



calculatoratoz.com



unitsconverters.com

Sichtweite beim Überholen Formeln

Rechner!

Beispiele!

Konvertierungen!

Lesezeichen calculatoratoz.com, unitsconverters.com

Größte Abdeckung von Rechnern und wächst - **30.000+ Rechner!**
Rechnen Sie mit einer anderen Einheit für jede Variable - **Eingebaute
Einheitenumrechnung!**
Größte Sammlung von Maßen und Einheiten - **250+ Messungen!**

Fühlen Sie sich frei, dieses Dokument mit Ihren Freunden
zu TEILEN!

[Bitte hinterlassen Sie hier Ihr Rückkoppelung...](#)



Liste von 13 Sichtweite beim Überholen Formeln

Sichtweite beim Überholen

1) Beschleunigung unter Berücksichtigung der tatsächlichen Überholzeit und des Überholraums

$$fx \quad a_{\text{overtaking}} = \frac{4 \cdot s}{T^2}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 2.800532\text{m/s}^2 = \frac{4 \cdot 27\text{m}}{(6.21\text{s})^2}$$

2) Den Weltraum überholen

$$fx \quad s = 0.7 \cdot V_{\text{speed}} + 6$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 10.816\text{m} = 0.7 \cdot 6.88\text{m/s} + 6$$

3) Fahrzeuggeschwindigkeit angesichts der vom entgegenkommenden Fahrzeug zurückgelegten Strecke

$$fx \quad V_{\text{speed}} = \frac{d_3}{T}$$

Rechner öffnen 

$$ex \quad 2.57649\text{m/s} = \frac{16\text{m}}{6.21\text{s}}$$



4) Fahrzeuggeschwindigkeit bei gegebenem Überholraum

$$\text{fx } V_{\text{speed}} = \frac{s - 6}{0.7}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 30\text{m/s} = \frac{27\text{m} - 6}{0.7}$$

5) Fahrzeuggeschwindigkeit bei gegebener Überholstrecke und Reaktionszeit

$$\text{fx } V_{\text{speed}} = \frac{d_1}{t_{\text{reaction}}}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 2.5\text{m/s} = \frac{25\text{m}}{10\text{s}}$$

6) Reaktionszeit bei gegebener Überholstrecke und Fahrzeuggeschwindigkeit

$$\text{fx } t_{\text{reaction}} = \frac{d_1}{V_{\text{speed}}}$$

Rechner öffnen 

$$\text{ex } 3.633721\text{s} = \frac{25\text{m}}{6.88\text{m/s}}$$



7) Tatsächliche Überholzeit angesichts der vom entgegenkommenden Fahrzeug zurückgelegten Strecke

$$fx \quad T = \frac{d_3}{V_{\text{speed}}}$$

[Rechner öffnen !\[\]\(e78f798d4ea5c530c9db49e7d26e6b95_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 2.325581s = \frac{16m}{6.88m/s}$$

8) Tatsächliche Überholzeit bei gegebenem Überholraum und Beschleunigung

$$fx \quad T = \sqrt{\frac{4 \cdot s}{a_{\text{overtaking}}}}$$

[Rechner öffnen !\[\]\(05be7c7a8995decd503647c99211f7c2_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 3.752444s = \sqrt{\frac{4 \cdot 27m}{7.67m/s^2}}$$

9) Tatsächlicher Überholabstand

$$fx \quad d_2 = 2 \cdot s + V_{\text{speed}} \cdot \sqrt{\frac{4 \cdot s}{a_{\text{overtaking}}}}$$

[Rechner öffnen !\[\]\(fe3aebe81acea8d45108cd2768939da7_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 79.81681m = 2 \cdot 27m + 6.88m/s \cdot \sqrt{\frac{4 \cdot 27m}{7.67m/s^2}}$$



10) Überholraum bei gegebener tatsächlicher Überholzeit und Beschleunigung

$$fx \quad s = \frac{T^2 \cdot a_{\text{overtaking}}}{4}$$

[Rechner öffnen !\[\]\(e2376d476d06eb31946dc01a69a4403a_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 73.94666m = \frac{(6.21s)^2 \cdot 7.67m/s^2}{4}$$

11) Überholsichtweite bei gegebener zurückgelegter Distanz

$$fx \quad OSD = d_1 + d_2 + d_3$$

[Rechner öffnen !\[\]\(0b5e7e25e8775f7e7e80906ada4f0021_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 62m = 25m + 21m + 16m$$

12) Vom entgegenkommenden Fahrzeug zurückgelegte Strecke

$$fx \quad d_3 = V_{\text{speed}} \cdot T$$

[Rechner öffnen !\[\]\(bd3b31712ad9bab5a241210fa6925cdd_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 42.7248m = 6.88m/s \cdot 6.21s$$

13) Vom überholenden Fahrzeug zurückgelegte Strecke

$$fx \quad d_1 = V_{\text{speed}} \cdot t_{\text{reaction}}$$

[Rechner öffnen !\[\]\(7bc43b319a082987e20f7bf78f4bab80_img.jpg\)](#)

$$ex \quad 68.8m = 6.88m/s \cdot 10s$$







Verwendete Variablen

- **$a_{\text{overtaking}}$** Beschleunigung beim Überholen (Meter / Quadratsekunde)
- **d_1** Vom überholenden Fahrzeug zurückgelegte Strecke (Meter)
- **d_2** Distanz des tatsächlichen Überholens (Meter)
- **d_3** Vom entgegenkommenden Fahrzeug zurückgelegte Strecke (Meter)
- **OSD** Sichtweite beim Überholen (Meter)
- **s** Den Weltraum überholen (Meter)
- **T** Tatsächliche Überholzeit (Zweite)
- **t_{reaction}** Reaktionszeit (Zweite)
- **V_{speed}** Fahrzeuggeschwindigkeit (Meter pro Sekunde)



Konstanten, Funktionen, verwendete Messungen

- **Funktion:** **sqrt**, sqrt(Number)
Square root function
- **Messung:** **Länge** in Meter (m)
Länge Einheitenumrechnung 
- **Messung:** **Zeit** in Zweite (s)
Zeit Einheitenumrechnung 
- **Messung:** **Geschwindigkeit** in Meter pro Sekunde (m/s)
Geschwindigkeit Einheitenumrechnung 
- **Messung:** **Beschleunigung** in Meter / Quadratsekunde (m/s²)
Beschleunigung Einheitenumrechnung 



Überprüfen Sie andere Formellisten

- **Sichtweite beim Überholen**
Formeln 

Fühlen Sie sich frei, dieses Dokument mit Ihren Freunden zu TEILEN!

PDF Verfügbar in

[English](#) [Spanish](#) [French](#) [German](#) [Russian](#) [Italian](#) [Portuguese](#) [Polish](#) [Dutch](#)

11/17/2023 | 3:27:39 AM UTC

[Bitte hinterlassen Sie hier Ihr Rückkoppelung...](#)

