

Hinweise des Ausrichters

1. Anreise:
 - **Parkplätze** in unmittelbarer Umgebung sind nur wenige vorhanden, plant also etwas mehr Zeit ein.
2. Startunterlagen:
 - **Startnummern** sind die gewohnten aus der Liga.
 - Neu ist ein **Etikettenbogen** mit einem Aufkleber für die Sattelstütze (beidseitig sichtbar), einem für den Helm und einem für den After Race Beutel.
 - Den **Beutel** bekommt ihr ebenfalls mit den Startunterlagen.
 - Den **Transponder** gibt es erst beim Check In. Ihr benötigt ein **Chipband!**
3. Check In:
 - Beim Check In bekommt ihr den Beutel und den Transponder.
4. Schwimmen:
 - Der Schwimmstart befindet sich **ca. 1,5km Fußmarsch** flussaufwärts auf der anderen Neckarseite. Bitte plant hier entsprechend Zeit ein.
 - Am Schwimmstart könnt ihr den mit der Startnummer versehenen Beutel abgeben. Dieser wird später im Zielbereich wieder abholbar sein.
 - Der **Schwimmstart** erfolgt **vom Ponton** aus als Team im Jagdstart. Startzeiten finden sich im Ligareport.
5. Radfahren:
 - Ihr fahrt **eine Runde** auf der Heidelbergman Strecke (Einzelstarter fahren 2 Runden) Ihr biegt vom Schloss Wolfsbrunnenweg kommend direkt nach rechts in die Neue Schlosstraße ein.
 - Die Strecke ist anspruchsvoll und führt über den Königstuhl. Die Abfahrt ist sehr schnell, bitte achtet hier auf die Helfer, die euch herunterbremsen.
 - Es kann auf der Radstrecke **kurzzeitig zu einer Durchmischung der Liga und des Einzelstarterfeldes** kommen.
 - **Windschattenfahren ist nur innerhalb des Teams erlaubt.**
 - Auf der **alten Brücke** und auf der **Rückfahrt in die Wechselzone** werden euch Einzelstarter entgegenkommen. (**Rechts fahren, trotz baulicher Trennung!**)
 - Auf der **alten Brücke** und dem **letzten Stück in die Wechselzone** herrscht daher ein **absolutes Überholverbot!**
 - Die **Strecke des Heidelbergman als GPX** und als **Video** findet ihr auch auf der Website: <https://www.heidelbergman.de/strecke/radfahren>
6. Laufen:
 - Ihr lauft über den Albert-Überle-Weg und den Philosophenweg bergauf.
 - Ca 500m nach der Verpflegungsstelle gibt es einen **Wendepunkt** nur für die Liga. Dieser ist mit einem Helfer besetzt.
 - Dadurch passiert ihr zweimal die **Verpflegungsstelle** und zweimal den **Schwammstand**.

