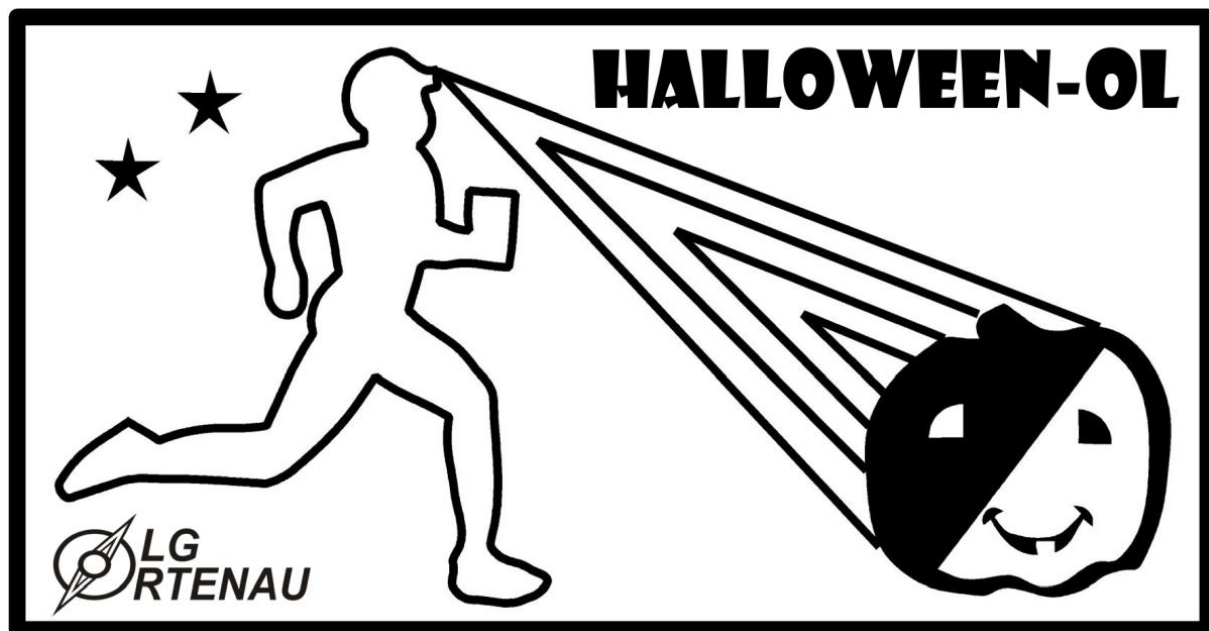




Einladung zum Halloween-OL am 24.10.2026

- Leitung:** Andreas Hoferer
Seeweg 9
77797 Ohlsbach
07803 / 9260644
- Bahnlegung:** Jakob Hoferer
- Treffpunkt:** Samstag, 24. Oktober 2026
ab 18:00 Uhr
in Ohlsbach beim Feuerwehrhaus / Brumatt-Halle
(Alte Gasse 3, N 48.4305, E 7.9829)
- Zeitplan:** ab 19:00 Uhr Einzelstart Anfänger-Strecke,
19:30 Uhr Massenstart,
anschließend Siegerehrung "Halloween-OL"
anschließend gemütliches Zusammensitzen!
- Karte:** "Brumatt", 1:7000, Oktober 2026
Flaches Feld- und Wiesengelände.
- Laufmodus:** Der Halloween-OL findet bei Dunkelheit statt und funktioniert ein bisschen anders.
Alle starten gleichzeitig. Wer in der vorgegebenen Zeit, die meisten Schleifen-Punkte sammelt, gewinnt!
Für Einsteiger gibt es eine normale OL-Bahn mit Einzelstart.
- SportIdent:** SPORTident Air+ (Benutzung mit konventioneller SI-Card oder SIAC-Card)
- Leih SI-Chips:** SI-Card, keine SIAC-Leihchips, keine extra Leihgebühr
- Bahnen:** Schleifen-OL 8 Schleifen, max. 9,7 km
Halloween-Bahn ca. 2,8 km, 11 Posten
- Kategorien:** Schleifen-Score-OL:
Ambitionierte Punktesammler „AP-J“ (≤ 18), „AP-E“
Halloween-OL Genießer „HG-J“ (≤ 18), „HG-E“
- Halloween-Bahn:
„K“ (Kinder ≤ 12) | „J“ Jugendliche (13-18) | „E“ Erwachsene (> 18)
- Startgeld:** Halloween-Bahn 5 € (inkl. „Freigetränk“)
Jugendliche bis 18 7 €
Erwachsene 10 €
- Übernachtung:** Massenzeltlager im Feuerwehrhaus direkt neben dem WKZ.
3,00 € Unkostenbeitrag.

ACHTUNG!
Gespenstische
Überraschungen
inklusive!

21.10.2026

- Anmeldung: Bis ~~18.10.2026~~ über <https://omanager.o-sport.de/> oder ol@tv-ohlsbach.de (Name, Vorname, Kategorie, Verein, SI-Nummer, Übernachtung ja/nein)
- Bezahlung: Überweisung vereinsweise bis 23.10.2026. Betrag und Kontodaten durch den O-Manager. / Oder Barzahlung am Wettkampftag.
Nachmeldung ist auch am Wettkampftag noch möglich.
- Programm: Wie schon im Zeitplan geschrieben, lädt die OLG Ortenau zum gemütlichen Zusammensitzen ein. Es gibt was zu Trinken und eine Kleinigkeit zum Essen und viel Zeit, die besten OL-Geschichten auszutauschen.

Schleifen-Score-OL

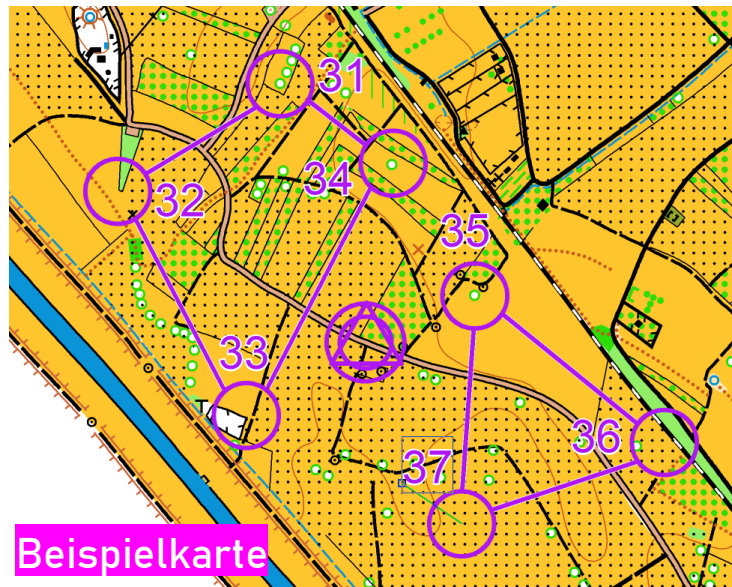
Wie funktioniert?

Wie beim klassischen Score-OL gibt es einen Massenstart und ein Zeitlimit, nachdem alle Teilnehmenden wieder im Ziel sein müssen.

Der entscheidende Unterschied ist, dass anstatt einzelner Posten nur vollendete Schleifen Punkte geben! Eine Schleife gibt so viele Punkte, wie sie Posten enthält. Einzelne Posten einer nicht vollendeten Schleife geben keine Punkte.

Zeitlimit

Das Ziel ist, innerhalb von 50 Minuten so viele vollständige Schleifen wie möglich zu sammeln. Für das pünktliche Erreichen des Ziels vor Ablauf der Zeit gibt es einen Bonus von 5 Punkten. Nur bis zum Ablauf der Zeit abgeschlossene Schleifen werden gewertet.



Regeln

- Die Reihenfolge, in der du die Schleifen läufst, sowie die Laufrichtung innerhalb einer Schleife sind beliebig.
- Auch der Startposten, an dem man eine Schleife beginnt ist frei wählbar.
- Was zählt, ist, dass man am gleichen Posten, an dem man die Schleife begonnen hat, wieder ankommt.
- Erst beim wiederholten Stempeln dieses Postens ist die jeweilige Schleife vollständig und kann gewertet werden.
- Fremde Posten, die innerhalb einer Schleife gestempelt werden, machen diese nicht ungültig. Sie zählen jedoch nicht im Voraus für andere Schleifen und müssen später erneut angelaufen werden.