



Wie funktioniert Online-TempO?

Immer wieder hört oder liest man im Zusammenhang mit dem Orientierungssport von "TORUS" oder von "Online-TempO". Doch worum geht es bei diesen Online-Wettbewerben und wie genau funktionieren sie?

Die Geschichte

Während der Lockdown-Phase der Corona-Pandemie 2020 etablierten sich zahlreiche kontaktfreie Orientierungssport-Angebote. Darunter war auch die Online-Version des Trail-O-Wettkampfformats "TempO", bei der man anhand eines Geländebildes und einer Karte Orientierungsaufgaben unter Zeitdruck lösen musste. Schon sehr bald gab es zahlreiche Wettbewerbe aus verschiedenen Ländern im Angebot, die zu ganzen Wettkampfserien zusammengefasst wurden.



Bis heute hat sich dieses Prinzip gehalten, nach wie vor werden neue Wettkämpfe und Wettkampfserien aufgelegt. Der Begriff "TORUS" wurde dabei als Abkürzung für "TempO Online Races Ultimate Series" etabliert, das Logo der Wettbewerbe ist ein Torus in Postenfarben rot-weiß.

Die Plattform

Durchgeführt werden die Online-TempO-Wettbewerbe im **TempO-Simulator**, der von Libor Forst aus Tschechien programmiert wurde. Über die Internetseiten <https://temposim.yq.cz> und <https://torus.yq.cz> erreicht man die Plattform, auf der man die Wettbewerbe absolvieren kann.



Wettkampf oder Training

Für neue Wettkämpfe wird jeweils ein Wettkampftag festgelegt. An diesem Tag kann der Wettbewerb von 00:00 Uhr bis 24:00 Uhr mitteleuropäischer Zeit jederzeit absolviert werden. Hierfür benötigt man einen kostenlosen Account, den man sich schnell und einfach anlegen kann. Man kann den Wettbewerb nach dem Login nur einmal am Wettkampftag starten und absolvieren, danach ist er zunächst gesperrt. Die Auswertung, Lösungen und detaillierten Ergebnisse gibt es erst nach Mitternacht. Bis dahin geben jedoch Live-Ergebnisse mit den Platzierungen Aufschluss über das ungefähre Abschneiden. Besonders interessant ist dabei der Vergleich mit den Vereinskameraden oder den Freunden aus der Trainingsgruppe.

Wer sich nicht dem Wettkampfstress aussetzen und/oder nicht in der Ergebnisliste geführt werden möchte, kann den Wettbewerb nach Ablauf des jeweiligen Wettkampftages jederzeit und so oft wie gewünscht als Training absolvieren. Hierfür ist kein Account/Login notwendig.

Umfang und Aufgabe

Jeder Online-Wettbewerb beinhaltet mehrere (meist drei bis acht) so genannte TempO-Stationen. Eine TempO-Station besteht aus einem Geländefoto mit sechs Posten, sowie meist fünf aufeinanderfolgenden Aufgaben mit je einem Kartenausschnitt und einer Postenbeschreibung. Die fünf Aufgaben einer TempO-Station müssen bei laufender Zeit gelöst werden, zwischen den TempO-Stationen stoppt die Zeit. Als Wettkampf oder Training müssen alle TempO-Stationen am Stück nacheinander absolviert werden, eine Zwischenspeicherung ist nicht möglich.

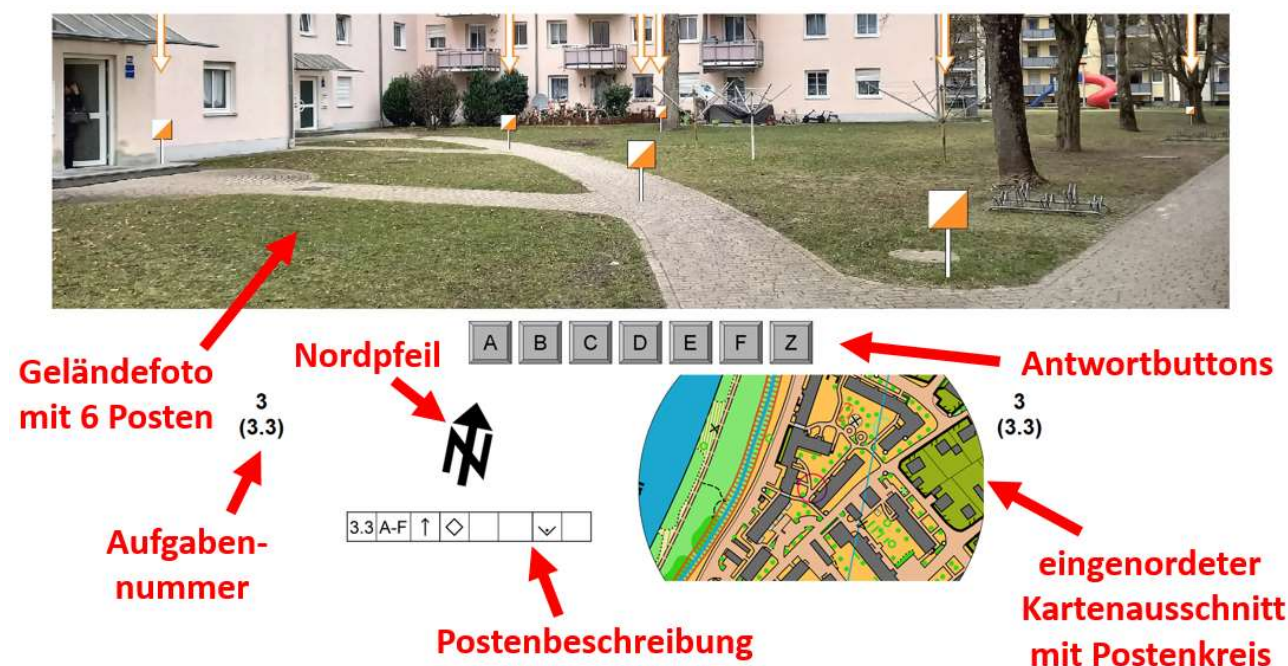


Der Ablauf

Jeder Wettbewerb und jede TempO-Station läuft nach dem gleichen Muster ab. Zunächst erscheint die Wettkampf-Startseite mit Informationen zum Bahnleger, zur Karte (Maßstab, Äquidistanz, Norm etc.), zur Zahl der Stationen, zu so genannten Z-Toleranz (s.u.) und weiteren wettkampfspezifischen Hinweisen.

Nach Klick auf "Start" folgt die Deckseite der ersten Station. Dort finden sich Informationen zur Zahl der Aufgaben, zum Zeitlimit, zum Kartenmaßstab und wie die Antworten gegeben werden können. Gleichzeitig sieht man schon Umrisse, wo gleich das Geländebild und die Karte erscheinen werden. Zudem ist ein Nordpfeil abgebildet, anhand dem man erkennt, wie die Karte gedreht sein wird.

Nach Klick auf "OK" sieht man zunächst ein Geländebild mit sechs Postenschirmen, die entweder echt fotografiert oder virtuell hinzugefügt sind. Häufig sind zum besseren Erkennen/Auffinden der Postenschirme noch sechs Pfeile am oberen Bildrand angebracht. Gleichzeitig mit dem Erscheinen des Bildes startet ein Countdown von fünf Sekunden. Sobald dieser auf Null ist, beginnt die Zeit zu laufen und es wird ein runder Kartenausschnitt mit einem Postenkreis, sowie einer daneben abgebildeten Postenbeschreibung eingeblendet. Der Kartenausschnitt ist bereits in Blickrichtung gedreht, d.h. "eingenordet". Zudem erscheinen sieben Antwort-Buttons "A", "B", "C", "D", "E", "F" und "Z". Der eigene Standort (bzw. der des Fotografen) ist auf dem Kartenausschnitt jedoch nicht eingezeichnet.



Die Aufgabe besteht nun darin, durch schnelles und präzises Kartenlesen zu entscheiden, ob einer (und wenn ja, welcher) der sechs auf dem Foto zu sehenden Postenschirme dem auf der Karte verzeichneten und durch die Postenbeschreibung definierten Posten entspricht oder ob keiner der sechs Posten am korrekten Standort steht. Die sechs Posten auf dem Bild werden dabei von links nach rechts mit A, B, C, D, E und F bezeichnet. Möchte man also beispielsweise den dritten Postenschirm von links als Antwort geben, lautet diese "C". Beim fünften Postenschirm von links wäre die Antwort "E".

Steht keiner der Postenschirme auf dem Bild am gesuchten Standort, so lautet die Antwort "Z". Wichtig ist hierbei die bereits erwähnte "Z-Toleranz", die meist 4 m beträgt. Dies bedeutet, die Antwort kann nur Z sein, wenn kein Postenschirm näher als 4 m vom gesuchten Standort entfernt steht. Diese Regel schafft Fairness und verhindert, dass bei einer geringen Abweichung von nur 1 m oder 2 m, die häufig im Gelände und damit auch auf dem Bild nicht erkennbar ist, eine Z-Antwort die Lösung wäre. Die Posten müssen für eine Z-Antwort also deutlich und erkennbar falsch stehen, beispielsweise an einem mindestens 4 m entfernten Nachbarobjekt – oder aber auf der anderen Seite eines Objekts mit mehr als 4 m Durchmesser.



Die Antwort kann nun entweder durch Klicken auf die Antwort-Buttons oder durch Verwenden der Tastatur (1-7, F1-F7 oder Buchstabentasten) gegeben werden. Sobald die Antwort eingegeben wurde, erscheint sofort ein neuer Kartenausschnitt mit einem anderen Posten und einer anderen Postenbeschreibung. Dieser Posten ist nun ebenfalls möglichst schnell und korrekt zu lösen, die Zeit stoppt nicht. Erst nach der letzten – meist fünften – Aufgabe dieser Station stoppt die Zeit. Man sieht die benötigte Zeit und gleichzeitig die Deckseite der nächsten Station. Sobald man bereit ist, kann man wieder auf "OK" klicken und die nächste Station absolvieren.

Hat man alle Stationen absolviert, erscheint eine Übersicht mit den gegebenen Antworten und der benötigten Zeit. Im Wettkampfmodus kann man sich die Karten und das Bild noch einmal anschauen, sieht aber noch keine Lösung. Im Trainingsmodus ist bereits die Auswertung mit Lösungskarte und Fehlerangabe möglich.

Das Ergebnis wird ermittelt durch die benötigten Lösungszeiten zuzüglich 30 Sekunden Strafzeit je Fehler. Somit muss man beim Absolvieren abwägen, ob man mehr Risiko eingeht und damit mehr Fehler riskiert, aber eine schnellere Zeit hat, oder ob man sich Zeit lässt und versucht, möglichst wenig Fehler zu machen, aber auf Kosten einer schnellen Zeit.

Der Trainingseffekt

Online-Tempo ist für alle Orientierungsläuferinnen und Orientierungsläufer, sowie alle, die es werden wollen, eine hervorragende Trainingsmöglichkeit für schnelles Kartenlesen, das Wiedereinlesen, das Erfassen von Kartendetails und nicht zuletzt für das Lernen und Üben der Postenbeschreibungs-Symbole, sowie das Simulieren von Entscheidungen unter Wettkampfstress.

Insbesondere die detaillierten Auswertungsmöglichkeiten für jede Station und jede Aufgabe beim Absolvieren als Wettbewerb am Wettkampftag eignen sich hervorragend für eine gemeinsame Nachbesprechung in der Familie, in der Trainingsgruppe oder im Verein, um Fehler zu analysieren und daraus zu lernen. Probiert es einfach aus!



4
(1.4)



4
(1.4)

Zusammenstellung: Ralph Körner