

# DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN GLOCKNERMAN 2019

Reglement 2019

Version: 1.0

Stand: 14.05.2019

# 1 INHALTSVERZEICHNIS

1	Inhaltsverzeichnis .....	2
2	Glossar .....	4
3	Das Wichtigste auf einen Blick .....	5
4	Allgemeine Informationen .....	6
4.1	Einleitung .....	6
4.2	Haftung .....	6
4.3	Eventualitäten/ Unvorhersehbare Ereignisse .....	6
4.4	Anfechten einer Rennentscheidung .....	7
4.5	Offizielle Rennzeiten .....	7
4.6	Mindestalter .....	7
	Streckeneinteilung .....	7
4.7	.....	7
4.8	Beendigung des Rennens .....	8
5	Officials .....	9
6	Check-In und Briefing .....	9
7	CityRadeln und Start .....	9
8	Regeln für Rennräder/ Ausrüstung .....	10
9	Allgemeine Regeln während dem Rennen .....	10
9.1	Vorschriften für alle Teilnehmer .....	10
9.2	Vorschriften für Rennfahrer .....	11
9.3	Vorschriften für die Crew .....	12
9.4	Überholvorgänge von Rennfahrern .....	12
10	Rennroute .....	14
11	Verkehr .....	14
11.1	Allgemeines .....	14
11.2	STVO .....	14
12	Pace-Car und Begleitfahrzeuge .....	14
12.1	Allgemeines .....	14
12.1.1	Pace-Car .....	14
12.1.2	Begleitfahrzeuge .....	15
12.1.3	Crewwechsel .....	15
12.2	Ausstattung Pace-Car .....	15
12.3	Kennzeichnung der Fahrzeuge .....	16

12.4	Meldung der Fahrzeuge .....	16
12.5	Regeln zum Betrieb aller Betreuerfahrzeuge .....	16
12.6	Regeln zum Betrieb des Pace-Car.....	16
12.7	Erholung der Teams und der Rennfahrer.....	16
13	Betreuungsmodi .....	17
13.1.1	Einleitung.....	17
13.1.2	Leap Frog Modus .....	17
13.1.3	Followcar Modus .....	17
13.1.4	Betreuung.....	17
13.2	Vorgabe des Betreuungs-Modus für spezielle Streckenabschnitte .....	18
14	Nachtfahrten / schlechte Sichtverhältnisse .....	18
15	Zusätzliche Regeln für Teams .....	18
16	Karenzzeiten .....	19
17	Meldung .....	19
18	Regelverstöße.....	19
18.1	Allgemeines .....	19
18.2	Zeitstrafen .....	19
18.3	Verwarnungen.....	20
18.4	Disqualifikation.....	20
18.5	Suspendierung.....	21
19	Kommunikation während dem Rennen .....	21
19.1	Allgemeines .....	21
19.2	Sonstige Rapportierungen.....	21
20	Tracking .....	22
21	Sponsoren.....	22
22	Anhang.....	23

## 2 GLOSSAR

**Einzelfahrer:** Registrierter Fahrradfahrer, welcher den GLOCKNERMAN alleine absolviert.

**Teamfahrer:** Registrierter Fahrradfahrer, welcher den GLOCKNERMAN im Team absolviert.

**Team:** Besteht aus zwei oder mehr Rennfahrern, die das Rennen unter derselben Startnummer bestreiten.

**Rennfahrer:** Registrierter Fahrradfahrer, welcher den GLOCKNERMAN als Einzelfahrer oder in einem Team bewältigt.

**Betreuerfahrzeuge:** Überbegriff für offiziell gekennzeichnete und registrierte motorisierte Fahrzeuge, die während des Rennens genutzt werden. Darunter fällt das Pace-Car sowie mögliche Begleitfahrzeuge.

**Pace-Car:** Das Pace-Car ist ein Betreuerfahrzeug, das zur Betreuung des Rennfahrers auf der Rennstrecke dient. Jeder Einzelfahrer/jedes Team muss ein Pace-Car stellen. Pro Team darf nur ein Fahrzeug als Pace-Car verwendet werden.

**Begleitfahrzeuge:** Sind motorisierte Fahrzeuge, die einen Einzelfahrer/ein Team während dem Rennen unterstützen. Alle Begleitfahrzeuge müssen bei der Rennleitung registriert werden. Begleitfahrzeuge dürfen nicht zur direkten Betreuung des Rennfahrers eingesetzt werden.

**Strecken:** Es existieren beim Glocknerman drei verschiedene Strecken, welche sich in Distanz und Anforderung unterscheiden: *Ultra, Classic und Sprint*.

**Crew:** Ein Crewmitglied ist jemand, der einen Einzelfahrer oder ein Team aktiv in irgendeiner Funktion unterstützt. Crewmitglieder müssen offiziell angemeldet sein.

**Followcar Modus:** Der Followcar Modus ist das direkte Verfolgen des Rennfahrers. Der Followcar Modus ist während der Nacht von 20.30 – 05.30 Uhr vorgeschrieben.

**Leap Frog Modus:** Beim Leap Frog Modus (Frosch hüpfen) ist ein direktes (in Geschwindigkeit des Rennfahrers) Verfolgen des Rennfahrers nicht gestattet. Es gilt, den Rennfahrer zu überholen und an geeigneter Stelle auf ihn zu warten.

**Officials:** Mitglieder des GLOCKNERMAN-Organisationsteam.

**Teilnehmer:** Als Teilnehmer werden im Folgenden der Rennfahrer und seine Crew bezeichnet.

**Briefing:** Besprechung am Vortrag des GLOCKNERMAN.

### 3 DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK

- Die Einhaltung der Durchführungsbestimmungen ist verpflichtend für alle Teilnehmer.
- Das Rennen erfolgt im öffentlichen Verkehr. Es gilt die StVO.
- Die Sicherheit aller Teilnehmer hat höchste Priorität.
- Die Sicherheit, Leichtigkeit und Flüssigkeit des öffentlichen Verkehrs darf nicht beeinträchtigt werden.
- Windschattenfahren ist verboten.
- Bei den Meldestellen „Winklern“ (*Ultra, Classic, Sprint*), „Edelweißspitze“ (*Ultra, Classic*) und „Bruck an der Großglocknerstraße“ (*Ultra*) muss der Rennfahrer eine Unterschrift leisten.
- Bei jeder Meldestelle hat eine Meldung an die Rennleitung zu erfolgen.
- Von Graz - Sboth sowie auf der Großglockner Hochalpenstraße ist der Leap Frog Modus verpflichtend.
- Zwischen den Pace-Cars verschiedener Rennfahrer muss ein Abstand von mindestens 100m eingehalten werden.
- Die Teilnahme beim CityRadeln ist verpflichtend.
- Jedes Pace-Car muss mindestens zwei Telefone mitführen: Ein Android Smartphone für das Tracking sowie ein Telefon zur Kommunikation mit der Rennleitung.
- Alle Rennfahrer und Crewmitglieder müssen den Haftungsausschluss unterschreiben.

## 4 ALLGEMEINE INFORMATIONEN

### 4.1 EINLEITUNG

Die offizielle Sprache des GLOCKNERMAN ist deutsch.

Der GLOCKNERMAN ist ein Radmarathon im öffentlichen Verkehr und stellt eine große Ausdauerleistung dar. Die vorliegenden Durchführungsbestimmungen sollen ein Maximum an Sicherheit und gleichzeitig die sportliche Fairness sicherstellen. Die letzte Verantwortung für Sicherheit und Fairplay liegt jedoch immer bei den Teilnehmern.

Es obliegt den Teilnehmern, diese Regeln vor dem Briefing durchzulesen und wenn nötig, Fragen an das Organisationsteam unter *info@glocknerman.at* zu stellen. Strafen und Sanktionen werden jeweils dem Einzelfahrer/dem Team auferlegt. Das „Nicht-Kennen“ der Regeln wird nicht als Entschuldigung akzeptiert. Diese Regeln stellen ein Minimum an Einschränkung der Rennstrategie und Leistung dar. Es geht darum, das Rennen zu kontrollieren und gewagte, riskante Situationen zu vermeiden.

Die Durchführungsbestimmungen sind für alle Teilnehmer bindend. Die Rennleitung kann neue Regeln erlassen, sie kann diese aber auch ändern. Eine entsprechende Mitteilung ergeht in diesem Fall an die Teilnehmer.

### 4.2 HAFTUNG

Die Teilnahme am GLOCKNERMAN erfolgt auf eigene Verantwortung und eigenes Risiko. Dies gilt sowohl für die Rennfahrer als auch für die Crew. Der Veranstalter schließt jegliche Haftung für alle Personen- und Sachschäden aus. Gegenüber dem Veranstalter können keine Haftpflichtansprüche geltend gemacht werden. Eine Versicherung gegen Unfall, Krankheit oder Diebstahl sowie für die eigene Haftpflicht ist Sache jedes Teilnehmers. Jeder Teilnehmer ist verpflichtet den Haftungsausschluss zu unterschreiben und spätestens beim Check-In abzugeben.

### 4.3 EVENTUALITÄTEN/ UNVORHERSEHBARE EREIGNISSE

Während des Rennens werden die Rennfahrer und die Crew eventuell mit unvorhersehbaren Ereignissen konfrontiert. Die Rennorganisation kann für solche Eventualitäten nicht zur Rechenschaft gezogen werden. Solche Eventualitäten umfassen Verkehrsampeln, Verkehrsstau, Züge, Winde, Stürme, Schnee, Lawinen, Erdbeben oder andere durch höhere Gewalt gezeugte Vorkommnisse. Ebenso gelten als unvorhersehbare Ereignisse Umfahrungen, Straßenarbeiten und weitere mögliche Ereignisse, über welche der Veranstalter keine Kontrolle hat.

Steht der Rennfahrer bzw. die Crew vor einem unvorhergesehenen Ereignis (Straßensperren, Wetterkapriolen, Baustellen, Gefahren, nicht: kleinräumige Umleitungen), ist die Rennleitung

darüber zu informieren. Es gehört aber zum Renngeschehen des GLOCKNERMAN, selbst Alternativen zu finden. Grundsätzlich gilt, dass nach unvorhergesehenen Ereignissen so schnell wie möglich wieder auf die offizielle Route zurückzukehren ist. Über eventuelle Zeitgutschriften entscheidet die Rennleitung nach Bewältigung des Ereignisses. Im Extremfall kann das Rennen auch neu gestartet oder nur bis zu einem gewissen Punkt gewertet werden. Die Rennleitung kann, sofern es unvorhergesehene Ereignisse notwendig machen, auch Teile der Strecke aus der Endwertung streichen, die Strecke umleiten und Zeitgutschriften vergeben. Verändert sich die Strecke aufgrund unvorhergesehener Ereignisse, ist die Karenzzeit anzupassen. Bei Staubildung aufgrund von hohem Verkehrsaufkommen, Unfällen oder Baustellen werden grundsätzlich keine Zeitgutschriften von der Rennleitung vergeben.

#### 4.4 ANFECHTEN EINER RENNENTSCHEIDUNG

Als offizielle Proteste werden nur schriftlich eingereichte, detaillierte Reklamationen akzeptiert, die eine Begründung beinhalten, wieso ein Entscheid gefällt oder ein bestehender Entscheid rückgängig gemacht werden soll. Als Beweise können ein schriftlich festgehaltenes Statement eines Zeugen (mit Kontaktdaten und Unterschrift) oder andere Aufnahmen des fraglichen Zwischenfalls eingebracht werden. Ein gültiger Protest darf nicht auf vagen Beschwerden basieren und muss die genannten Elemente beinhalten. Einwände müssen innerhalb von 4 Stunden nach Rennende/Zieldurchfahrt (des protestierenden Teams) schriftlich bei der Rennleitung eingereicht werden.

#### 4.5 OFFIZIELLE RENNZEITEN

Die offizielle Stoppuhr wird je Klasse am Start gesetzt und keinesfalls gestoppt. Die Rennleitung kann aber nach dem Start Zeitanpassungen für „besondere Umstände“ geben. (Zeitstrafen, Hilfe bei Unfällen, etc.).

#### 4.6 MINDESTALTER

Das Mindestalter für GLOCKNERMAN-Teilnehmer beträgt:

Es gilt das Startdatum als Referenzdatum.

- *Ultra und Classic* : 18 Jahre
- *Sprint*: 17 Jahre
- Crewmitglieder: keine Altersbeschränkung

#### 4.7 STRECKENEINTEILUNG

Beim GLOCKNERMAN gibt es die drei Strecken *Ultra*, *Classic* und *Sprint*, welche sich in der Härte und der Distanz unterscheiden.

Der GLOCKNERMAN ist die Ultraradmarathon-Weltmeisterschaft und vergibt an die Einzelfahrer der Strecken *Ultra* und *Classic* die jeweiligen WM-Titel gereiht nach Altersgruppen.

Bei den Strecken *Ultra* und *Classic* gelten folgende Zuteilungen:

Alle männlichen Athleten unter 50 Jahren sind prinzipiell der *Ultra* Strecke zugeteilt, ältere Teilnehmer nehmen in der *Classic*-Strecke teil. Frauen können selbst die Strecke wählen.

Männliche Athleten unter 50 Jahren können außerhalb der WM-Wertung auf der *Classic*-Strecke teilnehmen.

Folgende Strecken, Wertungen und WM-Wertungen gibt es beim GLOCKNERMAN:

<b>Strecke</b>	<b><i>Ultra</i></b>	
<b>Wertungen:</b>	Solo Herren	WM-Wertung U30 WM-Wertung U40 WM-Wertung U50
	Solo Damen	WM-Wertung Damen
	2er Team	
	4er Team	

<b>Strecke</b>	<b><i>Classic</i></b>	
<b>Wertungen:</b>	Solo Herren	WM-Wertung U60 WM-Wertung U70
	Solo Damen	WM-Wertung Damen

<b>Strecke</b>	<b><i>Sprint</i></b>	
<b>Wertungen:</b>	Solo Herren	
	Solo Damen	
	2er Team	

#### 4.8 BEENDIGUNG DES RENNENS

Für alle Rennfahrer gilt, dass sie das Ziel und die Meldestellen innerhalb der vorgegebenen Zeit (siehe Anhang „Karenzzeiten“) erreichen müssen, um gewertet zu werden.

Wenn ein Rennfahrer die angegebenen Meldestellen nicht in der vorgegebenen Zeit erreicht, so erhält der Einzelfahrer/das Team ein „Did not finish“ (DNF), außer die Rennleitung verlängert die Zeitvorgabe aufgrund außergewöhnlicher Umstände. Auch im Falle einer Zeitüberschreitung eines Rennfahrers an einer Meldestelle darf dieser auf eigene Verantwortung außerhalb des Rennens weiterfahren, jedoch findet keine Zeitmessung mehr statt und die weiteren Renndaten des Rennfahrers werden nicht mehr aufgezeichnet.



## 5 OFFICIALS

Officials sind zur GLOCKNERMAN-Organisation zugehörige Mitglieder.

Officials sind angewiesen, sich auf ein Minimum an Interaktionen mit Rennfahrern und Crewmitgliedern zu beschränken. Sie können, außer im Falle eines Notfalls, keine Hilfe leisten und sie dürfen keinen Rennfahrer begünstigen.

Die Crew oder ein Rennfahrer kann während des Rennens mit den Officials Kontakt aufnehmen, allerdings können diese nur Informationen weiterleiten und weitere Hilfe anfordern. Direkte Hilfe und Unterstützung bei Problemen (z.B. Route, Defekte etc.) kann von den Officials nicht erbracht werden.

Anliegen oder Fragen über die Regeln sind bei der Rennleitung oder bei Officials unterwegs zu platzieren.

Officials fahren in gekennzeichneten Fahrzeugen (Motorräder und Autos). Es gibt aber auch „Inkognito-Officials“, welche irgendwo und irgendwann auf der Strecke unterwegs sind. Weiters können Officials auch ohne Fahrzeug entlang der Strecke positioniert sein. Diese werden sich auf Nachfrage dem GLOCKNERMAN zugehörend ausweisen.

## 6 CHECK-IN UND BRIEFING

Der Check-In ist die Registrierung der Rennfahrer vor Ort, bei welchem die Ausgabe der Startunterlagen erfolgt. Der Check-In findet am Tag vor dem Start statt. Die genauen Zeiten werden auf der Homepage veröffentlicht. Rennfahrer sind verpflichtend beim Check-In persönlich zu erscheinen und eine Unterschriftenprobe zu leisten. Sollte ein Erscheinen nicht möglich sein, ist frühzeitig mit der Rennleitung Kontakt aufzunehmen und eine Vertretung zu entsenden.

Das Briefing findet am Tag vor dem Start statt und ist sowohl für Rennfahrer als auch Crewmitglieder konzipiert. Die Teilnahme am Briefing ist für jeden Einzelfahrer bzw. Team verpflichtend. Jedoch können diese Crewmitglieder als Vertretung zum Briefing entsenden.

Die Weitergabe der Informationen an die restlichen Crew bzw. im Fall einer Vertretung an den/die Rennfahrer hat sorgfältig zu erfolgen und liegt in der Verantwortung des Rennfahrers.

## 7 CITYRADELN UND START

CityRadeln ist eine von der Stadt Graz organisierte Veranstaltung, welche am Tag des GLOCKNERMAN-Starts mit dem GLOCKNERMAN in Kooperation abgehalten wird. Die Teilnahme am CityRadeln ist für alle Rennfahrer verpflichtend. Bei Teams muss nur ein Fahrer teilnehmen. Die gefahrenen Kilometer zählen zu den Gesamtkilometern.

Im Rahmen der Veranstaltung findet auch der Start des GLOCKNERMAN statt.

Der Start erfolgt je Kategorie in Intervallen (kein Massenstart).

## 8 REGELN FÜR RENN RÄDER/ AUSRÜSTUNG

1. Beim GLOCKNERMAN sind grundsätzlich alle Arten von Rädern akzeptiert, solange der Vortrieb ausschließlich durch die Muskelkraft des Rennfahrers verrichtet wird.
2. Die Räder unterliegen nicht dem Regeln der UCI. Das heißt, es gibt kein Gewichtslimit, keine Einschränkungen der Sitzposition, etc.
3. Es dürfen beliebig viele Räder und Ersatzteile während dem Rennen in Einsatz kommen.
4. Die Fahrräder sind mit einer Beleuchtungseinrichtung (Vorder- und Rücklicht) auszustatten, welche insbesondere in Tunnels, im Nachtmodus und bei schlechter Sicht eingeschaltet sein müssen.
5. Empfehlung (nicht verpflichtend): Jedes verwendete Rad soll mit einem oder zwei roten Rückstrahlaufklebern, die nach hinten ausgerichtet sind, ausgestattet sein. Entweder mit einem Aufkleber an der Sattelstütze, wobei dieser nicht durch eine Satteltasche verdeckt werden sollte, oder mit zwei Aufklebern rechts und links auf der Kettenstrebe. Jedes verwendete Rad sollte mit zwei weißen Rückstrahlaufklebern, die auf der Gabel nach vorne ausgerichtet angebracht sind, ausgestattet sein.
6. Aerolenker und ihre Zubehörteile sind erlaubt.
7. Scheibenräder, zusammengesetzte Speichenräder und Räderschutz sind zugelassen.
8. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, ein Rennrad oder eine Komponente davon, entweder vor dem Rennen oder während dem Rennen, wenn dies von der Rennleitung für das GLOCKNERMAN-Rennen als unzulässig eingestuft wird, zu verbieten.

## 9 ALLGEMEINE REGELN WÄHREND DEM RENNEN

### 9.1 VORSCHRIFTEN FÜR ALLE TEILNEHMER

1. Die Sicherheit der Rennfahrer, Crewmitglieder, Officials und anderer Verkehrsteilnehmer hat oberste Priorität. In einem Notfall muss Verletzten alle Aufmerksamkeit geschenkt werden.
2. Anweisungen der Polizei ist unbedingt Folge zu leisten, weiters muss unmittelbar Kontakt mit der Rennleitung aufgenommen werden.

3. Anweisungen der Officials sind Folge zu leisten!
4. Alle Teilnehmer und Betreuerfahrzeuge müssen eine ausreichende Sicherheitsausrüstung mitführen.

## 9.2 VORSCHRIFTEN FÜR RENNFAHRER

1. Windschattenfahren ist verboten (außer im eigenen Team).
2. Rennfahrer (im Einsatz) dürfen unter keinen Umständen auf der Rennstrecke unselbständig befördert werden, außer in medizinischen Notfällen.
3. Rennfahrer müssen jederzeit einen korrekt befestigten Helm tragen.
4. Der Rennfahrer muss während des ganzen Rennens seine Startnummer (Aufkleber) gut sichtbar gemäß Dokument „Technische Ausstattung – Helme und Räder“ befestigt haben. Die Startnummer wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.
5. Ein Rennfahrer darf keine Art von Antrieb durch eine andere Person oder durch ein Fahrzeug erhalten. Ausnahme: Kurzes Anschieben eines Rennfahrer durch einen Betreuer bei Wiederaufnahme der Fahrt nach einer Pause.
6. Der Rennfahrer darf zu Fuß auf der GLOCKNERMAN-Route gehen, solange das Fahrrad bei ihm ist und von ihm selbst getragen oder geschoben wird.
7. Rennfahrer dürfen das Vorankommen eines anderen Rennteilnehmers weder blockieren noch behindern.
8. Teilnehmende Rennfahrer dürfen nicht nebeneinander fahren. Ausnahme: Innerhalb des eigenen Teams und auf steilen Streckenabschnitten mit mehr als 200 Höhenmeter durchgehender Steigung. Dies gilt daher für Kitzreck, Soboth, Abtei, Iselsberg, Großglockner, Windische Höhe, Schaidasattel und Kranachberg.
9. Teilnehmende Rennfahrer dürfen neben nicht teilnehmende Rennfahrer maximal eine halbe Stunde am Tag nebeneinander fahren.
10. An Lichtsignalen und Stoppschildern dürfen sich die Rennfahrer weder an einem Fahrzeug oder einer Person festhalten, noch sonst Unterstützung fürs Gleichgewicht erhalten. Der Rennfahrer darf sich aber an einem permanent fixierten Objekt, wie einem Pfosten etc. festhalten.

11. Der Rennfahrer darf die Route nur für die Zufahrt zu Schlafplätzen oder in Notfällen verlassen.
12. Rennfahrer müssen für Tests anhalten, wenn diese durch die NADA angeordnet werden.
13. Abfallentsorgung in der Natur ist verboten.

### 9.3 VORSCHRIFTEN FÜR DIE CREW

1. Der Rennfahrer ist für das Verhalten seiner Crewmitglieder verantwortlich.
2. Jedes Crewmitglied ist verpflichtet den Haftungsausschluss zu unterschreiben und spätestens beim Check-In im Original zu übergeben.
3. Jede Crew muss selbst funktionieren. Dazu zählen auch die Verständigung innerhalb der Fahrzeuge, das Einkaufen und das Auffinden von Tankstellen und medizinischen Einrichtungen entlang der Strecke. Officials dürfen die Crew nur in medizinischen Notfällen direkt unterstützen.
4. Betreuung verschiedener Rennfahrer von ein und derselben Crew ist nicht gestattet.
5. Bei jeder Meldestelle ist die Rennleitung zu kontaktieren.
6. Abfallentsorgung in der Natur ist verboten.

### 9.4 ÜBERHOLVORGÄNGE VON RENNFAHRERN

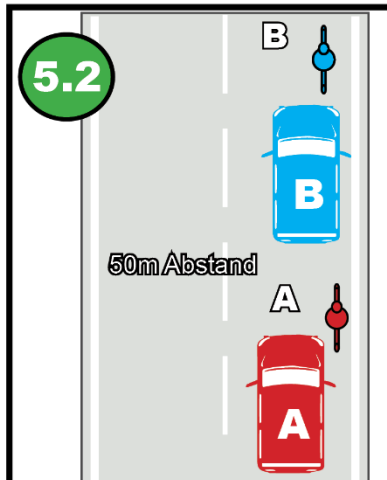
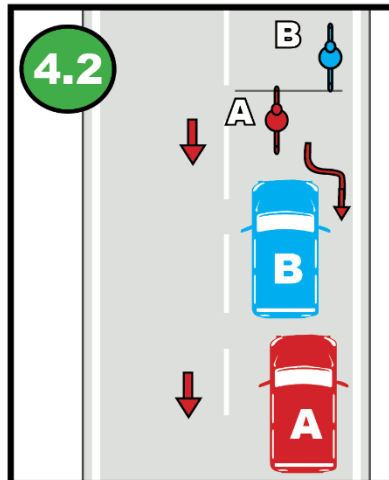
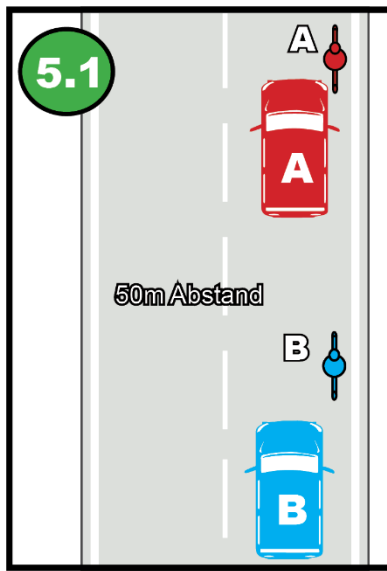
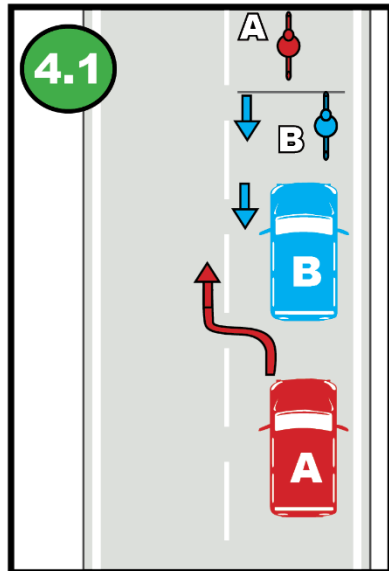
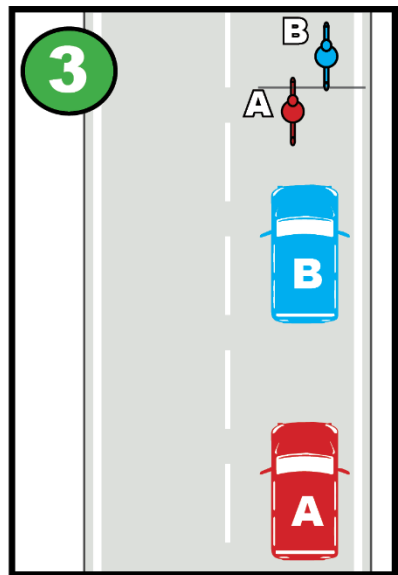
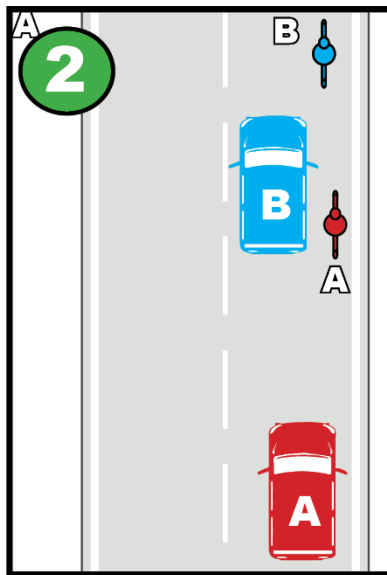
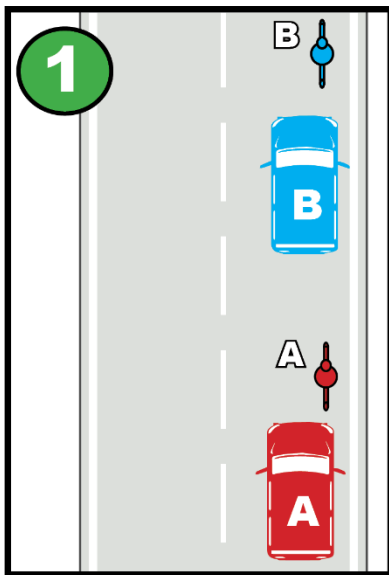
Wird ein Rennfahrer A von einem anderen Rennfahrer B überholt, so hat der Überholvorgang folgendermaßen abzulaufen:

Das vordere Pace-Car von A macht rechts neben dem Auto den Weg frei und lässt den Rennfahrer B an der Beifahrerseite passieren. Nun befinden sich beide Rennfahrer vor dem Pace-Car von A.

- Überholt Rennfahrer B nun den Rennfahrer A hat das vordere Pace-Car von A das Pace-Car von B überholen zu lassen. Rennfahrer A muss sich zurückfallen lassen und einen Abstand von 50m zu B einhalten.
- Ist es B nicht möglich A zu überholen (z.B. gleiches Tempo) muss sich B 50 m zurückfallen lassen und zu einem späteren Zeitpunkt ein neues Überholmanöver starten.

Überholvorgänge müssen zügig durchgeführt werden.

Der nachfahrende Rennfahrer ist für die Einhaltung der Regel verantwortlich, eventuelle Zeitstrafen gehen zu seinen Lasten.



Szene 1:  
Rennfahrer A nähert sich Rennfahrer B und möchte einen Überholversuch starten.

Szene 2:  
PaceCar B macht auf der rechten Seite für Rennfahrer A Platz das dieser vorbeifahren kann.

Szene 3:  
Rennfahrer A versucht B zu überholen.

Situation 4.1:  
Rennfahrer A glückt das Überholmannöver. Rennfahrer B muss sich zurückfallen lassen. PaceCar A überholt PaceCar B (PaceCar B muss für PaceCar A Platz machen).

Situation 5.1:  
Rennfahrer B muss einen 50m Abstand zum Rennfahrer A einhalten.

Situation 4.2:  
Rennfahrer A schließt das Überholmanöver nicht ab und muss sich zurückfallen lassen.

Situation 5.2:  
Rennfahrer A muss sich mit einem 50 m Abstand einordnen.

## 10 RENNROUTE

Jeder Rennfahrer muss den Anweisungen im offiziellen GLOCKNERMAN-Roadbook folgen. Die Wegbeschreibungen und Karten im offiziellen GLOCKNERMAN-Roadbook gelten neben dem GPS-Track als einzige offizielle Dokumentation der Route. Die Unterlagen werden auch vorab im Internet für die Teilnehmer zur Verfügung gestellt.

Wenn ein Rennfahrer die korrekte Route aus welchem Grund auch immer verlässt, darf er eigenständig an jenen Punkt zurückfahren, an dem die Kursabweichung stattfand und dann weiterfahren.

Bei längeren fälschlicherweise befahrenen Strecken (über 5 km) kann mit der Rennleitung Kontakt aufgenommen werden, um eine Rückführung auf die Strecke abzuklären.

Wenn das Falschabbiegen auf Grund eines Fehlers in der GLOCKNERMAN-Wegbeschreibung zurückzuführen ist (falsche Abbiegungsanweisungen, unklare Vorgaben) kann die Rennleitung dem Rennfahrer eine entsprechende Zeitbonifikation zusprechen. Es müssen eine genaue Zeitangabe, Distanz und Aufenthaltsort niedergeschrieben werden und die entsprechende Stelle im Roadbook angegeben werden. Jegliche gewährte Zeitbonifikation liegt im alleinigen Ermessen der Rennleitung.

## 11 VERKEHR

### 11.1 ALLGEMEINES

Der GLOCKNERMAN findet auf öffentlichen Straßen statt und unterliegt somit den lokalen Vorschriften und Gesetzen. Die befahrenen Straßen sind nicht für den übrigen Verkehr gesperrt.

### 11.2 STVO

Die Straßenverkehrsordnung (StVO) hat immer oberste Priorität! Alle Rennfahrer und Crewmitglieder müssen sich an diese halten.

Der Verstoß gegen jegliche Regeln der Österreichischen Straßenverkehrsordnung durch Rennfahrer oder Crew, hat eine Bestrafung des Rennfahrers zur Folge.

## 12 PACE-CAR UND BEGLEITFAHRZEUGE

### 12.1 ALLGEMEINES

#### 12.1.1 PACE-CAR

---

Ein Pace-Car ist ein motorisiertes Fahrzeug mit mind. 4 Rädern und dient der Betreuung des Rennfahrers. Jeder Rennfahrer muss ein Pace-Car mit Betreuercrew stellen. Quads und Wohnmobile sind als Pace-Car nicht erlaubt. Das Pace-Car darf keine Anhänger mitführen.

Das Pace-Car darf die folgenden Abmessungen nicht überschreiten:

L/B/H max. = 600/210/250 (cm) (exkl. Rückspiegel und Dachträger)

### 12.1.2 BEGLEITFAHRZEUGE

---

Eine maximale Anzahl an Begleitfahrzeugen gibt es nicht. Mit Ausnahme des Pace-Cars gibt es auch keine Größenbeschränkung. Alle Begleitfahrzeuge sind mit den zur Verfügung gestellten Aufklebern zu kennzeichnen. Alle Begleitfahrzeuge haben sich in normalem Straßenverkehrstempo zu bewegen. Staubbildung ist untersagt. Sogenanntes Caravaning (langsames Fahren hintereinander mit mehreren Begleitfahrzeugen) ist strikt verboten. Bleiben Begleitfahrzeuge stehen, ist so zu parken, dass der Verkehr dadurch nicht gestört wird.

Wohnmobile dürfen als Begleitfahrzeug verwendet werden, ebenso ist der Einsatz von Anhängern für Begleitfahrzeuge gestattet.

### 12.1.3 CREWWECHSEL

---

Das Auswechseln von Crewmitgliedern während des Rennens ist gestattet. Die eingewechselten Crewmitglieder sind mit allen notwendigen Informationen zu versorgen, um ein sicheres und regelkonformes Rennen zu gewährleisten.

## 12.2 AUSSTATTUNG PACE-CAR

Folgende Ausstattung ist verpflichtend im Pace-Car mitzuführen:

- Verbandskasten
- KFZ-Reservesicherungen für das entsprechende Fahrzeug (Sicherungskasten)
- Drehlichter: Auf dem Pace-Car sind am Dach mindestens ein bis maximal zwei gelborange Dreh- bzw. Blitzlichter zu installieren, die nach vorne abzukleben sind. Sie sind bei Begleitung des Rennfahrers einzuschalten, ansonsten sind sie auszuschalten
- Reserve Glühbirne oder Ersatz Drehleuchte, sofern nur ein Drehlicht montiert ist.
- Warnwesten entsprechend der Anzahl der Crewmitglieder im Pace-Car
- Ein Mobiltelefon
- Ein Smartphone oder ein Tablet mit Simslot für das Tracking (siehe „Tracking“)
- Zusätzlich angebrachte Scheinwerfer sind auf dem Pace-Car erlaubt, sofern sie den gesetzlichen Bestimmungen entsprechen

Die Rennleitung kann im Vorfeld die Ausstattung eines Pace-Cars ohne vorherige Ankündigung überprüfen. Auch während des Rennens können vollständige Überprüfungen stattfinden, sofern diese nicht das Rennen beeinflussen.

### 12.3 KENNZEICHNUNG DER FAHRZEUGE

Die Kennzeichnung der Fahrzeuge hat gemäß dem Dokument „Beklebung Betreuerfahrzeuge“ zu erfolgen.

### 12.4 MELDUNG DER FAHRZEUGE

Alle Begleitfahrzeuge sowie das Pace-Car müssen vor dem Start gemeldet werden. Sollte aufgrund eines technischen Gebrechens der Austausch eines Begleitfahrzeuges/Pace-Car notwendig sein, so ist die Rennleitung umgehend zu informieren. Bei unvorhergesehenen Wechsel des Pace-Car ist das Tracking System im neuen Fahrzeug mitzuführen, sowie das gelborange Drehlicht am neuen Fahrzeug zu installieren.

### 12.5 REGELN ZUM BETRIEB ALLER BETREUERFAHRZEUGE

Ein Betreuerfahrzeug darf das Weiterkommen eines Verkehrsteilnehmers oder Rennfahrers nicht blockieren bzw. behindern.

Alle Fahrzeuge müssen die normale Straßengeschwindigkeit beachten, auch ein zu langsames Fahren kann bestraft werden, wenn es den Verkehr beeinträchtigt.

### 12.6 REGELN ZUM BETRIEB DES PACE-CAR

Jeder Rennfahrer/jedes Team muss von einem Pace-Car betreut werden.

Die Betreuung des Rennfahrers darf ausschließlich durch das Pace-Car erfolgen.

Die Warnblinkanlage darf eingeschaltet sein, wenn der Lenker andere Verkehrsteilnehmer vor Gefahren warnen will.

**Zwischen den Pace-Cars verschiedener Rennfahrer muss ein Abstand von mindestens 100m eingehalten werden. Das hintere Pace-Car ist für die Einhaltung des Abstands verantwortlich.**

Es müssen sich durchgehend mindestens zwei fahrtüchtige Personen im Pace-Car befinden.

Externe Tonanlagen sind in der Zeit von 22:00 Uhr bis 06:00 Uhr, und während der übrigen Zeit in bewohntem Gebiet oder in Naturschutzgebieten auszuschalten.

Die Pace-Cars müssen eine gelb-rote Drehleuchte montiert haben, welche eingeschaltet sein muss.

### 12.7 ERHOLUNG DER TEAMS UND DER RENNFAHRER

Es gibt keine Vorschriften über Ruhezeiten von Rennfahrern und Crewmitgliedern. Jedoch kann aus Sicherheitsgründen ein Official einen Rennfahrer anhalten und eine Ruhezeit verordnen. Es liegt in der Verantwortung des Rennfahrers und der Crew sicherzustellen, dass die Verkehrstüchtigkeit aller gewahrt ist.



## 13 BETREUUNGSMODI

### 13.1.1 EINLEITUNG

---

Der Leap Frog Modus ist der grundlegende Betreuungsstil beim GLOCKNERMAN. Der Followcar-Modus wird jedoch während des Rennens geduldet, solange keine Behinderung und keine Staubildung des öffentlichen Verkehrs erfolgt. Ausgenommen sind die Streckenabschnitte von Graz bis Soboth sowie auf der Großglockner Hochalpenstraße, wo der Leap Frog Modus verpflichtend ist.

Staubildung: Sammeln sich drei oder mehr Fahrzeuge hinter dem Pace Car, das seinem Rennfahrer im Followcar Modus betreut, so hat dieses bei nächster Gelegenheit entweder seinen Rennfahrer zu überholen oder in eine Seitenstraße oder Parkbucht auszuweichen und den anderen Verkehrsteilnehmern Platz zu machen. Verursachung von Staubildungen werden mit Zeitstrafen belegt.

### 13.1.2 LEAP FROG MODUS

---

Beim Leap Frog Modus erfolgt die Betreuung des Rennfahrers vom Straßenrand aus.

Der Leap Frog Modus (Frosch hüpfen) bezeichnet eine Begleitprozedur des Pace-Car, bei dem das Pace-Car dem Rennfahrer nicht direkt folgt, sondern den Rennfahrer überholt und an einer geeigneten Stelle mit festen Untergrund hält und auf den Rennfahrer wartet.

Nach dem Passieren nimmt das Pace-Car die Fahrt wieder auf, überholt den Rennfahrer und sucht sich wieder eine geeignete Stelle zum Halten. Weiters hat sich das Pace-Car in diesen Fahrmodus an die Verkehrsflussgeschwindigkeit zu halten und darauf zu achten keine anderen Verkehrsteilnehmer zu behindern.

### 13.1.3 FOLLOWCAR MODUS

---

Der Followcar Modus bezeichnet das unmittelbare Verfolgen des Rennfahrers in der Geschwindigkeit des Rennfahrers. Der Followcar Modus ist nur für das Pace Car erlaubt, Begleitfahrzeuge dürfen zu keinem Zeitpunkt im Followcar Modus fahren.

Für Pace Cars ist der Followcar Modus während der Nachtstunden (20:30-5:30) verpflichtend.

Der Followcar Modus ist auf der Großglockner-Hochalpenstraße und auf dem Anfangsabschnitt von Center West bis Soboth verboten.

### 13.1.4 BETREUUNG

---

Wird der Rennfahrer aus dem fahrenden Pace-Car betreut - sofern die Verkehrsverhältnisse dies zulassen - darf der Betreuer nicht den Körper dabei aus dem Auto lehnen, den Rennfahrer weder festhalten, noch darf sich der Rennfahrer am Auto selbst bzw. am Betreuer anhalten.

## 13.2 VORGABE DES BETREUUNGS-MODUS FÜR SPEZIELLE STRECKENABSCHNITTE

Zur Sicherheit der Teilnehmer und aufgrund des Verkehrsaufkommens oder Streckenführung gelten für gewisse Streckenabschnitte der Leap Frog Modus.

Bei folgenden Streckenabschnitten ist der Leap-Frog Modus verpflichtend:

- Vom Start (Center West) bis zur Meldestelle Soboth
- Großblockner Hochalpenstraße

## 14 NACHTFAHRTEN / SCHLECHTE SICHTVERHÄLTNISSE

**Diese Bestimmungen gelten von 20:30 - 05:30 Uhr, ebenso bei Nebel und schlechter Sicht.**

Diese Regel geht anders lautenden Regelungen bezüglich Übergaben, Stadtverkehr, Staubildungen etc. vor, um die Sicherheit der Rennfahrer zu gewährleisten.

1. Im Nachtbetrieb müssen die Rennfahrer mit einem vorderen weißen Licht ausgestattet sein, das auf 100 m erkennbar ist und permanent leuchtet (nicht blinkend), sowie mit einem roten Rücklicht, welches ebenfalls auf 100 m erkennbar ist. Dieses darf je nach Wunsch permanent leuchten oder blinken.
2. Die Crew hat während des Rennens im Nachtbetrieb außerhalb des Pace-Cars immer Warnwesten zu tragen.
3. Nachts ist der Followcar Modus verpflichtend. Der Rennfahrer muss immer im Lichtkegel des Pace-Cars bleiben. Bleibt das Pace-Car aus welchen Gründen auch immer stehen, so muss auch der Rennfahrer anhalten.

## 15 ZUSÄTZLICHE REGELN FÜR TEAMS

1. Es muss immer zumindest ein Rennfahrer die Strecke zurücklegen (Pausen sind erlaubt).
2. Sollten mehrere Rennfahrer einer Mannschaft im Einsatz sein, ist Windschattenfahren innerhalb der Mannschaft erlaubt.
3. Kommt ein Team aufgrund eines Navigationsfehlers von der Strecke ab, kann ab einem beliebigen Punkt der offiziellen Strecke, den der Rennfahrer bereits passiert hat, ein anderer Rennfahrer aus dem Team das Rennen fortsetzen.

4. Rennfahrerwechsel dürfen nur stattfinden, wenn dies die Verkehrssituation zulässt. Keine fliegenden Wechsel dürfen in Stadtgebieten, hohem Verkehrsaufkommen, in der Nähe von Kreuzungen oder Ampeln erfolgen. Betreuerfahrzeuge, die während eines Wechsels stehen bleiben, sind in Einfahrten oder Parkbuchten zu parken. Der übrige Verkehr darf durch den Rennfahrerwechsel nicht behindert werden.
5. Fliegender Wechsel: Der übernehmende Rennfahrer wartet in langsam rollendem Tempo auf den übergabenden Rennfahrer und auf das Pace-Car. Befinden sich die beiden Rennfahrer auf gleicher Höhe, gilt dies als Übergabe, ohne dass die beiden Rennfahrer sich berühren müssen. Nun überholt das Pace-Car den aussteigenden Rennfahrer und begleitet den neuen, oder nimmt den aussteigenden Rennfahrer auf (nur bei Tag möglich).
6. Wechsel in der Nacht müssen im Lichtkegel des Pace-Cars stattfinden. Der übernehmende Rennfahrer darf die Fahrt erst im Lichtkegel des Pace-Cars aufnehmen. Das Tempo ist so zu reduzieren, dass ein gefahrloser Wechsel möglich ist. Im Zweifelsfall ist beim Wechsel kurz anzuhalten und das Rennen mit dem neuen Rennfahrer neu aufzunehmen.

## 16 KARENZZEITEN

Die Karennzeiten sind im Anhang zu finden.

## 17 MELDUNG

An jeder Meldestelle ausgenommen im Ziel hat eine elektronische Meldung über die Tracking App zu erfolgen. Bei Meldestellen wo eine Unterschrift vom Fahrer zu leisten ist, ist trotzdem eine elektronische Meldung zu tätigen.

## 18 REGELVERSTÖSSE

### 18.1 ALLGEMEINES

Jeder Rennfahrer wird - sofern er oder ein Crewmitglied - gegen die Straßenverkehrsordnung oder gegen die Durchführungsbestimmungen verstößt mit einer Strafe oder Verwarnung belegt.

### 18.2 ZEITSTRAFEN

Jede Regelverletzung oder Missachten von Verkehrsregeln kann zu einer Zeitstrafe führen. Die einzelnen Zeitstrafen werden durch das Rennen hindurch addiert. Rennfahrer werden mit der vierten Zeitstrafe disqualifiziert.

Zeitstrafenstruktur:

1. Zeitstrafe: 15 Minuten

2. Zeitstrafe: 15 Minuten
3. Zeitstrafe: 30 Minuten
4. Zeitstrafe: Disqualifikation

Beispiele:

1. Zeitstrafe und 2. Zeitstrafe ergeben 30 Minuten.
1. Zeitstrafe , 2. Zeitstrafe und 3. Zeitstrafe ergeben 60 Minuten.

Strafzeiten werden nach Beendigung des Rennens zur Fahrzeit dazugezählt und ergeben somit die Finisherzeit des Rennfahrers bzw. Teams.

### 18.3 VERWARNUNGEN

Officials können dem Rennfahrer auch Verwarnungen aussprechen, es gibt allerdings max. 2 Verwarnungen je Rennfahrer. Kommt es zu einer dritten Verwarnung, so wird diese durch die Rennleitung in eine Zeitstrafe umgewandelt. Verwarnungen liegen im Ermessen der Officials.

Eventuell muss ein Official einen Rennfahrer und/ oder eine Crew an einem sicheren Ort stoppen, um Regelauslegungen, Sicherheitsaspekte oder andere, das Rennen beeinflussende Punkte zu diskutieren. Für diese Unterbrechungen wird kein Zeitbonus gutgeschrieben.

### 18.4 DISQUALIFIKATION

Folgende Verstöße führen zu einer umgehenden Disqualifikation:

1. Das Ablehnen oder Nichtbefolgen der vertraglichen Bedingungen welche zur Teilnahme am GLOCKNERMAN notwendig sind.
2. Das Einnehmen verbotenen Substanzen (es gelten die Bestimmungen der Vereinigungen WADA und NADA) der Rennfahrer oder Crewmitglieder.
3. Das Vorankommen eines im Einsatz befindlichen Rennfahrers in einem motorisierten Fahrzeug, ohne dass dies von einem Official oder der Rennzentrale genehmigt wurde.  
Ausnahme: medizinischer Notfall.
4. Nicht korrekt registrierte oder versicherte Fahrzeuge, ebenso nicht registrierte Crewmitglieder.

5. Das Festhalten an einem Vehikel (motorisiert oder nicht motorisiert), um vorwärts zu kommen.
6. Das nicht angebrachte Verhalten eines Rennfahrers oder der Crew, welches für das Rennen, die anderen Rennfahrer und deren Crews zu Sicherheits-, Rechts- und Reputationsproblemen führen könnte.
7. Nach drei Zeitstrafen führt der vierte Regelverstoß zur Disqualifikation.

## 18.5 SUSPENDIERUNG

Die GLOCKNERMAN-Rennleitung behält sich das Recht vor, jemanden auf ewig vom GLOCKNERMAN auszuschließen, wenn festgestellt wird, dass diese Person ein Problem oder einen Schaden für die Veranstaltung darstellt. Diese Bestimmung soll nur in außergewöhnlichen Situationen zum Zug kommen.

## 19 KOMMUNIKATION WÄHREND DEM RENNEN

### 19.1 ALLGEMEINES

Der Rennfahrer muss je nach teilnehmender Strecke sich an den Meldestellen Winklern I, Winklern II, Winklern III, Edelweißspitze, Bruck an der Großglocknerstraße in die aufgelegte Durchfahrtsliste eintragen. Bei Teams hat der jeweils an der Meldestelle eintreffende Teamfahrer diese Pflicht zu erfüllen.

Sollte es eine wichtige Mitteilung von der Rennleitung an die Rennfahrer geben, so wird der Rennfahrer oder seine Crew durch das Personal an den Meldestellen oder durch die Rennleitung direkt (z.B. per Tel. oder SMS) darauf aufmerksam gemacht.

Je Rennfahrer ist für die Dauer des Rennens ein Mobiltelefon für die Kontaktaufnahme Voraussetzung.

### 19.2 SONSTIGE RAPPORTIERUNGEN

Crews müssen in folgenden Situationen die Rennleitung benachrichtigen:

1. Wenn ein Rennfahrer das Rennen abbricht.
2. Bei unvorhergesehenen Zwischenfällen entlang der Route (Baustellen, Unfälle, Straßensperren, etc.).

3. Bei größeren Abweichungen von der regulären Strecke.
4. Bei Defekt eines Pace-Car oder Begleitfahrzeuges, der eine Weiterfahrt in diesem Auto unmöglich macht und einen Tausch notwendig ist.
5. Bei Kontaktaufnahmen durch Behörden (z.B. Polizei)

## 20 TRACKING

Das Tracking der Teilnehmer erfolgt über eine Android-App. Diese App ist vor Veranstaltungsbeginn durch jeden Teilnehmer auf einem und nur für diesen Zweck vorgesehenes Smartphone oder einem Tablet mit SIM-Slot mit Android Betriebssystem zu installieren und während dem gesamten Rennen im Pace-Car zu betreiben. Der Installationslink wird vom Organisationsteam zeitgerecht vorher bekanntgegeben. Andere Betriebssysteme werden nicht unterstützt. Für Teilnehmer, die nicht aus Österreich kommen, muss das Gerät für alle Netze freigeschaltet sein (Kein SIM-Lock).

- Während dem Rennen muss im Pace-Car für dieses Smartphone/Tablet eine durchgehende Stromversorgung sichergestellt sein.
- Das Gerät darf nur für das Tracking und die Meldestellenmeldung verwendet werden. Telefonate, Internetsuchen, etc. sind nicht gestattet.
- Der GPS-Empfang (wenn möglich auf höchster Genauigkeit) und mobile Daten müssen durchgehend eingeschaltet sein.

Sollte es einem Teilnehmer nicht möglich sein, ein entsprechendes Gerät oder eine nationale Sim-Karte bereitzustellen, ist die GLOCKNERMAN-Organisation im Vorfeld zu kontaktieren.

Zusätzlich muss auch ein weiteres eigenes Handy zur Kommunikation mit der Rennleitung mitgeführt und verwendet werden. (siehe Punkt 12.2 Ausstattung Pace-Car)

## 21 SPONSOREN

Der Veranstalter kann verlangen, dass der Name oder das Logo eines Sponsors auf dem Helm und/oder an den Fahrzeugen der Wettbewerbsteilnehmer angebracht wird.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, das Anbringen von einem nicht angemessenen Sponsorennamen oder Logo zu verbieten. Dies kann auch während des Rennens geschehen.

## 22 ANHANG

- Karenzzeiten
- Beklebung Betreuerfahrzeuge
- Technische Ausstattung – Räder und Helme