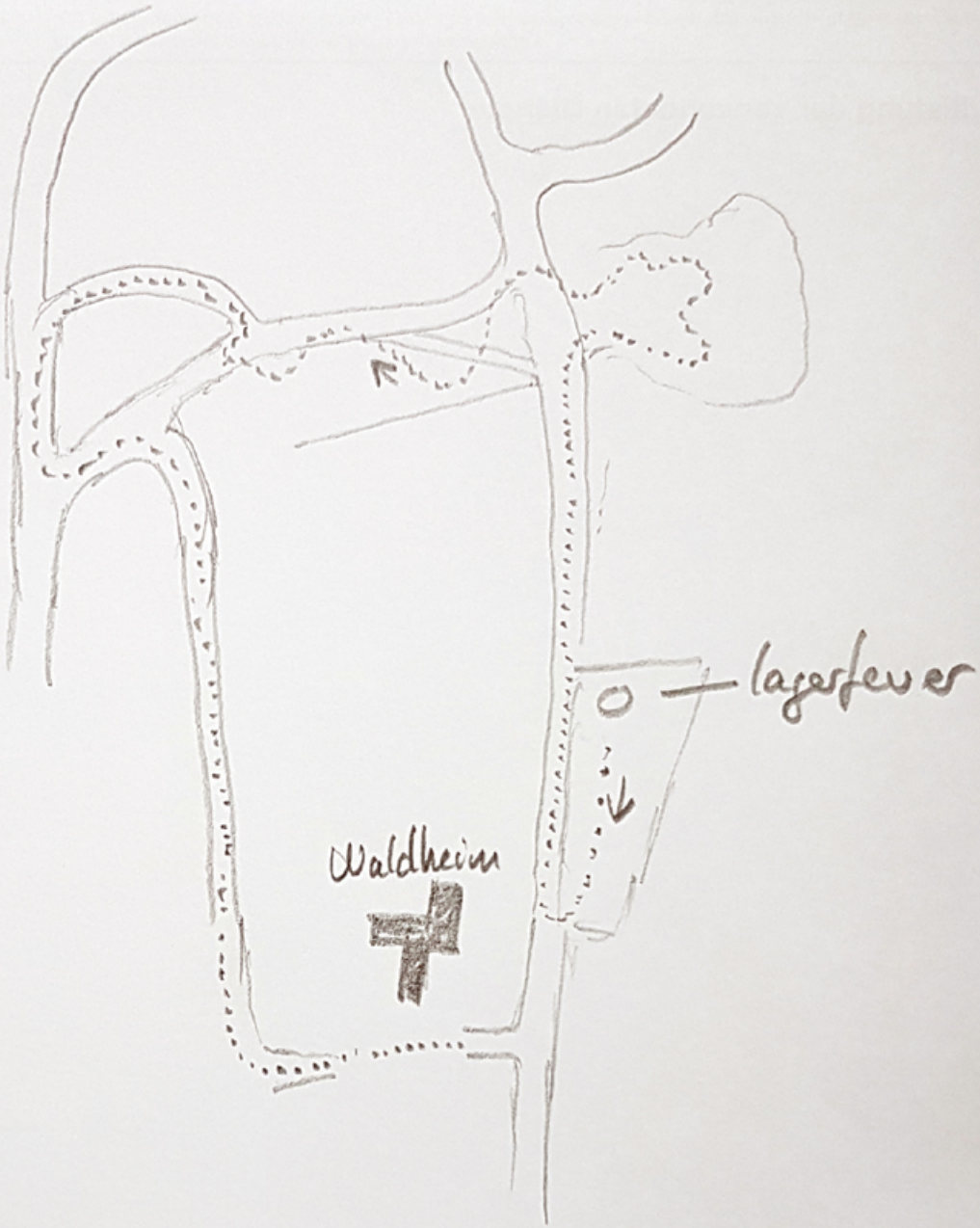
Funkgeräte

Warnwesten

EH-Kasten
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

Fr. Nachtfahrt Ichin. Lichterfest



(c) SHERPA-Trophy

10.0 Der verflixte Ponton – Der Start zum Himalaya

9.30Uhr – 10.15Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Nach langer Nachtfahrt auf dem Fluß, erwachen die Fahrer morgens auf ihrem Ponton, welches wieder an Land steht. Der Kapitän ist verschwunden.

Die Fahrzeuge stehen leider auf einem anderen Ponton.

Um dort hinzugelangen, müssen die Fahrer von ihrem Ponton auf den Ponton der Fahrzeuge.

Teambuilding – mit Leiter
Anleitung Mirko

Benötigt:

Leiter

Funkgeräte

Warnwesten

EH-Kasten

(c) SHERPA-Trophy

Zuerst müssen daher die Fahrer zu den Fahrzeugen

↳ Teamaufgabe → Leiter

Wiese
am WH

Start zur TSD

(c) SHERPA-Trophy

11.0 Bergfahrt in den Himalaya – EGB – Briefing Endurofahrt

10.15Uhr – 10.30Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Kurze Regelerklärung

Starterklärung

Fahrzeuge in Parc Fermé

Von dort vor jeweiliger Startzeit Fahrt zum Endurostart/ZK1 unten am Waldheim

Sicherheitsbelehrung wg. MTB etc.

Benötigt:

Funkgeräte

Warnwesten

EH-Kasten

(c) SHERPA-Trophy

12.0 Bergfahrt in den Himalaya – EGB – Endurofahrt

10.30Uhr – 12.30Uhr (geplant)

Start je nach vergebener/ausgeloster Startzeit (Regelwerk für Details)

1.ZK / Start
Fahrer fahren kurz vor Startzeit zu Startkontrolle / ZK1
Durchfahrt als Team, anhalten in Zone dahinter, die Fahrer gehen zurück zum Marshal und bekommen die Zeit des 2. Fahrzeugs in beide Pässe eingetragen und gestempelt.

Dann fährt das Team los. Rallyekarte und blau-weißen Schildern folgend.

1.HL:
Hier muss gesägt werden. Ein bereitgestelltes Holz auf einem Sägebock.
Fahrer können (!) bei entdecken Hilfe leisten.
Dafür bekommen sie einen Stempel (Selbst abstempeln - grün)

1.SP
Eingeleitet von roten Absperrungen
Brückenquerung (Eisenbahnbrücke)
(je nach Plan rückwärts zu fahren – noch festlegen)
Ausgeleitet von roten Absperrungen

2.ZK
Marshal
Zeitnahme von 2. Fahrzeug bei gemeinsamer Durchfahrt.
Durchfahrt als Team, anhalten in Zone dahinter, die Fahrer gehen zurück zum Marshal und bekommen die Zeit des 2. Fahrzeugs in beide Pässe eingetragen und gestempelt.
Dann fährt das Team weiter

1.DK
Fahrer stempeln selbst (keine Zeiteintragung)

2.SP
Eingeleitet von roten Absperrungen
Djungel-Auffahrt
Ziel – 60m den Hang hinauf – den Weg finden
Ausgeleitet von roten Absperrungen

3.ZK
Marshal
Zeitnahme von 2. Fahrzeug bei gemeinsamer Durchfahrt.
Durchfahrt als Team, anhalten in Zone dahinter, die Fahrer gehen zurück zum Marshal und bekommen die Zeit des 2. Fahrzeugs in beide Pässe eingetragen und gestempelt.
Dann fährt das Team weiter

(c) SHERPA-Trophy

2.HL
Hier muss gewunden werden. Figur wartet auf Fels – unterhalb liegen Fässer. Ihr Seil ist lang genug, doch die Kraft reicht nicht. Fahrer sollen von unten Seil mit Winde verlängern und je Team ein Fass nach oben zur Person ziehen.
Fahrer können (!) bei entdecken Hilfe leisten.
Dafür bekommen sie einen Stempel (Selbst abstempeln - grün)

2.DK
Fahrer stempeln selbst (keine Zeiteintragung)

4.ZK
Marshal
Zeitnahme von 2. Fahrzeug bei gemeinsamer Durchfahrt.
Durchfahrt als Team, anhalten in Parc Fermé dahinter, die Fahrer gehen zurück zum Marshal und bekommen die Zeit des 2. Fahrzeugs in beide Pässe eingetragen und gestempelt. Das Fahrzeug wird kurz in Sicht genommen.

Das Team ist im Ziel

(c) SHERPA-Trophy

Benötigt:

In passenden Boxen sortiert vorgepackt zu jeder Stelle/Aufgabe,

Schilder EGB rauf (Blau-Weiß mit Pfeilen)
Verkehrsschilder, insb. HIMANK

ZK1
Uhren mit Unterstand und Beleuchtung (Mini-Taschenlampen)
Blaue Lampen
Stempel Zeitkontrolle (Blau)
Kreide
ScaleBanner Zeitkontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

ZK2
Uhren mit Unterstand und Beleuchtung (Mini-Taschenlampen)
Blaue Lampen
Stempel Zeitkontrolle (Blau)
Kreide
ScaleBanner Zeitkontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

SP1
Rote Schnur
Schaschlikstäbchen
Eisenbahnbrücke
ScaleBanner Zeitkontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

HL1
QR-Code HL1
Kleiner Verkaufsstand mit Figur
Holzbock mit zu sägenden Stämmen
Schon gesägte Stämme
Stempel Hilfeleistung (grün)
ScaleBanner Stehenlassen
ScaleBanner SHERPA Trophy

DK1
Stempel Durchfahrtskontrolle (Rot)
ScaleBanner Durchfahrtskontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

SP2
Rote Schnur
Schaschlikspießchen
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

ZK3
Uhren mit Unterstand und Beleuchtung (Mini-Taschenlampen)
Blaue Lampen
Stempel Zeitkontrolle (Blau)
Kreide
ScaleBanner Zeitkontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

HL2
QR-Code HL2
Figur
Seil
Erdhaken
Bleifässchen
Stempel Hilfeleistung (grün)
ScaleBanner Stehenlassen
ScaleBanner SHERPA Trophy

DK2
Rote Schnur
Schaschlikstäbchen
ScaleBanner Durchfahrtskontrolle
ScaleBanner SHERPA Trophy
Stempel Durchfahrtskontrolle (Rot)

ZK4
Uhren mit Unterstand und Beleuchtung (Mini-Taschenlampen)
Blaue Lampen
Stempel Zeitkontrolle (Blau)
Kreide
ScaleBanner Zeitkontrolle
ScaleBanner Ziel
ScaleBanner SHERPA Trophy
ScaleBanner Stehenlassen

Warn-/Absperrmaterial MTB Strecke unteres Drittel
1x Warnweste SLOW
1x Warnweste ACHTUNG PERSONEN
5x Pylone

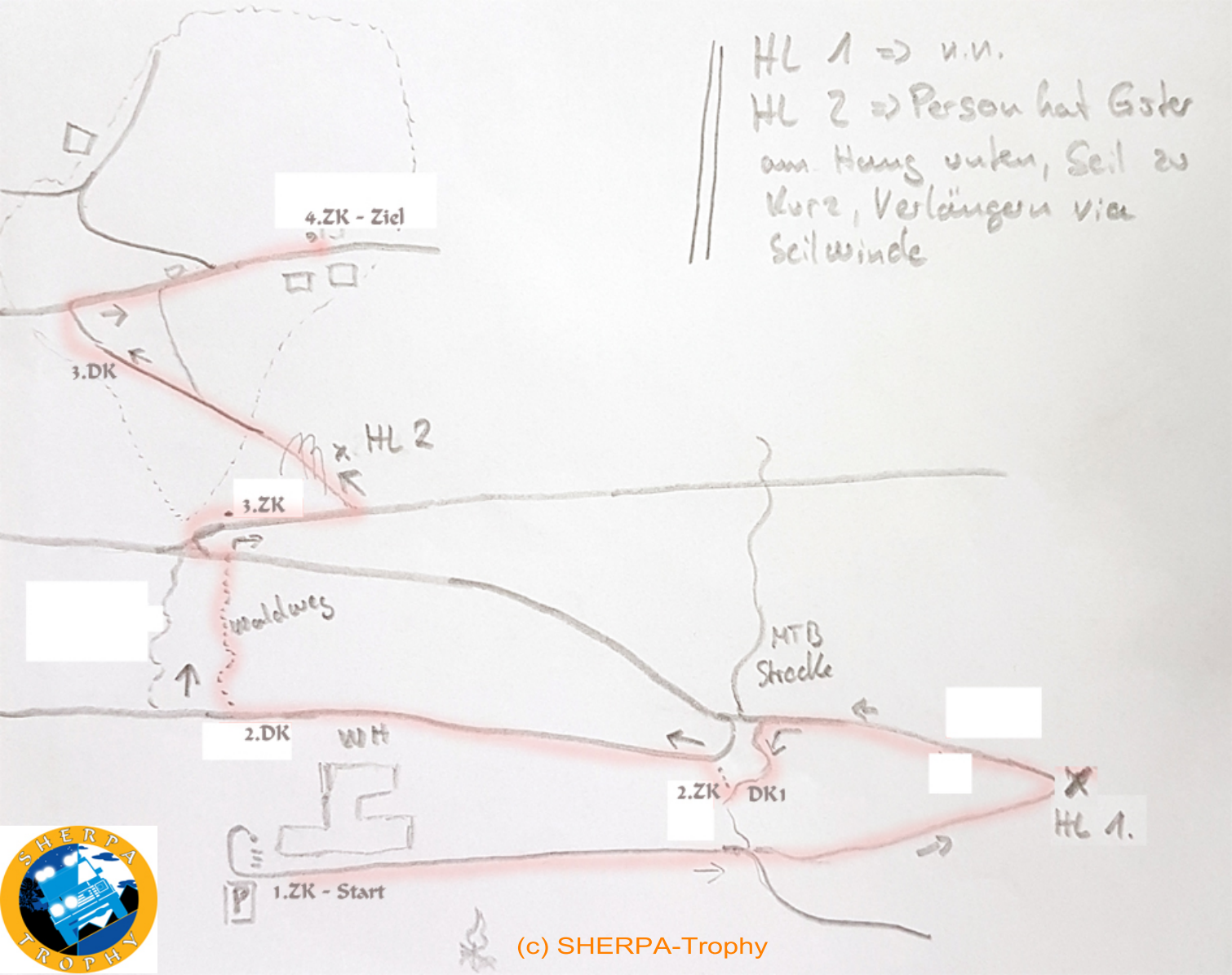
Funkgeräte

Warnwesten

EH-Kasten

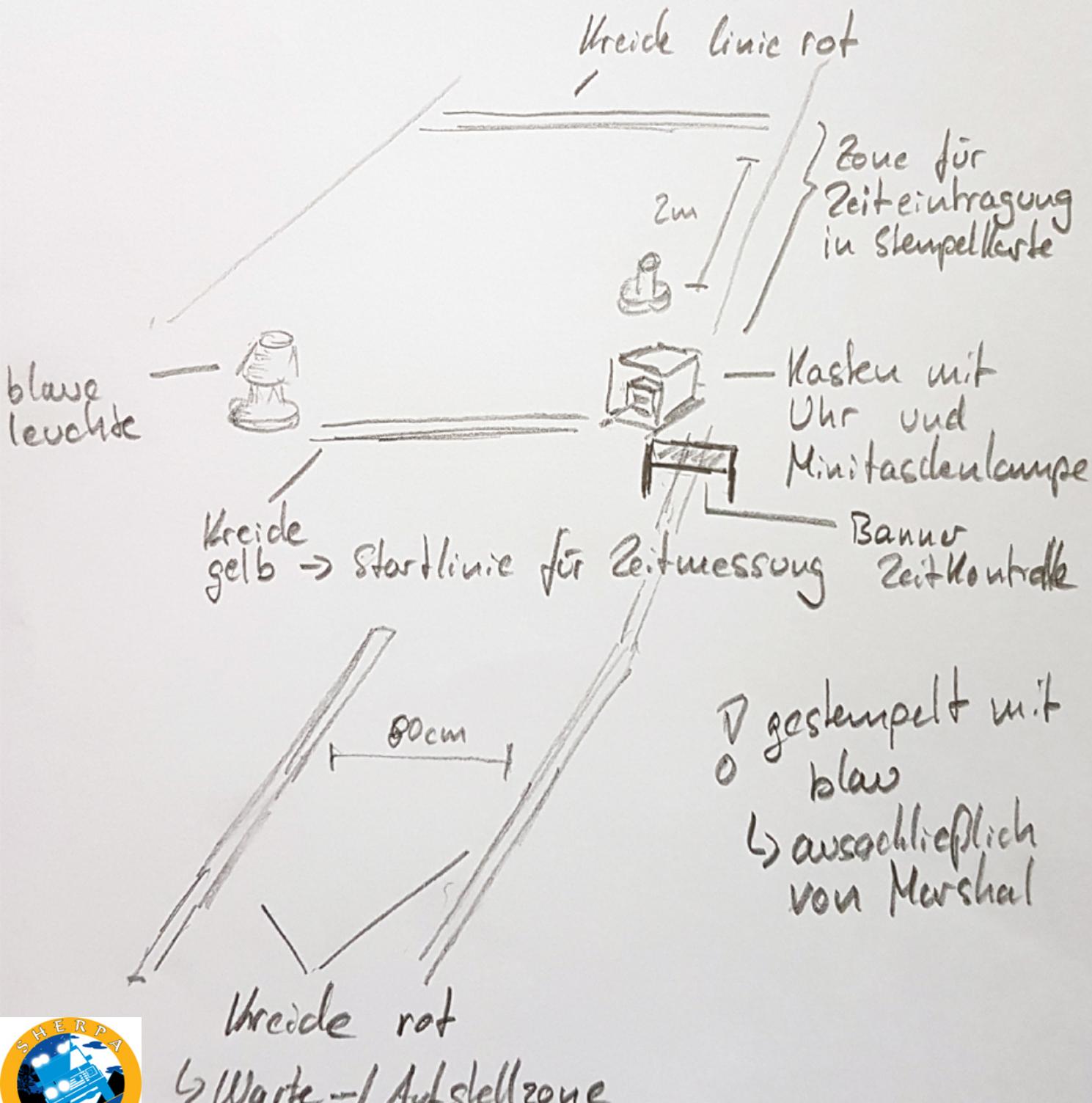
(c) SHERPA-Trophy

(c) SHERPA-Trophy


HL 1 => n.n.
HL 2 => Person hat Gsler am Haus unten, Seil zu kurz, Verlängern via Seilwinde
4.ZK - Ziel
3.DK
HL 2
3.ZK
Waldweg
MTB Strecke
2.DK
WH
2.ZK
DK1
HL 1.
1.ZK - Start
(c) SHERPA-Trophy

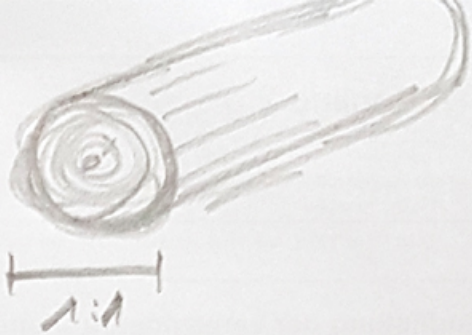
Sa Enduro-Fahrt/TSD

ZK – Kontrollzone.



(c) SHERPA-Trophy

Sa HL 1



8-10 Stämmchen

Aufgabe:

Je Team
eine Scheibe von einem Stamm
sägen

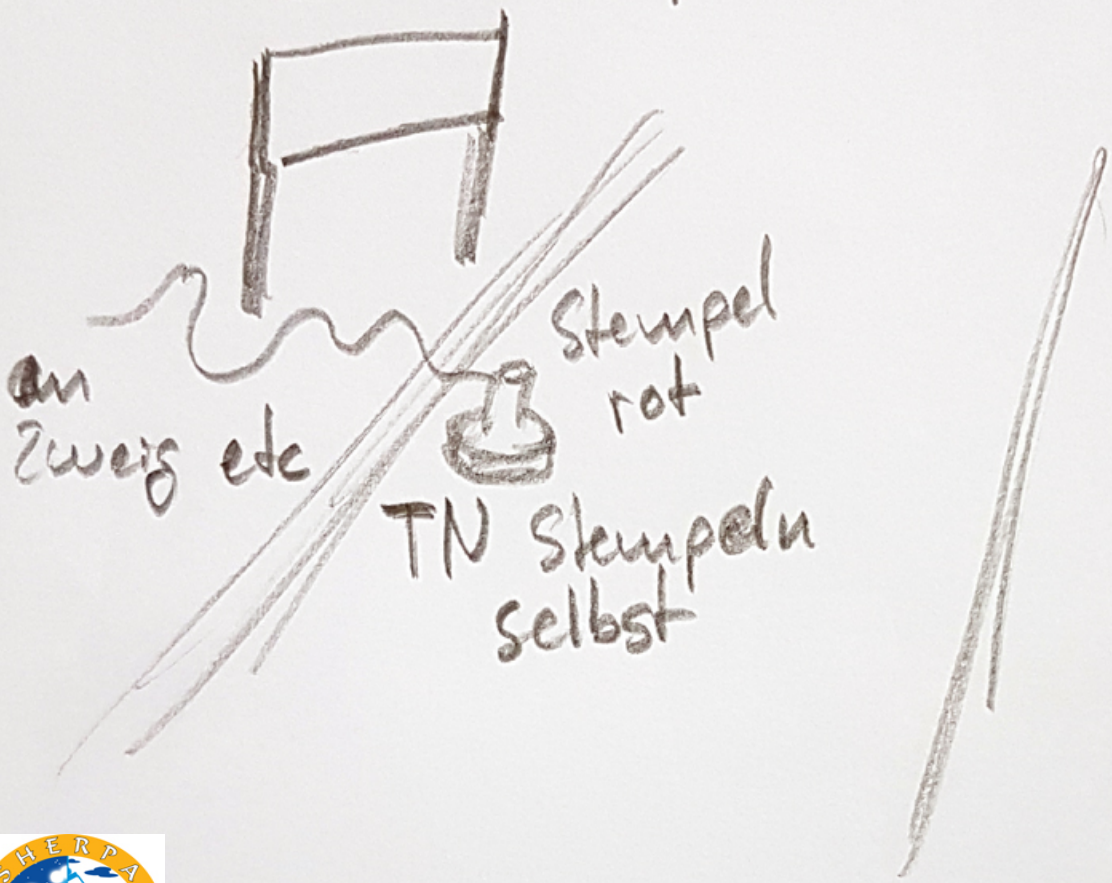
Stämme ggf. farblich markiert

(c) SHERPA-Trophy

Sa

DK - DurchfahrtsKontrolle

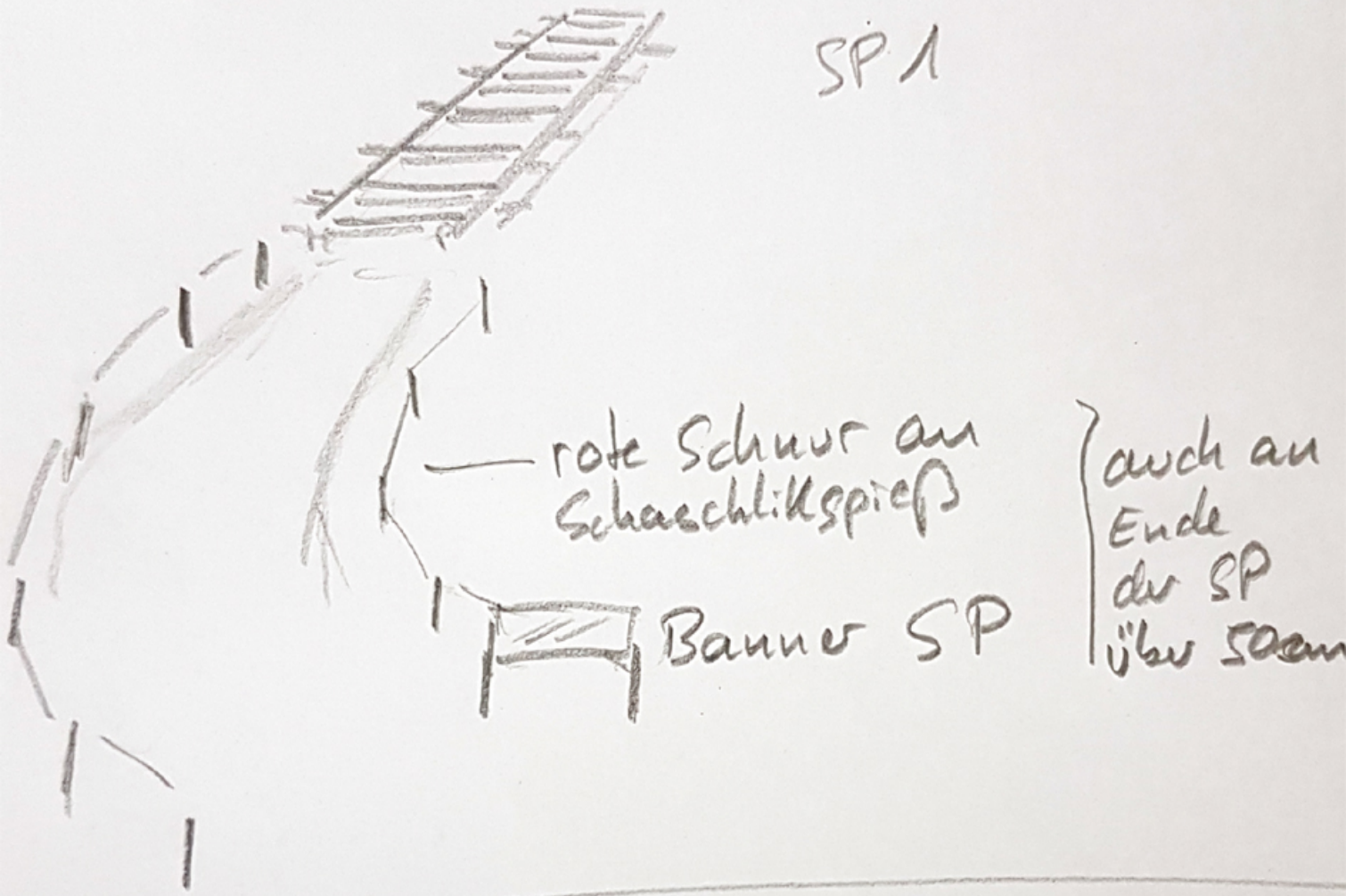
Baum DurchfahrtsKontrolle

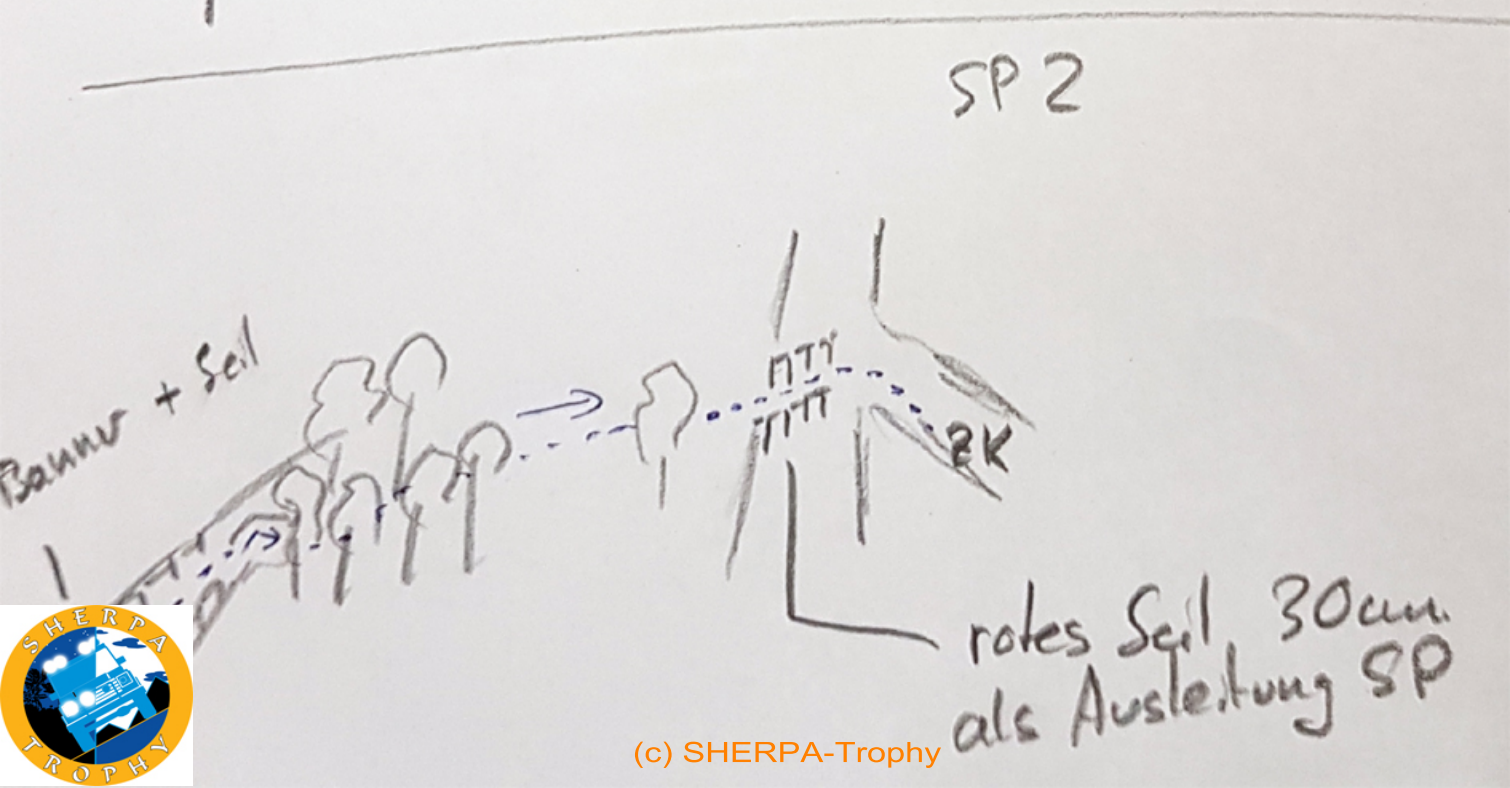


(c) SHERPA-Trophy

Sa

SP - Sonderprüfung Markierung

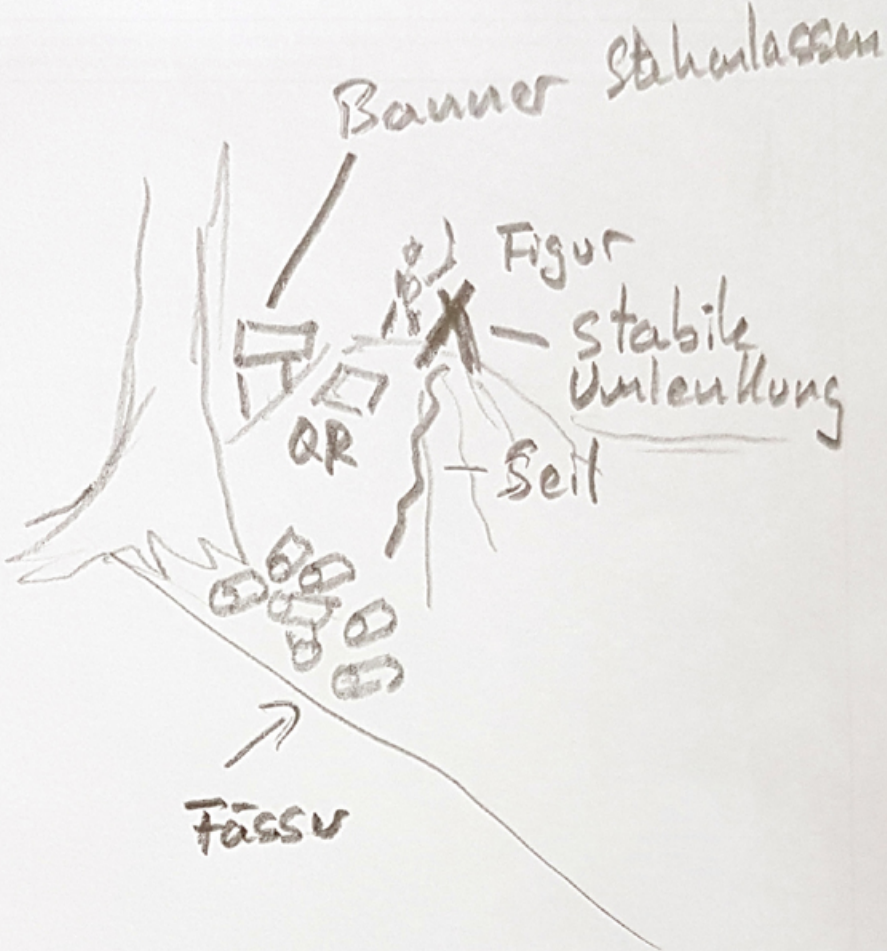




(c) SHERPA-Trophy

Sa

Hi 2



(c) SHERPA-Trophy

Sa

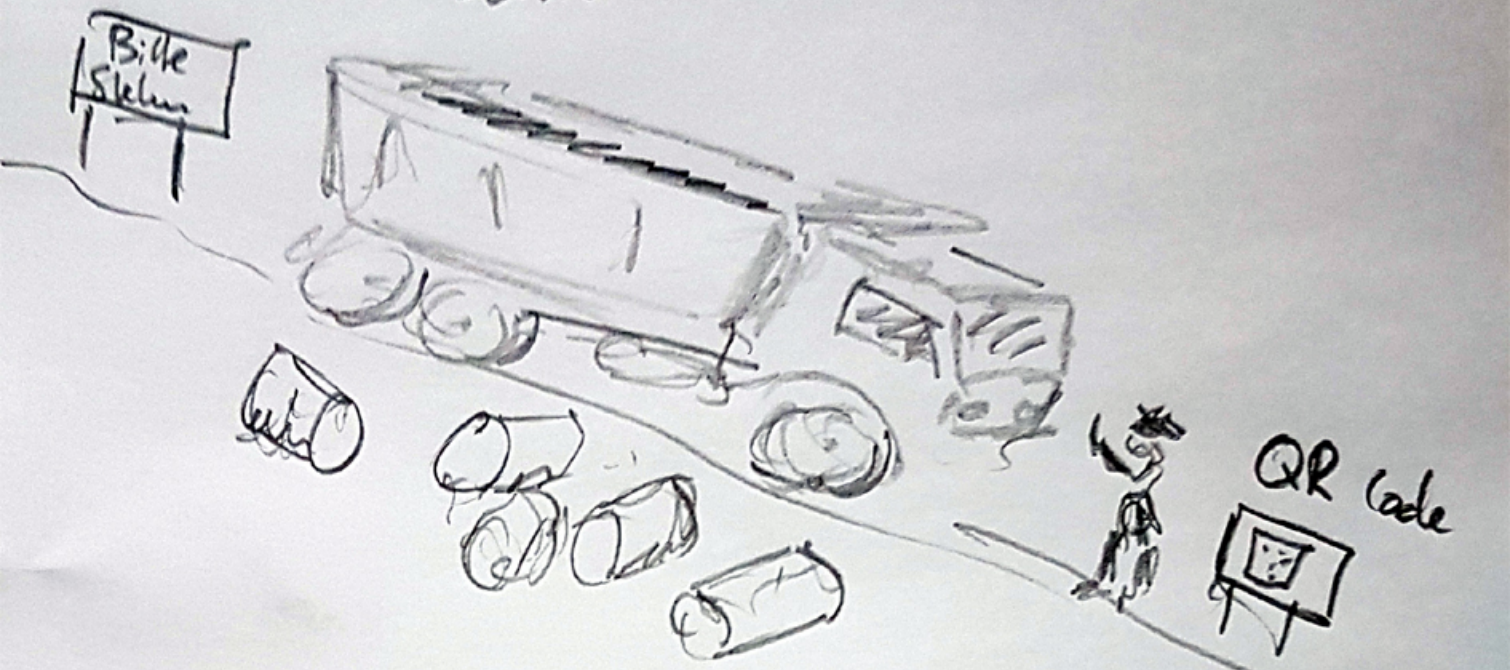
EGB

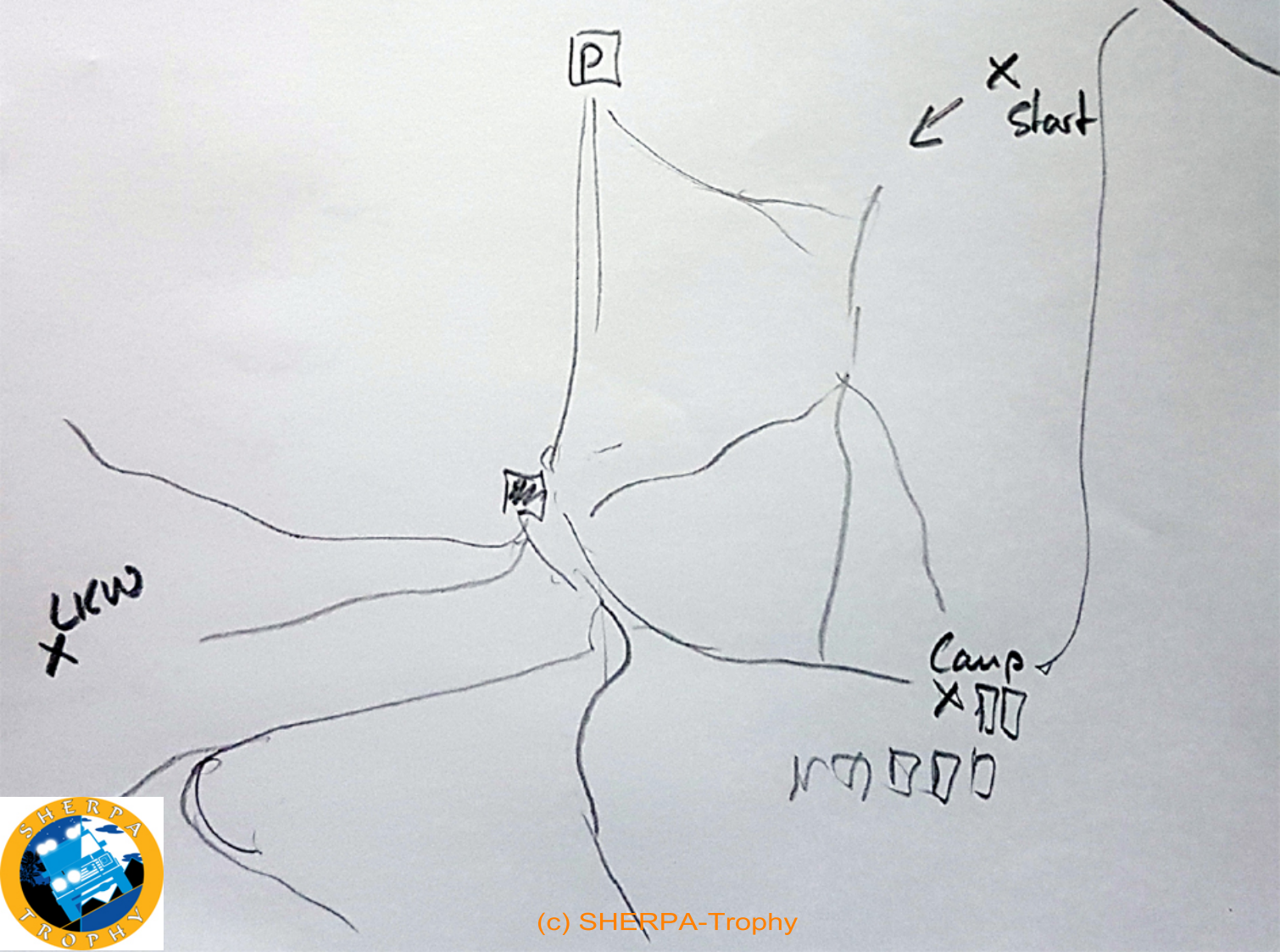
DK 3

(c) SHERPA-Trophy

5a EGB HL 3

Stehenlassen Schild





(c) SHERPA-Trophy

13.0 Himalaya – EGB – Freie Fahrt

12.15Uhr – 13.45Uhr (geplant)

Nach erfolgreicher Enduro-Fahrt können die Fahrer den Engelsblick frei erkunden, Wartungsarbeiten am Fahrzeug vornehmen, oder Mittagessen.

Dazu aufgebaut:

Kiosk (nahe Ziel und Picknickplatz) – Sicht
Jade-Mine versteckt (EGB hinten)
LKW-Unfall – Wasserlieferant (EGB nahe Ziel Anhängerfahrt/Plateau)- versteckt

Die Geschichte – für die Fahrer via QR-Code erlebbar:

Sam Oht suchte das Jade-Einhorn. Er bekam den Tipp einer Jade-Mine, welche dieses Logo trug. Daher waren wir auf dem Weg in den Himalaya.

Am Kiosk sind Hinweise auf die Jade-Mine, die Unglücke der Arbeiter und geheimnisvolle Vorgänge zu lesen.
An der Mine wird erklärt, daß diese um 1276 von Marco Polo besucht wurde. Dieser hatte einen Schotten in seinem Reisetross, welcher sich hier verliebte und blieb. Auf sein Heimatgetränk wollte er aber nicht verzichten, und so gründete er hier eine Whiskey-Destillerie. Sein Logo, ein Jade-Einhorn.

Sam Oht fand die Geschichte so wunderbar, daß er, zufrieden mit dem Erfolg der Expedition, mit einem Emblem der Destille im Gepäck, in heimatliche Gefilde reiste.

Ebenso ist am Kiosk zu erfahren, daß eine lang ersehnte Lieferung von Wasser nicht eingetroffen ist. In der Sandwüste ist dies für die Bewohner aber lebenswichtig.
Man erfährt, daß der LKW aus nördlicher Richtung hätte kommen sollen.
Leider hat kein Bewohner Fahrzeuge, die eine großflächige Suche möglich machen.

Benötigt:

Funkgeräte

Warnwesten

Kiosk (inkl. Karten EGB runter – Ru Ntada)
Jade-Mine (inkl. Karten EGB runter – Ru Ntada)
Tempel
Wasser-LKW
Wasserfässer
Scale-BannerStehenlassen
ScaleBannder SHERPA Trophy

Versorgung
- **Getränke**
- **Essen (Suppe, Salate, Brühwürstchen, Brötchen, Senf, Ketchup)**
- **Geschirr**
- **Besteck**
- **Küchenrolle**

Kasten

(c) SHERPA-Trophy

14.0 EGB – Sonderprüfungen / Special Tasks

12.30Uhr – 15.30Uhr (geplant)

Bis zu 6 Team-Sonderprüfungen:

- Trial
- Funkfahrt
- Gleiche Zeit
- Fahrerwechsel
- Windenchallenge
- Anhänger-Distanzfahrt

Alles abgesperrte Areale (Ausnahme Anhängerfahrt – hier nur Start)

TRIAL
Ein kurzer Trial-Parcours, 12 Tore im Kreis an anspruchsvoller Strecke.
Auf Zeit und Tore/Punkte.

FUNKFAHRT
Fahrer steht oben auf EGB, hat Funkgerät.
Start des Fahrzeuges ist leicht unterhalb.
Mit Toren und Schildern markierte Strecke.
Teamkollege funkt Fahrer über weiter entfernten Parcours.
Auf Zeit.

GLEICHE ZEIT
Das Team wählt einen Startfahrer. Dieser fährt die Strecke auf Zeit. Die Zeit bleibt geheim.
Die weiteren Teammitglieder müssen die Strecke in möglichst gleicher Zeit fahren.
Nachdem alle Teamsfahrer die Strecke gefahren sind, werden die Zeiten der Fahrer genannt.
Abweichungen werden gewertet.

FAHRERWECHSEL
Teams tauschen Fahrzeuge – eine Figur muss umgeladen werden.
Parcours auf Zeit fahren.

Windenchallenge
Am Hang hinauf bis ins Ziel – ohne Winde unmöglich – es gilt zu überlegen,
ab wann die Winde abgespult und eingesetzt wird.
Zum Windeneinsatz muss Figur aus Fahrzeug genommen und an Ankerpunkt plaziert werden.

ANHÄNGER-DISTANZFAHRT
Teams fahren mit deutlichem Abstand (5min mind.)
Fahrer bekommen Karte.
Am Boden ist eine Richtung markiert.

(c) SHERPA-Trophy

Sie müssen das Ziel erreichen und dürfen dabei so wenig wie möglich Abweichung von der vorgegebenen Zahl haben (Tacho auf Anhänger). Differenzen werden (plus und minus) gewertet.
Diese SP findet nach allen anderen statt, da sonst von Teams das Ziel bereits angefahren werden könnte. Das Ziel wird dementsprechend auch erst aufgestellt, wenn diese SP beginnt.

Benötigt:

Anhänger
Funkgeräte
EH-Kasten
Warnwesten
Stoppuhren
Mittagessen
Getränke
Besteck
Geschirr
Mülltüten

Ggf. in passenden Boxen sortiert vorgepackt zu jeder Stelle/Aufgabe,

Für alle Abschnitte: ScaleBanner SHERPA-Trophy und Start-Banner

TRIAL:
- **Törchen**
- **ScaleBanner**
- **Verkehrsschilder**
- **Stoppuhr**
- **Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)**
- **Rote Schnur**
- **Schaschlikspieße**

FUNKFAHRT
- **Funkgeräte**
- **Törchen**
- **ScaleBanner**
- **Verkehrsschilder**
- **Stoppuhr**
- **Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)**
- **Rote Schnur**
- **Schaschlikspieße**

GLEICHE ZEIT
- **Törchen**
- **ScaleBanner**
- **Verkehrsschilder**
- **Stoppuhr**
- **Papier**
- **Stift**
- **Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)**
- **Rote Schnur**
- **Schaschlikspieße**

(c) SHERPA-Trophy

FAHRERWECHSEL

- Törchen
- ScaleBanner
- Verkehrsschilder
- Stoppuhr
- Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)
- Rote Schnur
- Schaschlikspieße

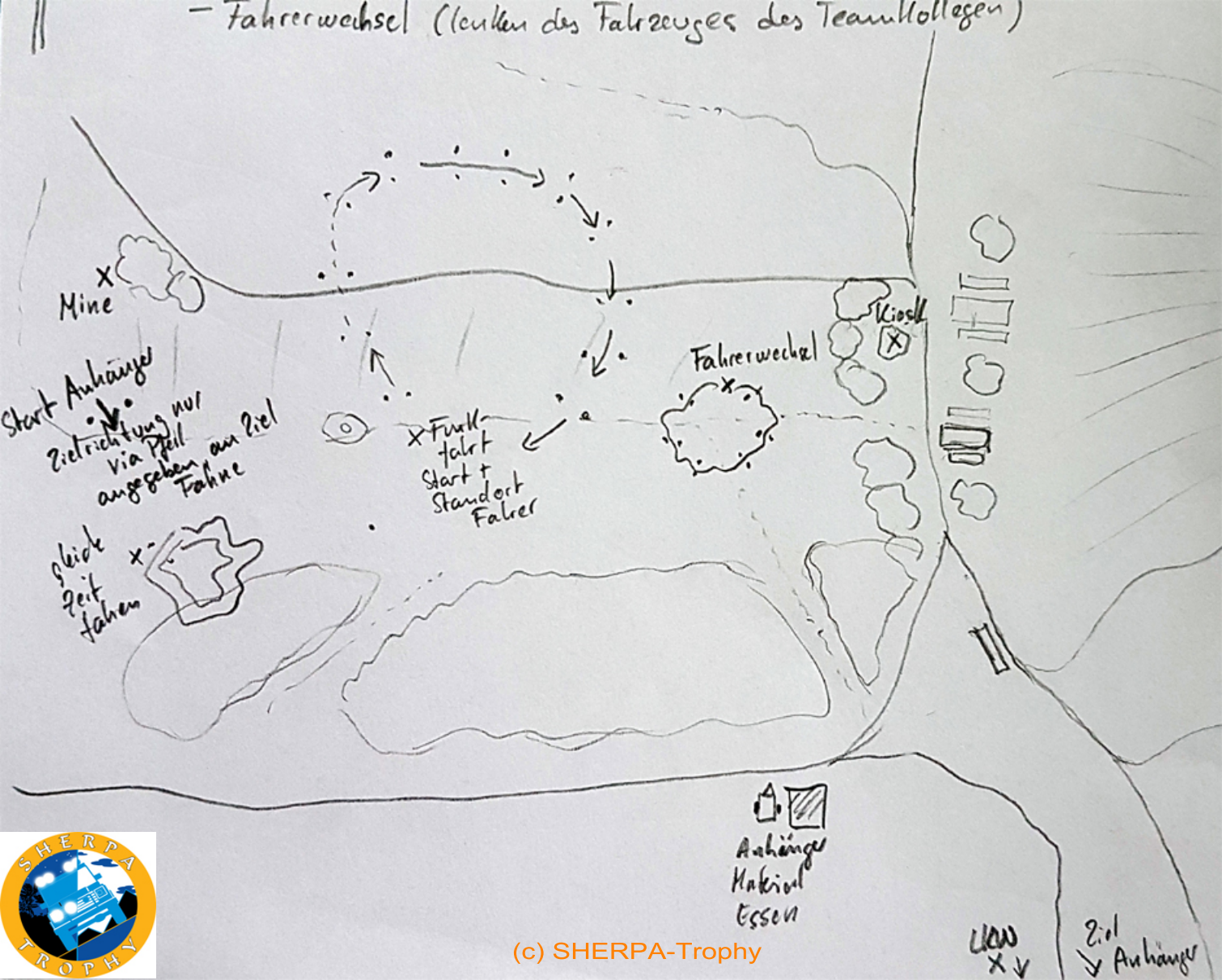
WINDENCHALLENGE

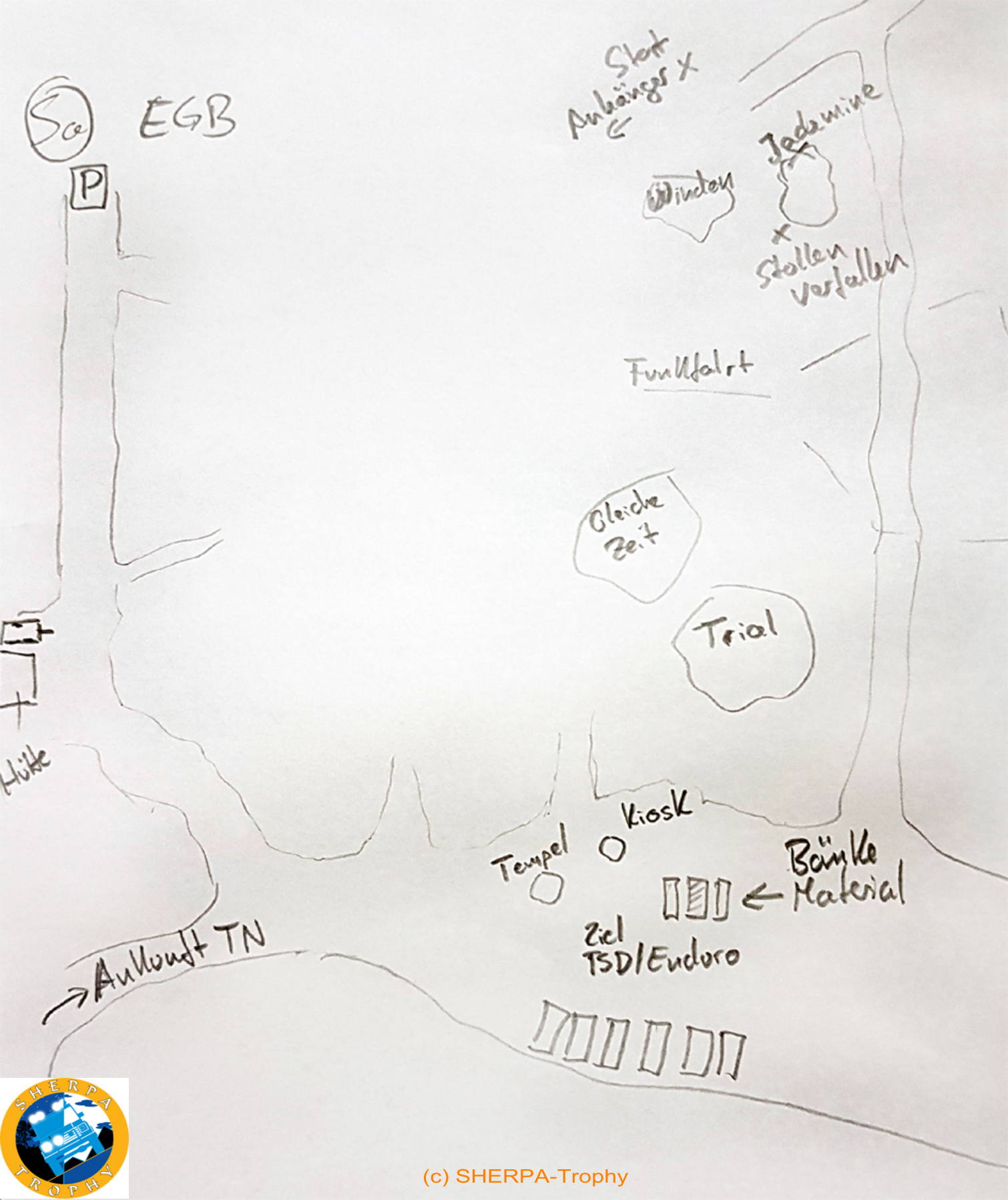
- Törchen
- ScaleBanner
- Verkehrsschilder
- Stoppuhr
- Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)
- Rote Schnur
- Schaschlikspieße

ANHÄNGER-DISTANZFAHRT

- 1 Anhänger pro Team
- Karte EGB
- Kreide
- Kompass
- Zielfahne
- ScaleBanner
- Abschnitts-Schilder (Start/Ziel)
- Rote Schnur
- Schaschlikspieße

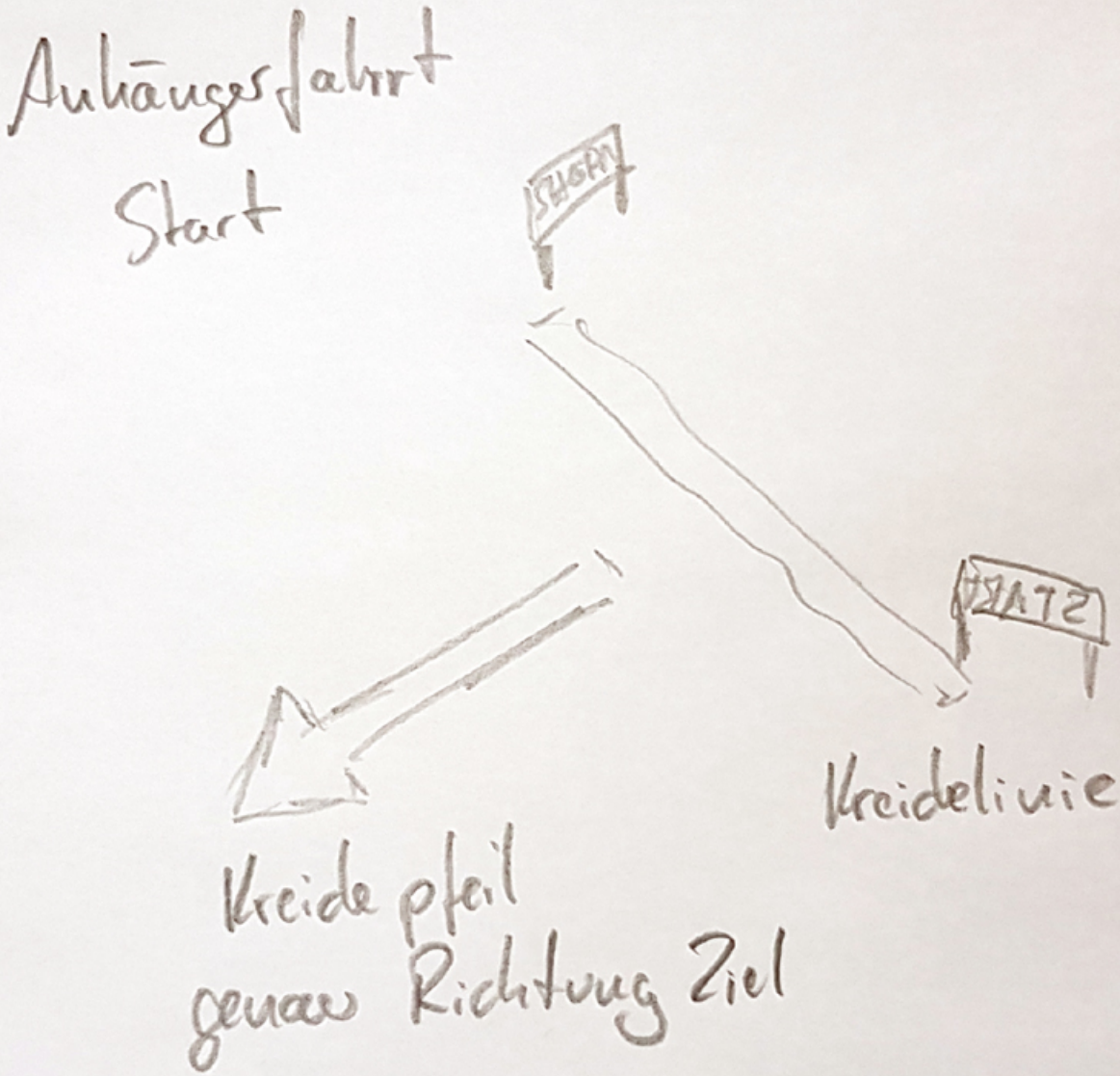
(c) SHERPA-Trophy


– Fahrerwechsel (Lenken des Fahrzeuges des Teamkollegen)
Mine
Start Anhänger
Zielrichtung nur via Pfeil angegeben am Ziel Fahne
Kiosk
Fahrerwechsel
Funktfahrt
Start + Standort Fahrer
gleiche Zeit fahren
Anhänger Material Essen
WC
Ziel Anhänger
(c) SHERPA-Trophy



(c) SHERPA-Trophy

5a EGB



(c) SHERPA-Trophy

15.0 Ru Ntada - Die Flucht vor dem Fluch - Briefing

15.30Uhr – 15.45Uhr (geplant)

Kurze Überprüfung, ob alle Fahrer die Jade-Mine gefunden haben und sich über das Schicksal der Mine , Sam Oht und den Fluch informiert haben.
QR-Codes Mine und QR-Codes Kiosk

Bekanntgeben der Startreihenfolge – Abstand min. 8 Minuten.

Fahrt der Teams nach Karte und Schildern (blau-gelb)

Sicherheitshinweis MTB

Ggf. Ausgabe Funkgeräte an Teams

Benötigt:

Funkgeräte
Warnwesten

(c) SHERPA-Trophy

16.0 EGB – Ru Ntada - Fahrt

15.45 Uhr – 18.15Uhr (geplant)

Teams starten im Abstand von min. 8 Minuten.

Fahrt der Teams nach Karte und Schildern (blau-gelb)

Marshals an 3 Stellen MTB-Strecke (oben – Mitte – unten)

Marshal am Ziel

Benötigt:

Schilder EGB – Ru Ntada (Blau-gelb)

HL3
Figur
QR-Code Hilfeleistung 3
Stämme
Etwas Seil
ScaleBanner Stehenlassen
ScaleBanner SHERPA-Trophy

Fluch-Kräuter-Hilfe
6x Kräuter
6x scaleBanner Stehenlassen
6x scaleBanner SHERPA-Trophy

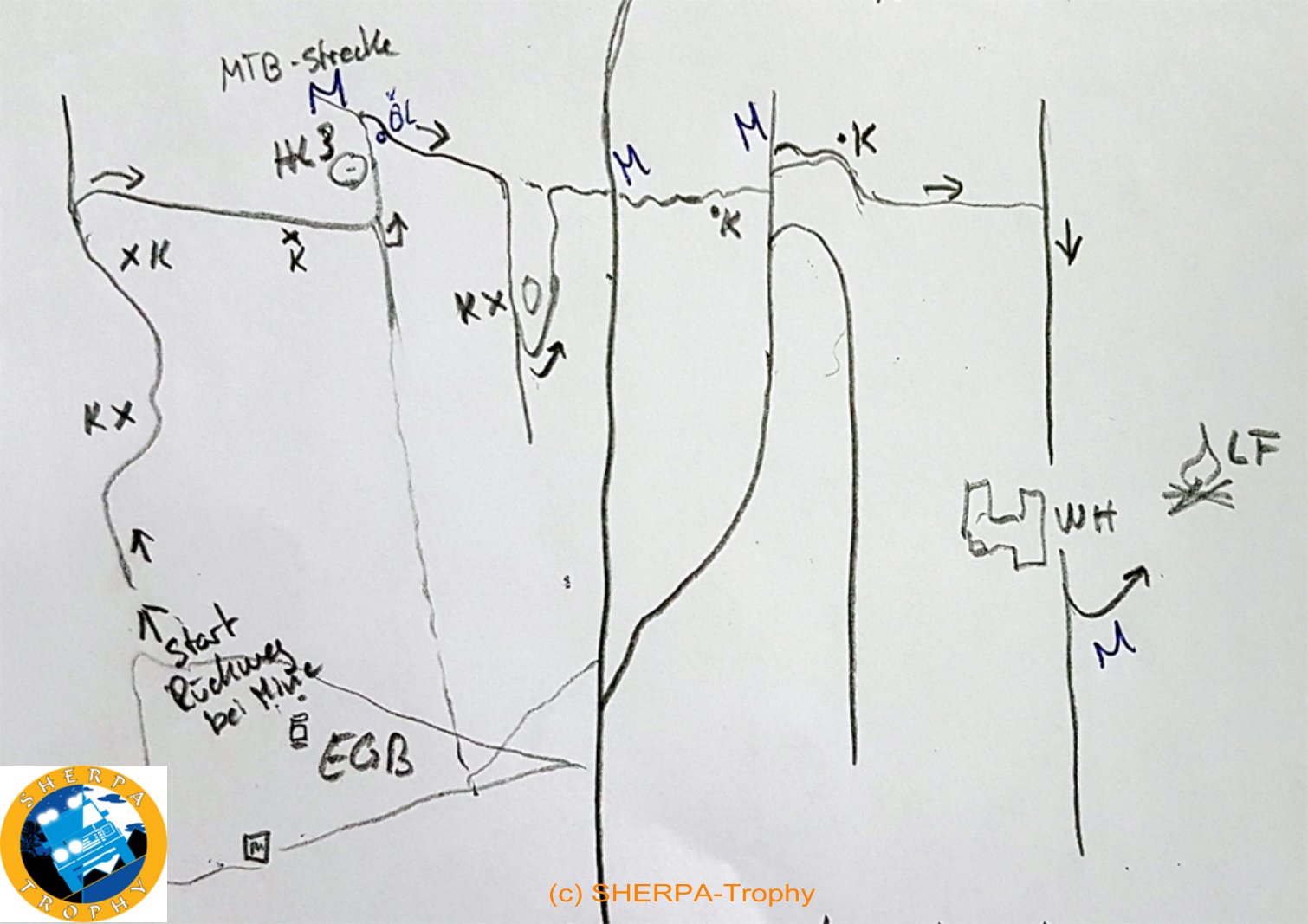
Öl-Verkaufsstand mit Figur
QR-Code Öl Verkaufsstand
scaleBanner Stehenlassen
scaleBanner SHERPA-Trophy

Absperr-/Warnmaterial MTB-Strecke
- **3x Warnweste SLOW**
- **3x Warnweste ACHTUNG PERSONEN**
- **15x Pylone**

scaleBanner Ziel

Funkgeräte
Warnwesten

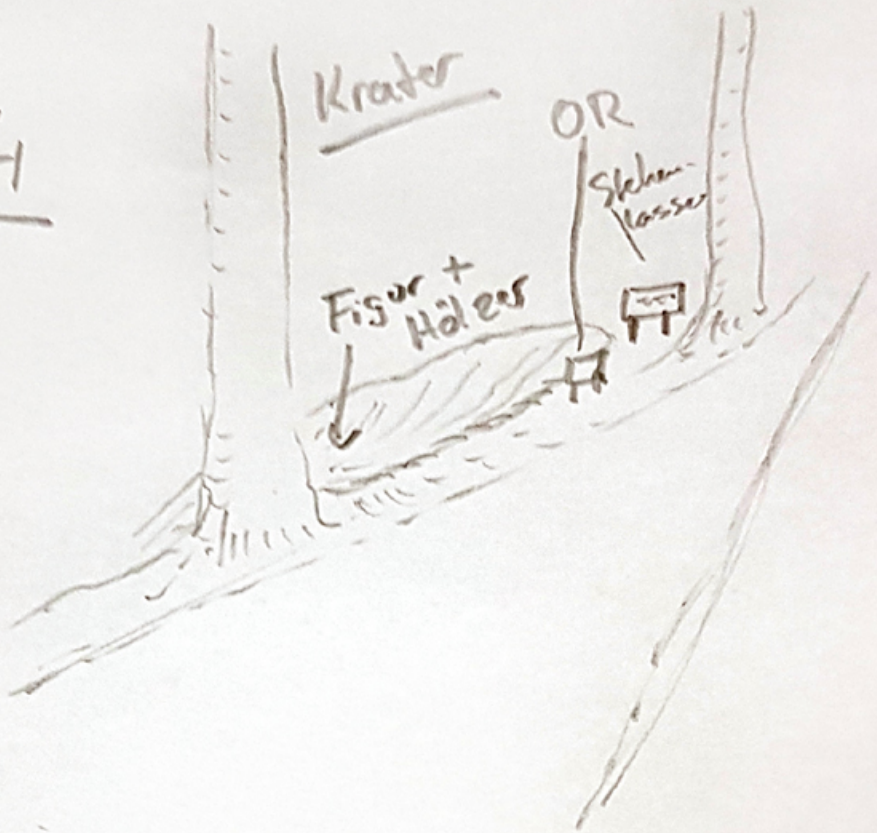
(c) SHERPA-Trophy

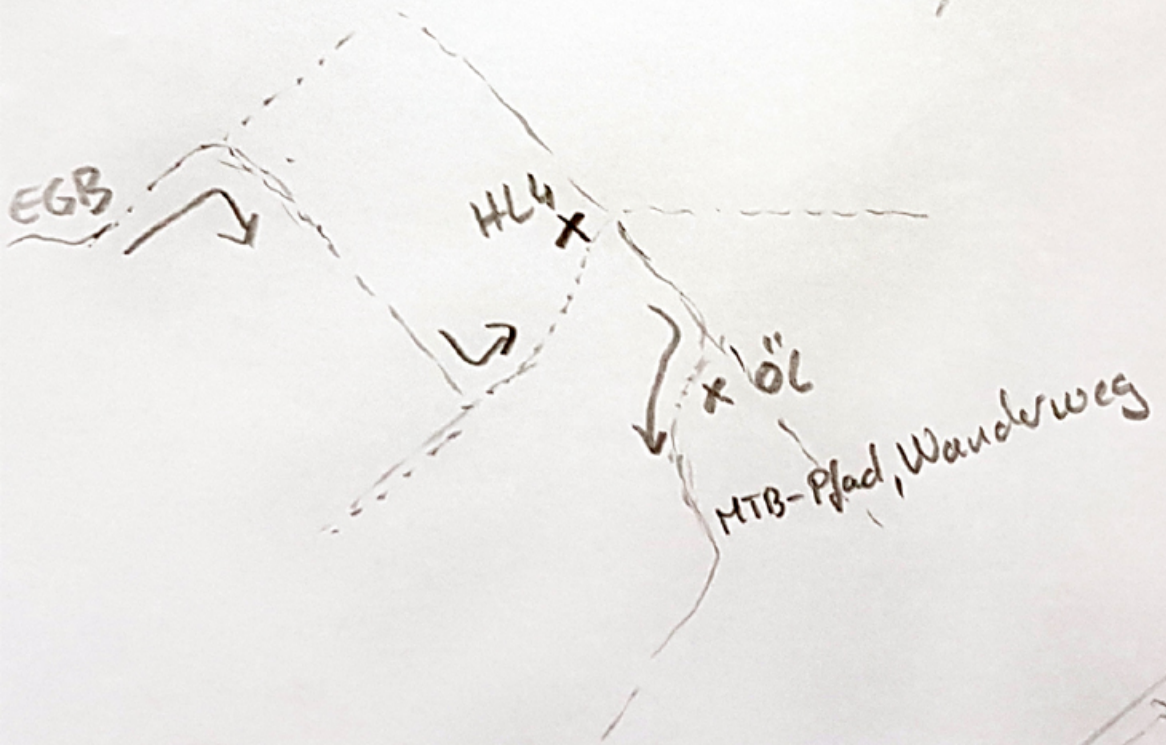

MTB-Strecke
HK3
ÖL
K
K
K

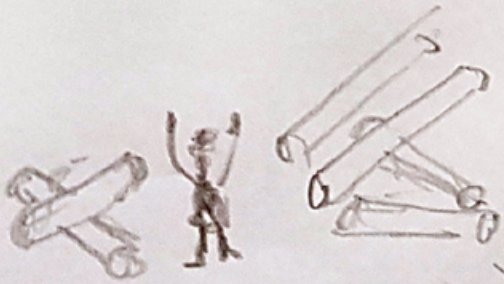
5a

EGB => router

HL 4







(c) SHERPA-Trophy

17.0 Unruhe - Die Flucht - Briefing

20.45 Uhr – 21.00Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Der Fluch ist nach der Mixtur der Kräuter und dem Öl zu einem wohlschmeckenden Trank/Marinade geworden.

Die Fahrer sind vom Fluch geheilt, doch die Bewohner des Dorfes haben gedroht, wegen des Betretens der verfluchten Stätte, uns aus dem Camp zu vertreiben. Zudem ist die lokale Polizei auch deswegen zu uns unterwegs.

Zu allem Überfluss ist der direkte Weg in unserer geplanten Richtung wegen einer weggebrochenen Brücke nicht nutzbar.

Somit nehmen wir, dem Tipp eines einheimischen folgend, einen Weg durch das Dickicht in Pakistan.

Der Cousin des Tippgebers lässt uns an der Grenze auf einen alten Schmugglerpfad.

Die Bedingung, ab der Grenze maximal Abblendlicht, kein Fernlicht, keine Musik, keine lauten Stimmen.

Um dem geheimen Pfad zu folgen, bekommen die Fahrer UV-Licht-Lampen an die Fahrzeuge montiert.

Der Cousin an der Grenze hat auch noch einen Tipp zur sicheren Einreise nach Indien. An der Grenze steht nämlich der Bruder seiner Frau.

Teams starten im Abstand von min. 10 Minuten.

Benötigt:

Funkgeräte
Warnwesten

UV-Lampen
Geld!
Taschenlampen

(c) SHERPA-Trophy

18.0 Die Flucht – Nachtfahrt durch das Grenzgebiet

21.00 Uhr – 23.00Uhr (geplant)

10 Minuten Abstand für die Teams

Sie folgen dem beleuchteten Pfad entlang der indischen Grenze bis zum Übergang nach Pakistan.

Dort warnen Schilder – die Lichter hören auf und ein Grenzposten wartet.

Marshal als Grenzposten zu Pakistan.
Der Posten warnt – fahrt mit minimalstem Licht, seid ruhig, nicht laut und er hat einen Tipp:

Bei der Einreise in Indien, nennt dem Grenzer die Anzahl der Lotusblüten, welche Ihr im UV-Licht gesehen habt! Dies und vielleicht ein Schein könnte die Einreise ermöglichen.

Aber leise!

Marshal Grenze Indien (Thomas) – Ende Zone B, Übergang Zone A WH-Seite, nicht oben am Weg

Der Grenzposten spricht leider kein deutsch . nur indisch-englisch. Nach erfolgreichen Verhandlungen auf englisch und mit etwas Bestechung, sowie der Nennung der Anzahl der Lotusblüten lässt er die Fahrer passieren.

Hinter ihm folgt der Tross denn einer Lichterwelt – in Indien ist ein Lichterfest (Knicklichter/Teelichter en Masse).

Wichtig(!) Nicht zu weit oben am Weg aufbauen!

Der Weg endet am Camp/Lagerfeuer

Benötigt:

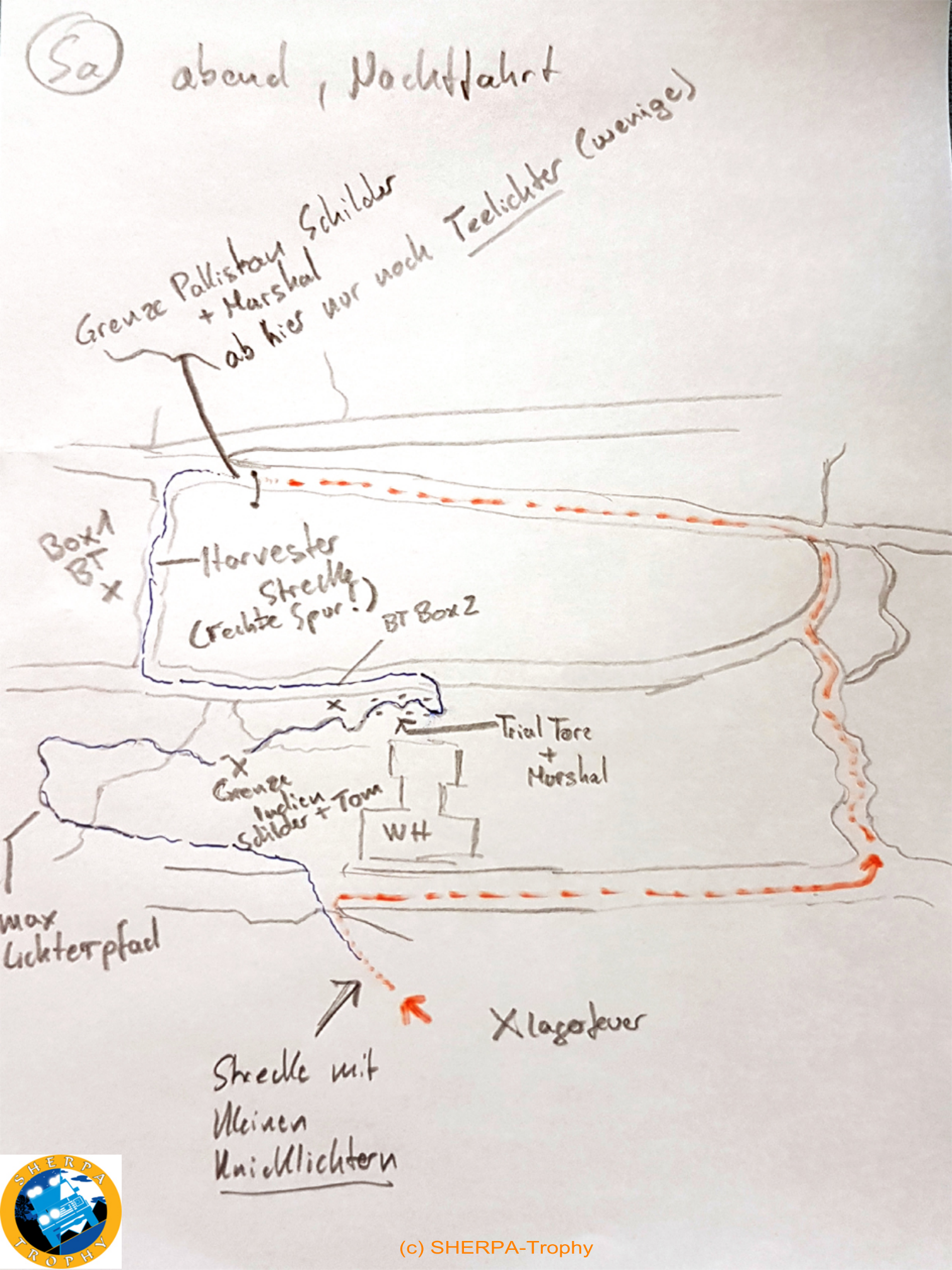
Funkgeräte
Warnwesten

UV-Lampen
Geld
Taschenlampen
Knicklichter kurz (Indien/Tibet bis Pakistan)
Teelichter (Harvesterstrecke bis Indien)
Knicklichter lang (Indien)

Schilder Grenze Pakistan
Schilder Grenze Indien

ilder Strecke bis Grenze Pakistan (Landstrasse – blau – Zahl)

(c) SHERPA-Trophy



(c) SHERPA-Trophy

19.0 Auf zur Küste – oder nicht? - Briefing

09.30 Uhr – 09.45Uhr (geplant)

Einleitung Geschichte:

Start ist an der Stadt.
Eigentlich sollten wir auf die Fähre, doch es gibt ein Problem.

Die Dieselmotoren können nicht anspringen, denn der Startgenerator ist defekt.
Der Schwerlast-LKW steckt irgendwo fest – die Zugmaschine ist defekt.

Wir müssen dennoch dringend weg, denn unsere nachtfahrt wurde bemerkt – die Behörden sind alles andere als erfreut. Uns bleiben ein paar Stunden. Also bleibt nur eines, wir helfen und suchen den Laster und versuchen, den Hänger mit Generator zum Hafen zu bringen.

Dazu müssen wir aber, wegen der uns suchenden Behörden einen Umweg fahren. Der Tross folgt dem abgesteckten Weg bis zu einem Techniker, der mit der Zugmaschine (Orangener LKW) liegengeblieben ist und sowohl den Standort des Schwerlasthängers als auch die geplante sichere Wegstrecke kennt.

Dann teilen sich die Teams, denn es gibt Berichte über eine Brücke, welche vorbereitet werden muss, und zudem muss der Weg markiert und von Hindernissen freigeräumt werden (Stöckchen, Steinchen etc.)

Die beiden, oder besser drei Teams (Schwerlast-Schleppen, Weg klären und räumen, Brücke sichern) bekommen hier Funkgeräte auf eigenem Kanal und los geht´s.

Benötigt:

Funkgeräte
Warnwesten

Markierung/Tore Wegstrecke Start bis über Fels

Verkehrsschilder

Material Konturenbrücke (Seile, Hölzer)

Markierung bis kaputter LKW

Markierung bis Schwerlastanhänger

Autobahnbrücke

(c) SHERPA-Trophy

20.0 Der Schwerlasttransport

10.00Uhr – 12.00Uhr (geplant)

Hintergrund Geschichte:

Der Tross folgt dem abgesteckten Weg bis zu einem Techniker, der mit der Zugmaschine (Orangener LKW) liegengeblieben ist und sowohl den Standort des Schwerlasthängers als auch die geplante sichere Wegstrecke kennt.

Marshal oder QR-Code an LKW/Fahrer

Dann teilen sich die Teams, denn es gibt Berichte über eine Brücke, welche vorbereitet werden muss, und zudem muss der Weg markiert und von Hindernissen freigeräumt werden (Stöckchen, Steinchen etc.)

Die beiden, oder besser drei Teams (Schwerlast-Schleppen, Weg klären und räumen, Brücke sichern) bekommen hier Funkgeräte auf eigenem Kanal und los geht´s.

Marshal immer bei Schwerlasthänger

Benötigt:

Funkgeräte
Warnwesten

Markierung/Tore Wegstrecke Start bis über Fels

Verkehrsschilder

Material Konturenbrücke (Seile, Hölzer, Sägen, Akkuschrauber,Schrauben,)

Markierung bis kaputter LKW

Markierung bis Schwerlastanhänger

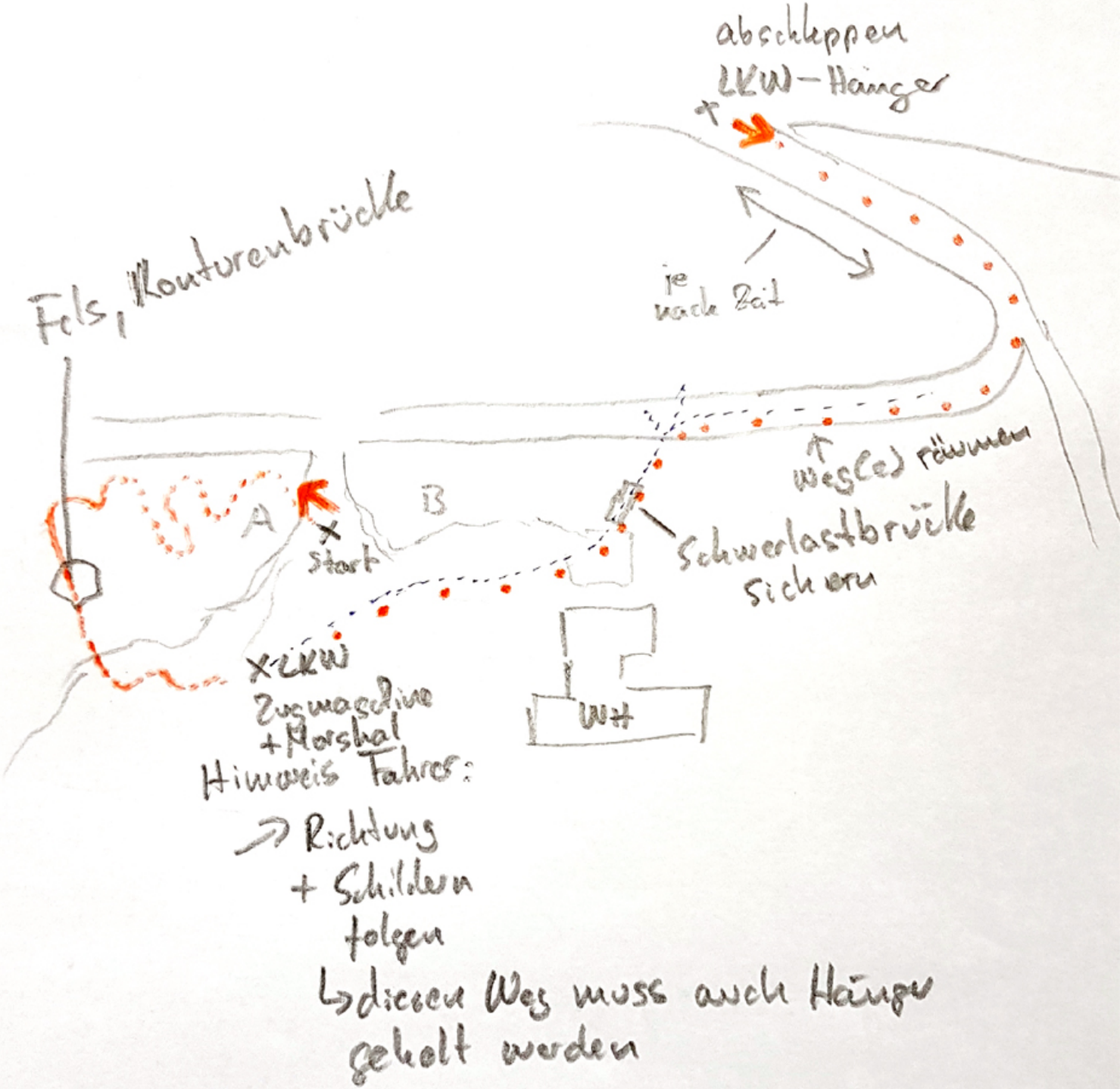
Autobahnbrücke

Schwerlasthänger

Ziel/Fähre/Hafen
Stadt
Litfaßsäule
Kiosk
Tempel
Jade-Mine
Öl-Stand
Holz-Stand

(c) SHERPA-Trophy

So LKW



(c) SHERPA-Trophy

21.0 Läuft der Generator?

12.00Uhr – 12.45Uhr (geplant)

Am Hafen wird die Plane gelüftet und es folgt der Versuch, den Generator / Motor mit Benzin, Lichtmaschine, Zündkerzen etc.pp. zu versorgen/reparieren.

Läuft der Motor, ist die Trophy mit dem Fahren auf die Fähre beendet.

Benötigt:

Funkgeräte
Warnwesten

Schwerlasthänger

Arbeitsplane

Etwas, zum Anschluss an die Lichtmaschine

Werkzeug (auf Hänger?!)

Benzin (auf Hänger?!)

Alle Bauten

(c) SHERPA-Trophy

Regelzusatz SHERPA Trophy 2019 Asien
– Zulassung Trophy und Regeln Enduro- Zuverlässigkeitsfahrt Samstag -

1. Allgemeines

Eine RC- Geländewagen- Enduro ist eine Zuverlässigkeitsfahrt mit Wertungsprüfungen und wird durch Etappen mit vorgeschriebenen Sollzeiten ergänzt.
Jeder Fahrer kann mit einem RC- Fahrzeug, welches dem Reglement der SHERPA-Trophy entspricht daran teilnehmen, sofern er eine Nennung für die jeweilige Veranstaltung abgibt und vom Veranstalter akzeptiert wird.
Die Veranstaltung wird nach den Bestimmungen der vom Veranstalter veröffentlichten Veranstaltungsausschreibung und den evtl. - insbesondere auf Grund besonderer Ereignisse (z.B. höhere Gewalt) – ggf. noch zu erlassenden Ausführungsbestimmungen organisiert und durchgeführt.

2. Teilnehmer / Fahrer / Mannschaften

Jeder Fahrer muss im Besitz einer für sein eingesetztes Fahrzeug gültigen Fahrerlaubnis sein. Zugelassen sind alle Teilnehmer, die im Besitz einer gültigen SHERPA- Trophy- Fahrerlizenz sind.
Fahrer/Beifahrer können bis zur Dokumentenabnahme mit Zustimmung des Fahrtleiters ausgetauscht werden. Der Haftungsverzicht ist von dem getauschten Fahrer/Beifahrer zu unterschreiben. Hierfür ist Fahrer/ Beifahrer selbst verantwortlich.

Eine Mannschaft besteht aus 2- 3 Fahrern. Die Mannschaft wird nur gewertet, wenn alle Teilnehmer der Mannschaft in Wertung ins Ziel kommen.

3. Technische Bestimmungen / Persönliche Schutzausrüstung

Alle eingesetzten Fahrzeuge müssen während des gesamten Verlaufes der Veranstaltung der StVZO entsprechen. Es gelten die technischen Bestimmungen der SHERPA- Trophy. Eine Überprüfung der Fahrzeuge bzgl. der Einhaltung der technischen Bestimmungen der SHERPA- Trophy bleibt jederzeit vorbehalten. Bei Missachtung erfolgt keine Zulassung zum Start bzw. Wertungsausschluss.

4. Dokumentenabnahme und Technische Abnahme

Der Abnahmeort und die Abnahmezeit wird vom Veranstalter mitgeteilt.
Zur Abnahme sind vorzulegen:

1. Zulassungsbescheinigung Teil 1 (TÜV)
2. Haftungsverzicht (Der Haftungsverzicht ist bei der TÜV- Abnahme zu unterzeichnen)
3. Führerschein (Pass) mit bestandener 4x4 Prüfung (Theorie und Praxis – vor Ort geprüft)

(c) SHERPA-Trophy

Bei der Technischen Abnahme erfolgt eine Überprüfung der Fahrzeuge. Fahrzeuge, die nicht den im Punkt 4.1 dieser Ausschreibung genannten technischen Bestimmungen entsprechen, werden zum Start nicht zugelassen.
Nach der abschließenden Technischen Abnahme vorgenommene absichtliche Veränderungen führen zum Wertungsausschluss.

5. Durchführung

Eine RC- Geländewagen- Enduro führt über eine in der Veranstaltungsausschreibung angegebene Streckenlänge und ist in einzelne Fahrtabschnitte, jeweils von einer Zeitkontrolle (ZK) bzw. Durchfahrtskontrolle (DK) zur nächsten, unterteilt.
Die Einhaltung der Fahrtstrecke wird anhand von Stempelkarten überwacht.

5.1 Kennzeichnung der Teilnehmer

Die Fahrer müssen ihre Fahrzeuge durch entsprechende Start- Nr.- Schilder kenntlich machen. Auf den Kontrast zwischen Startnummer und Hintergrund wird ausdrücklich hingewiesen und liegt in der Verantwortung des Fahrers.

5.2 Fahrdisziplin

Die Vorschriften der StVO müssen – außer auf den Sonderprüfungen – während der ganzen Fahrt eingehalten werden.

Mit Abgabe der Nennung erklären sich die Teilnehmer einverstanden, dass die Polizei Verstöße gegen die StVO dem Veranstalter zur Wahrnehmung der vorgesehenen Maßnahmen mitteilt.

Bei Unfällen, in die Teilnehmer verwickelt sind, oder wenn Menschenleben in Gefahr sind, muss Hilfe geleistet werden. Für eine glaubhafte Bestätigung des Zeitverlustes bei Hilfestellung muss selbst Sorge getragen werden.

Bei Sperrung der Strecke durch Unfall ist die Strecke freizuhalten, um Rettungs- und Sicherungs- Fahrzeugen eine ungehinderte Durchfahrt zu ermöglichen.

Es ist den Teilnehmern strikt untersagt entgegen der markierten Streckenführung zu fahren.
Vom Veranstalter durch Trassenbänder, Pfeile, Schilder, Punkte, Seile usw. beidseitig gekennzeichnete Streckenteile sind Fahrtstrecke und dürfen nicht umfahren werden. Ebenso dürfen Randstreifen von als Strecke gekennzeichneten befestigten Straßen oder Wegen nur benutzt oder überfahren werden, wenn dies entsprechend der Streckenmarkierung ausdrücklich vorgeschrieben wird. Bei Verlassen oder Abkürzen der vorgeschriebenen Strecke – auch in den Sonderprüfungen – erfolgt eine angemessene Zeitstrafe bis hin zum Wertungsausschluss für den betreffenden Fahrer, es sei denn, er kehrt an dem Punkt, an dem er die Strecke verlassen hat, wieder auf sie zurück.

Fahrer und das Fahrzeug, sowie Mannschaft (Fahrzeuge) bilden eine Einheit, die

(c) SHERPA-Trophy

während der Dauerprüfung und der Sonderprüfung bestehen muss.
Außerhalb des Wettbewerbs ist das Befahren von nicht für den öffentlichen Straßenverkehr zugelassenen Streckenteilen und/oder das Trainieren auf Sonderprüfungsstrecken untersagt. Bei Zuwiderhandlung erfolgt keine Zulassung zum Start bzw. Wertungsausschluss.

5.3 Stempelkarten

Bei der Dokumentenabnahme erhält jeder Teilnehmer die Stempelkarte(n). Jeder Fahrer ist für seine Stempelkarte selbst verantwortlich! Die Stempelkarte muss sich während der Veranstaltung beim Fahrer befinden und an der Kontrollstelle (ZK) vom Fahrer persönlich vorgelegt werden, um mit dem entsprechenden Stempel/ Eintrag versehen zu werden. Änderungen in der Stempelkarte führen zum Wertungsausschluss, es sei denn, eine solche wurde von dem zuständigen Marshal vorgenommen und bestätigt.

Das Fehlen einer Kontrolleintragung oder das Nichtaushändigen der Stempelkarte an einer Kontrolle (Zeit- oder Durchfahrtskontrolle) oder am Ziel, führt zum Wertungsverlust.
Die Teilnehmer sind für das Vorweisen der Stempelkarten an den verschiedenen Kontrollen und für die Richtigkeit der Eintragungen allein verantwortlich.

Es ist Aufgabe des Teilnehmers, seine Stempelkarte zur richtigen Zeit den Marshals vorzulegen und zu kontrollieren, ob die Eintragung der Zeit korrekt erfolgte. Der an der Kontrollstelle eingesetzte Marshal ist berechtigt, die Zeiten auf der Stempelkarte entweder per Hand oder Drucker einzutragen.

Einsprüche müssen an Ort und Stelle vorgebracht werden. Für die Auswertung ist die Stempelkarte maßgebend. In Zweifelsfällen können die von den Kontrollstellenleitern geführten Durchgangslisten zur Klärung herangezogen werden. Eintragungen/Stempel der Kontrollstellen sind nur dann gültig, wenn sie auf der für die jeweilige Etappe vorgesehenen Stempelkarte angebracht sind. Fahrer, die ihre Stempelkarte verlieren, müssen sich vom Obmann der nächsten Zeit- oder Durchfahrtskontrolle eine neue Karte aushändigen lassen. Die Ersatzkarte muss dann an dieser sowie an allen folgenden Kontrollstellen verwendet werden.
Für den Verlust einer Stempelkarte wird der Fahrer mit einer Strafzeit von 2 Minuten belegt.

5.4 Parc Fermé

Der Parc Fermé ist ein abgesperrtes und von entsprechend gekennzeichneten Marshals überwachtes Gelände. Ein- und Ausgang des Parc Fermé sind deutlich markiert. Der Zugang zum Parc Fermé ist nur dem Fahrtleiter, dem Schiedsgericht, den Technischen Kommissaren, bestimmten, vom Fahrtleiter autorisierten Marshals und den Fahren zum Hinein- und Hinausschieben ihrer Motorräder, gestattet. Die Fahrer müssen ihr Fahrzeug mindestens 5 Minuten vor ihrer jeweiligen Startzeit sowie unmittelbar nach Beendigung des Wettbewerbes mit abgestelltem Motor in den Parc Fermé bringen. Dort bleiben Sie bis kurz vor dem Start bzw. bis zur

(c) SHERPA-Trophy

Abnahme des Marshals im Ziel. Die Einspruchsfrist beträgt bis 30 Minuten nach Zielankunft des letzten Teilnehmers.

Im Parc Fermé ist es den Fahrern bei Bestrafung bis hin zum Wertungsausschluss verboten:

- das Fahrzeug eines anderen Fahrers zu berühren;
- das eigene Fahrzeug zu berühren, außer zum Akkuanschluss/ - abschluss;
- Ein- /Ausschalten;
- zu rauchen;
- Reparaturen durchzuführen.

5.6 Start zur Enduro- Zuverlässigkeitsfahrt

Die Fahrer erhalten ab 10 Minuten vor ihrer Startzeit Zutritt zum Parc Fermé, zum alleinigen Zweck, ihre Fahrzeuge vom Parc Fermé zum Start zu schieben.
Es dürfen keinerlei Arbeiten an den Motorrädern vorgenommen werden. Zuwiderhandlungen werden bis hin zum Wertungsausschluss bestraft.

Die Teilnehmer werden in Abständen von fünf Minuten, dem vorher aushängenden Zeitplan des Wettbewerbs entsprechend, gestartet.
Die genaue Startzeit jeder Mannschaft ist aus dem offiziellen Aushang ersichtlich.

Verspätet am Start eintreffende Fahrer erhalten eine neue Startzeit. Die Verspätungsminuten werden auf die Karenzzeit (s. Pkt. 5.8) angerechnet. Verspätet am Start/Startzone eintreffende Mannschaften verlieren ihren Startplatz und starten nach Weisung des Fahrtleiters am Ende des Feldes.

5.7 Die Zuverlässigkeitsfahrt – Grundregeln

Für die verschiedenen Abschnitte der SHERPA- Zuverlässigkeitsfahrt sind die Soll-Fahrtzeiten vom Veranstalter vorgegeben und auf den Stempelkarten der Teilnehmer vermerkt.

Für Verspätungen räumt der Veranstalter den Teilnehmern eine Karenzzeit von 30 Minuten (Fahrtstrecke von einer Zeitkontrolle zur nächsten Zeitkontrolle) ein.
Bei Überschreitung erfolgt Wertungsausschluss.
Über- und Unterschreitung der jeweiligen Soll- Fahrzeit werden pro angefangener Minute mit einer Strafzeit von 60 Sekunden belegt.

Anträge auf zusätzliche Karenzzeit können vom Schiedsgericht nur dann berücksichtigt werden, wenn die Verspätung auf außerordentliche Umstände, die außerhalb der Kontrolle der betreffenden Teilnehmer lagen – z. B. ”Hilfe- Leistung und Erste Hilfe” bei Unfällen und Ähnlichem (gilt, da StVO- Raum auch für nicht an dem Wettbewerb teilnehmende Personen entlang der Wegstrecke – verursacht

(c) SHERPA-Trophy

wurden. Die Nachweispflicht liegt beim Antragsteller. Der Vorwand durch andere Teilnehmer behindert worden zu sein, kann nicht als Begründung anerkannt werden.

Stunden und Minuten werden immer folgendermaßen angegeben: 00.01.00 – 24.00.00 Uhr. Die während der gesamten Veranstaltung geltende offizielle Zeit wird vom Veranstalter vor dem Start bekannt gegeben. Die registrierte Zeit ist immer neue Startzeit.

5.8 Start

Starts werden folgendermaßen durchgeführt:
Die Mannschaft ist für rechtzeitiges Erscheinen am Start selbst verantwortlich.
Am Start muss die Mannschaft selbst auf die mittels Uhr angezeigte Uhrzeit achten.
Zur vorgegebenen Startzeit fährt die Mannschaft über die Startlinie und lässt sich an der anschließenden Kontrolllinie ihre Startzeit auf die Stempelkarte eintragen. Die Zeit für die Eintragungen auf der Stempelkarte ist in den Sollzeiten für die Abschnitte bereits eingerechnet.
Es gilt die Zeit des letzten Mannschaftsfahrzeuges! Die Startlinie muss als Mannschaft fließend durchfahren werden. Es wird bis zur dahinter befindlichen Kontrolllinie vorgerollt, an welcher die Durchfahrtszeit dann in die Stempelkarte eingetragen wird.

5.9 Zeitkontrollen

Der Weg für den Wettbewerb ist mittels Rallye- Karte (im Vorfeld am Parc Fermé zur Mitnahme ausgelegt) und ggf. Schildern oder Absperrungen gekennzeichnet.

Ab der zum Start oder der Zeitkontrolle eingetragenen Zeit, gilt für die jeweils vorgegebene Sollzeit für den nächsten Abschnitt.
(Bsp.: Startzeit Mannschaft 10.15Uhr – startet auch pünktlich um 10.15Uhr. Für Abschnitt 1 sei die Sollzeit 18 Min – damit wäre das Passieren der ersten Zeitkontrolle (ZK) um 10.33Uhr).

Zeitkontrollen sind durch ein blaues Banner mit weißer Schrift und einem blauen Licht gekennzeichnet.

Bei verspäteter Durchfahrt gilt, die Sollzeit des nächsten Abschnittes bleibt bestehen. Die Sollzeit des nächsten Streckenabschnittes ist also an die, an der Zeitkontrolle eingetragene Zeit, anzupassen. Die Stempelzeit wird somit immer die Startzeit für den nächsten Abschnitt. *(Bsp.: Sollzeit nächster Abschnitt 28min, Eintreffen 1. ZK 10.38Uhr statt 10.33Uhr, 10.38Uhr+28Min, also 11.04Uhr an der 2. ZK.)* Aufholen einer Verspätung ist also nicht möglich.

Ein Frühstart, d. h. Start vor Erteilen des Signals durch den Starter, wird mit einer Zeitstrafe von 60 Sekunden geahndet und kann im Wiederholungsfall auch zum Wertungsausschluss durch den Fahrtleiter führen.

(c) SHERPA-Trophy

Die Zeitkontrollen sind fliegend zu durchfahren, ein Anhalten vor der Kontrolllinie ist unter Androhung einer Bestrafung verboten. Die Zeitnahme erfolgt an der Ziellinie durch Marshals anhand der vor Ort platzierten Uhr.
Bewusstes Blockieren der Strecke einer Wertungsprüfung führt zum sofortigen Wertungsausschluss des blockierenden Teilnehmers.
Auslassen oder Nichtbeenden einer Wertungsprüfung führt zum Wertungsverlust.

5.9 Durchfahrtskontrollen (DK)

Durchfahrtskontrollen dienen nur der Kontrolle, ob die Mannschaften die Strecke richtig befahren haben.
Durchfahrtskontrollen sind durch ein blaues Banner mit weißer Schrift und einer neonfarbenen Flagge gekennzeichnet.
Hier wird am gekennzeichneten DK- Punkt, von den Fahrern selbsttätig, das Erreichen dieses Punktes, auf der Stempelkarte im entsprechenden Feld, gestempelt, keine Zeit notiert.
Danach wird umgehend die Fahrt fortgesetzt.

5.10 Sonderprüfungen

Innerhalb der Abschnitte gibt es Sonderprüfungen. Dies sind spezielle Abschnitte oder Aufgaben, welche im Vorfeld von der Trophyleitung erläutert werden. Diese Sonderprüfungen beinhalten ggf. schwierige Passagen oder eine spezielle Fahraufgabe für die jeweilige Mannschaft.
Die Sonderprüfungsabschnitte sind am Anfang und Ende speziell mit Neon- Flaggen oder Beschilderung gekennzeichnet.
Die Sonderprüfungen sind in die Abschnittszeit inkludiert und werden nicht gesondert gewertet.
Es gilt während der Sonderfahrt jedoch vollkommen scaliges Fahren.

5.11 Ziel

Das Ziel ist, ähnlich der ZK, mit einem blauen Banner und weißer Schrift, sowie einem blauen Licht gekennzeichnet.

Die Zieldurchfahrt entspricht den Durchfahrten der Zeitkontrollen. Fließende Durchfahrt der Mannschaft, Stopp an der Kontrolllinie, Eintragen der Zeit des letzten Fahrzeuges in die Stempelkarten durch einen Marshal.

5.12 Besonderes

Im Falle eines Wettkampfabbruchs entscheidet die Trophyleitung , ob eine Wertung zum Stand des Abbruchs vorgenommen werden kann, oder der Wettbewerbsteil aus dem Wettbewerb ausgenommen wird.

(c) SHERPA-Trophy

Das Grundregelwerk stellt ADAC- Motorsport – Grundausschreibungsregeln für Enduro- Motorsport

(c) SHERPA-Trophy

FEINSTE SÄGEN
aus edlem Metall.
Nur für Expeditionisten.
Zum Ausleihen oder Kaufen!
Bitte fragen Sie einfach den Inhaber "Ge Schaefts Lei Tung".

Stadt

SICHERUNGSGURTE - chinesische Markenqualität!

Nur für Expeditionisten.
Zur Mitnahme!

Stadt

Litfaßsäule

+++ WILLKOMMEN IN AN PHANG! +++

Der aufstrebenden Stadt im Mittleren Westen vom Osten Chinas. Hier sind zahlreiche Geschäfte - erwerben Sie Top-Produkte asiatischer Wertarbeit, oder Billigware. Sie haben die Wahl.

Litfaßsäule

+++ DER TEMPEL BEIM BLICK DER ENGEL +++

Klosterschüler erkundeten alten Tempel im Himalaya - der dort ansässige Tempel-Vorsteher wies die Schüler vor allem in die Kräuterkunde ein.

Die Kräuer jenes Gebietes sollen insbesondere gegen Flüche und Zauber helfen.

Sieben Schüler verfluchten daraufhin den Vorsteher, welcher sofort eine Gemüsesuppe mit Kräutern verzehrte - alles wieder gut.

+++ WASSERVERSORGUNG SCHWIERIG +++

Litfaßsäule

Nach mehreren Erdrutschen ist die Wasserversorgung im Himalaya-Gebiet bei Tiānshǐ de yàngzi gefährtdet.

Ein LKW, beladen mit Wasserfässern, ist seit gestern unterwegs,

---

+++ AUS DEN GESCHICHTSBÜCHERN +++

Litfaßsäule

Vor gut 100 Jahren traf ein Mann aus Europa in An Phang ein.
Dem Dorfvorstand stellte er sich als SAM OHT vor. Er suche die Quelle einer bestimmten JADE-Kunst - Einhörner.
Nach langem Lachen nannte ihm der Dorfvorstand den Standort einer JADE-MINE in den Bergen bei Tiānshǐ de yàngzi.
Das Schicksal des Forschers wurde nie geklärt.

(c) SHERPA-Trophy

VORSICHT!!! Tempel

Liebe Klosterschüler, bleibt der alten Jade-Mine fern! Seit Marco im Jahre 1274 die Mine besuchte, entströmt ihr Gefahr! Dieses Kloster hat sich zur Hauptaufgabe gemacht - diese Gefahr zu bannen!

+++ FLUCH SCHNELLREZEPT +++ Tempel

Gehe in die Hocke und hüpfe dreimal um Dich herum. Dann spring auf und rufe " Ic Hbi Nfrei"

Tempel

Das richtige Kraut gegen den richtigen Fluch

Bist Du verflucht, zum Henker?
Mit der richtigen Mischung wird Dir geholfen!
Die Rezepte von unseren mönchen sind am Zeitungskiosk in Da Obn erhältlich, verdammt noch mal!

Shim Pfni Chtso - Oberkräutermixermönch

+++ FUND IM FLUSS +++ Litfaßsäule

Nach den überschwemmungen fanden Kinder in der Nähe von An Phang ein altes Faß im Fluss und informierten ihre Eltern.
Die Mutter von Bi Nclein befand, ein merkwürdiger Geruch, der Vater war begeistert: "Der Inhalt war wertvoll und selten!" Schade, daß man an der alten JADE-Mine dnjn je iy jdn yi shi

---

+++ ALTER MANN GEHEILT +++ Litfaßsäule

Der Einsiedler vom Tiānshǐ de yàngzi ist geheilt! Ein Trank aus Kräutern schien zu helfen.
Gerüchte besagen, er wäre der alten JADE-Mine zu nahe gekommen

---

+++ AUS DEN GESCHICHTSBÜCHERN Teil 2 +++ Litfaßsäule

Ob die Geschehnisse am Tiānshǐ de yàngzi mit dem Besucher aus Europa zusammenhängen?
Ein Händler aus dem Dorf Da Obn berichtet, mehrere Bewohner wären erkrankt, seidem über der alten JADE-Mine Rauch aufgestiegen sei. Aber keiner der Bewohner aus Da Obn traute sich auch nur in die Nähe der Mine, um dort nach dem Rechten zu sehen.

(c) SHERPA-Trophy

Spezialgebräu aus Europa - hier erhältlich!

Mine

Wir verkaufen hier ab Werk, oder liefern weltweit!

Das Getränk des Schotten!

Mine

Hier wird seit 1275 frisch destilliert! Wir sind stolz, die erste Produktionsstätte in Asien zu sein!
Zudem bekommt das Getränk durch die Lagerung in unseren Jade-Fässern seinen exklisiven Geschmack!

Mine

+++ Mitteilung an die Mitarbeiter +++

Das Betreten der tieferen Stollen ist ab heute verboten!
Wir klären noch, was in den untersten Lagerräumen vorgefallen ist.
Die Arbeiter, die dort unten etwas gesehen haben wollen, begeben sich bitte zum Tempel, um einen möglichen Fluch abzuwenden!
Aber vermutlich gehen zuviel Genuß unserer Produktion und zuviel Tiefe nicht überein!
29.2.1853

Mine

In der Tradition von Polos Schotten brauen wir hier seit 1275 den feinsten schottischen Whiskey.
Gelagert wird in den Tiefen der Jade-Mine, in Holzfässern mit Jade-Besatz.
Unser Markenzeichen ist das Einhorn, denn es verkörpert das Wesen, welches Marco Polo nach dem ersten Schluck des Whiskeys gesehen hat.

DIESE PRODUKTIONSSTÄTTE IST AMTLICH GESCHLOSSEN

Mit dem heutigen Tag, 2.3.1853, ist die Produktion eingestellt und das Betreten des Geländes untersagt!

Mine

+++ Gegen Flüche +++

Kiosk

Wir haben die passenden Karten zum Kräutersammeln vorrätig!
Einfach beim Händler Ha Stu shon nachfragen!

(c) SHERPA-Trophy

ICH BRAUCHE HILFE!

HL1 Säge

Man hat mit meine Sägen geklaut.

Habt Ihr vielleicht eine Säge dabei und könnt mir schnell, bis gleich der Holzhändler kommt, je einen Stamm um 1cm kürzen?
Ein Sägebock steht hier gleich neben der Hütte. Die abgesägten Scheiben dürft Ihr mitnehmen!

Als Dank bekommst Du von mir einen wertvollen grünen Stempelabdruck! Setz ihn in den HL-Kasten Nummer 1

ICH BRAUCHE HILFE!

LKW EGB

Die Vorderachse ist gebrochen. Im Dorf Da Obn warten sie schon dringend auf Trinkwasser, haben aber wohl keine Ahnung, wo ich bin und können zu Fuß auch die schweren Fässer nicht transportieren.
Könnt Ihr helfen, das Wasser in den Ort zum Zeitungskiosk zu bringen?
Je ein Faß wäre schon völlig in Ordnung - es kommen sicher noch andere Fahrzeuge hier vorbei!

Als Dank bekommst Du von mir einen wertvollen grünen Stempelabdruck! Setz ihn in den HL-Kasten Nummer 3

ICH BRAUCHE HILFE!

HL 2 Seilwinde

Diese Fässer sind einfach zu schwer. Mein Seil reicht nicht für einen Flaschenzug.
Ich sehe, Ihr habt Seilwinden an Euren Fahrzeugen.
Kann einer von Euch aussteigen, das Seil verlängern und mir helfen, ein Faß nach oben ziehen? Eines reicht, ich will Eure Zeit nicht zu lange in Anspruch nehmen.

Als Dank bekommst Du von mir einen wertvollen grünen Stempelabdruck! Setz ihn in den HL-Kasten Nummer 2

HL 4 Stämme

ICH BRAUCHE HILFE!

Die Stämme sind zu schwer, sie ohne Seilwinde hoch zur Straße zu bringen.

Kann sich jemand abseilen und mir helfen? Wir könnten wenigstens einen Stamm mit Eurer Seilwinde bergen. Damit wäre mir schon sehr geholfen!

Als Dank bekommst Du von mir einen wertvollen grünen Stempelabdruck! Setz ihn in den HL-Kasten Nummer 4

(c) SHERPA-Trophy

Öl-Händler

Hallo Reisender!
Bleib eine Weile und höre zu:

Kräuter helfen gegen Vieles, sind beim Verzehr jedoch meist unschmackhaft.
Unser Produkt hilft und macht jedes Gebräu wohlschmeckend.

Greif zu, eines pro Person, das sollte reichen.

und wunder Dich nicht über meinen Aufzug! Ich bin eben erst von der ComiCon 2026 zurück!

Kiosk

+++Wo ist der LKW mit dem Trinkwasser+++

Die Suchtrupps aus Da Obn, Hi Robn und Gan Zobn kommen ohne Fahrzeuge nicht weiter - die Strecken sind zu weit.

Der LKW wollte wohl über die Straße aus nördlicher Richtung kommen - wo ist er nur?
Wer bringt der Region das wichtige Trinkwasser?

Kiosk

+++ Dorfgeschichte +++

Die alte Jade-Mine

Leicht Richtung West-Süd-West von Da Obn liegt die alte Jade-Mine Flu Chni Chtso.
Seitdem vor 100 Jahren eine Expedition westlicher Forscher diese besuchte und verschwand, gibt es immer wieder Berichte über Spuk und Geister auf dem Gelände.

Bauer Vie His Tmist sagt: "Mein Vieh meidet die Minenzugänge. Der einsame Stollen A ist sowieso verfallen, Stollen B, nein, dazu sage ich lieber nichts..."

(c) SHERPA-Trophy

15. Fahrzeug

16. Fahrzeugmaße L/B/H

17. Bereifung / Dim.

18. Startnummer

19. Weiteres

TÜV

15. Fahrzeug

16. Fahrzeugmaße L/B/H

17. Bereifung / Dim.

18. Startnummer

19. Weiteres

TÜV

NICHT GENEHMIGT

15. Fahrzeug

16. Fahrzeugmaße L/B/H

17. Bereifung / Dim.

18. Startnummer

19. Weiteres

TÜV

(c) SHERPA-Trophy

4x4 prakt.

4x4 prakt.

1 2 3 4 5 6

bestanden / Stempel

NICHT GENEHMIGT

4x4 prakt.

4x4 prakt.

1 2 3 4 5 6

bestanden / Stempel

(c) SHERPA-Trophy

SP

1 Zeit/Punkte/Distanz

2 Zeit/Punkte/Distanz

3 Zeit/Punkte/Distanz

4 Zeit/Punkte/Distanz

5 Zeit/Punkte/Distanz

6 Zeit/Punkte/Distanz

gesamt

SP

1 Zeit/Punkte/Distanz

2 Zeit/Punkte/Distanz

3 Zeit/Punkte/Distanz

4 Zeit/Punkte/Distanz

5

Zeit/P kte/Distanz

gesamt

NICHT GENEHMIGT

SP

1 Zeit/Punkte/Distanz

2

3 Zeit/Punkte/Distanz

Zeit/Punkte/Distanz

5 Zeit/Punkte/Distanz

6 Zeit/Punkte/Distanz

gesamt

SP

1 Zeit/Punkte/Distanz

2

kte/Distanz

Zeit/Punkte/Distanz

4 Zeit/Punkte/Distanz

5 Zeit/Punkte/Distanz

6 Zeit/Punkte/Distanz

gesamt

(c) SHERPA-Trophy

Stempelkarte
SHERPA TROPHY

Startnummer:

Startzeit:

	1	2	3	4
ZK	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel
DK	Stempel	Stempel		

Punkte:

ZK: Zeitkontrolle • DK: Durchfahrtskontrolle

Stempelkarte
SHERPA TROPHY

Startnummer:

Startzeit:

	1	2	3	4
ZK	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel	Zeit / Stempel
DK	Stempel	Stempel		

Punkte:

ZK: Zeitkontrolle • DK: Durchfahrtskontrolle

MUSTER

(c) SHERPA-Trophy

HL

Stempel

Stempel

Stempel

Stempel

Punkte:

HL

Stempel

Stempel

Stempel

Punkte:

NICHT GENEHMIGT

HL

Stempel

Stempel

Stempel

Stempel

Punkte:

Stempel

Stempel

Stempel

Punkte:

(c) SHERPA-Trophy

SP Trial Wertung

Strichliste

Händischer Eingriff: +25 Minuten

Torstange berührt: +5 Minuten

Torstange gebrochen: +10 Minuten

Tor ausgelassen: +15 Minuten

Tore in falscher Richtung durchfahren: +10 Minuten

In der Reihenfolge falsch durchfahrene Tore: +2 Minuten

gesamt

SP Trial Wertung

Strichliste

Händischer Eingriff: +25 Minuten

Torstange berührt: +5 Minuten

Torstange gebrochen: +10 Minuten

Tor ausgelassen:

In der Reihenfolge falsch durchfahrene Tore: +2 Minuten

gesamt

NICHT GENEHMIGT

(c) SHERPA-Trophy