

Präzisionsorientieren (Trail-O)



Was ist Präzisionsorientieren?

Bei der Sportart Präzisionsorientieren (Trail Orienteering, kurz: Trail-O) ist das Ziel, an jedem Trail-O-Posten ("PreO-Posten") von einem vorgegebenen Entscheidungspunkt aus diejenige von bis zu sechs Postenmarkierungen (= Postenschirme) zu bestimmen, die dem in der Karte markierten Postenstandort entspricht und auf die die angegebene Postenbeschreibung zutrifft.

Es ist jedoch nicht erlaubt, den Weg zu verlassen. Man darf also nicht zu den Postenmarkierungen hingehen, um das Gelände dort näher in Augenschein zu nehmen. Die Entscheidung muss vom Weg (i.d.R. Asphalt oder Schotter gemäß Kartensignatur) aus getroffen werden (daher die Bezeichnung "Trail Orienteering"). Man darf sich jedoch am Weg hin und her bewegen, um die Postenmarkierungen aus verschiedenen Winkeln und Richtungen zu betrachten. Die genaue Position des jeweiligen Entscheidungspunktes ist in der Karte nicht eingezeichnet.

Den Postenmarkierungen werden – vom Entscheidungspunkt aus gesehen (!) – von links nach rechts die **Buchstaben A bis F** zugewiesen. Die Bezeichnung erfolgt nach dem internationalen phonetischen Alphabet:

A = "ALPHA"

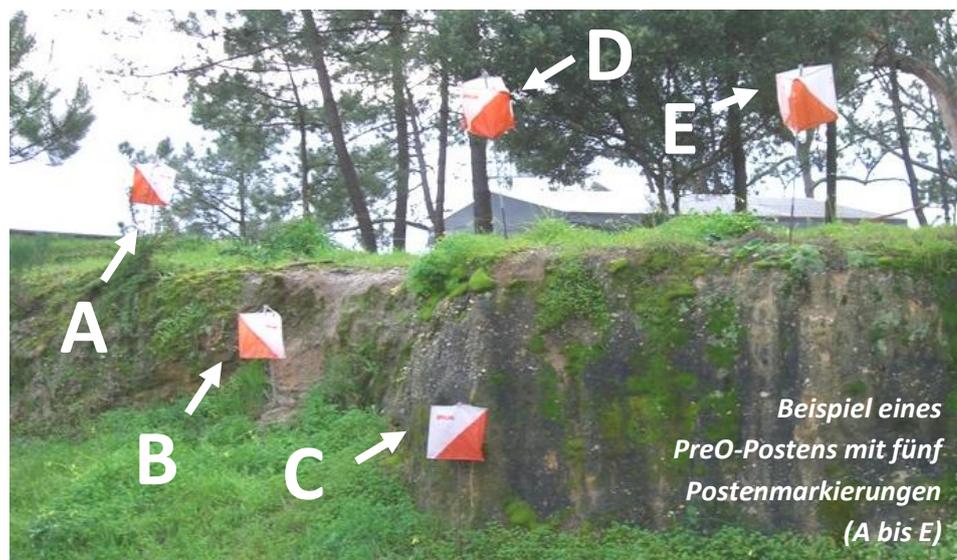
B = "BRAVO"

C = "CHARLIE"

D = "DELTA"

E = "ECHO"

F = "FOXTROT"



Es kann aber auch vorkommen, dass eindeutig keine der Postenmarkierungen dem auf der Karte markierten Postenstandort entspricht. Dann ist die korrekte Lösung **Z = "ZERO"**.

Bei den PreO-Posten sind es jedoch nicht sechs Postenmarkierungen. Meist variiert die Anzahl je nach Posten zwischen einem und fünf Postenschirmen. Es können aber auch so genannte Z-Antworten (siehe oben) vorkommen.

Der Teilnehmer führt eine **Kontrollkarte** mit sich, auf der für jeden Posten sechs Felder A, B, C, D, E, Z zur Verfügung stehen. Zudem erhält jeder Teilnehmer eine eigene Lochzange, mit der er an jedem Entscheidungspunkt das entsprechende Feld der Kontrollkarte als Antwort markiert.

1A	1B * * * * * * * * *	1C	1D	1E	1Z
----	-------------------------------	----	----	----	----

Eine Kontrollkartenzeile für einen Posten mit einer fiktiven Lochung für die Postenmarkierung B "Bravo".

Bei internationalen Wettbewerben kommt alternativ auch **SPORTident** zum Einsatz. Dann gibt es an jedem Posten so viele SI-Stationen zur Auswahl, wie es Antwortmöglichkeiten gibt. Gelocht wird die Station, für deren Antwort man sich entscheidet.

Für jeden richtig gelösten PreO-Posten bekommt man einen Punkt. Bei den PreO-Posten ist nicht entscheidend, wie schnell die Antwort gegeben wird. Aus diesem Grund erfolgt keine für die Wertung entscheidende Zeitnahme. Es wird lediglich eine Maximalzeit festgelegt, innerhalb der alle PreO-Posten zu lösen sind. Bleibt man in der Zeit, hat sie keine weiteren Auswirkungen. Nur bei Zeitüberschreitung gibt es Punktabzug (1 Punkt pro angefangene 5 Minuten).

Die **Postenbeschreibung** beim Trail-O weicht in zwei Spalten von der Postenbeschreibung beim OL ab, ist aber ansonsten identisch:

Spalte A	Spalte B	Spalte C	Spalte D	Spalte E	Spalte F	Spalte G	Spalte H
1	A-D				2,5		
Posten-Nr. <i>(wie beim OL)</i>	Zahl der Postenmarkierungen (hier: 4)	welches Objekt <i>(wie beim OL)</i>	Objekt <i>(wie beim OL)</i>	Beschaffenheit des Objekts <i>(wie beim OL)</i>	Größe des Objekts <i>(wie beim OL)</i>	Standort am Objekt <i>(wie beim OL)</i>	Blickrichtung vom Entscheidungspunkt aus.

Vor oder nach dem PreO-Teil gibt es noch eine so genannte **Zeitkontrolle**. Dabei handelt es sich um einen besonderen Posten, bei dem drei Aufgaben auf Zeit gelöst werden müssen. Hier bekommt man die Karte erst, wenn die Zeit startet. Allerdings gibt es hier keine Z-Antworten. Näheres wird auf der eigenen Seite "Die Zeitkontrolle" erklärt.

Präzisionsorientieren (Trail-O)



Die Zeitkontrolle

Die Zeitkontrolle stellt einen besonderen Trail-O-Posten dar. Anders als bei den PreO-Posten geht es hier nun darum, möglichst schnell auf die richtige Lösung zu kommen.

Der Teilnehmer wird von einem Kampfrichter zu einem Platz geführt, wo er sich auf einen Stuhl setzt. Man darf nun entscheiden, ob man die Antworten durch Sprechen oder durch Zeigen (auf ein Antwortbrett vor dem Stuhl) geben möchte.

Nachdem der Teilnehmer mitgeteilt hat, wie er antworten möchte, erhält er einen Stapel von vier laminierten DIN-A-5-Blättern, bestehend aus einem Deckblatt (mit allen wichtigen Angaben, wie Maßstab, Äquidistanz, Zahl der Aufgaben und Maximalzeit) und drei Kartenausschnitten mit jeweils einer Aufgabe. Es darf noch nicht umgeblättert werden.

Der Kampfrichter teilt mit, dass 90 Sekunden Zeit für das Lösen der drei Aufgaben bestehen. Anschließend werden dem Teilnehmer von einem Kampfrichter die sechs zu sehenden Postenmarkierungen gezeigt und genannt ("Alpha", "Bravo", "Charlie", "Delta", "Echo", "Foxtrot"). Sobald der Teilnehmer bestätigt, dass er alle Postenmarkierungen sieht, folgt das Kommando "Zeit läuft ab jetzt!". Nun darf der Teilnehmer das Deckblatt umblättern und die erste Karte anschauen.

Auf der Karte befindet sich ein kreisrunder, bereits eingeordeter (!) Kartenausschnitt von ca. 5 cm Durchmesser mit einem Posten im Mittelpunkt. Darunter befindet sich eine Postenbeschreibung. Nun muss der Teilnehmer möglichst schnell entscheiden, welcher der sechs Postenschirme dem auf der Karte verzeichneten Posten entspricht. Hier gibt es keine Z-Posten, d.h. es ist auf jeden Fall einer der sechs Posten korrekt.

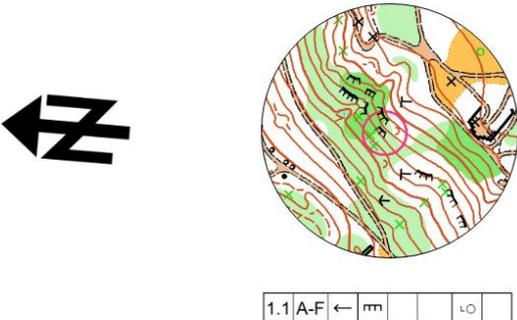
Sobald man die Lösung (durch Ansagen oder Zeigen, je nach Wahl zuvor) bekannt gegeben hat, darf man die Karte umblättern und den zweiten Kartenausschnitt anschauen. Hier ist ein anderer der sechs Posten eingezeichnet und beschrieben. Nachdem dieser gelöst und die Antwort gegeben wurde, darf man erneut umblättern und die dritte Karte anschauen und den dritten Posten ebenso lösen. Nachdem die dritte Antwort gegeben wurde, stoppt die Zeit.

Für jeden falsch gelösten Posten der Zeitkontrolle gibt es 60 Strafsekunden, die auf die benötigte Antwortzeit hinzuaddiert werden. Das Ergebnis der Zeitkontrolle dient dazu, die Platzierungsreihenfolge für alle Teilnehmer mit gleicher Punktzahl aus den PreO-Posten zu ermitteln.

Wichtig:

- Die drei Aufgaben müssen direkt hintereinander weg gelöst werden. Die Zeit stoppt dazwischen nicht, sondern erst, sobald die dritte Antwort gegeben wurde.
- Es kann keine Z-Antworten geben. Das heißt, es ist immer einer der sechs Posten A, B, C, D, E oder F die richtige Lösung.
- Man darf vor dem Ende der Zeitkontrolle nicht vom Stuhl aufstehen. Die Aufgaben sind im Sitzen zu lösen.
- Die Karte ist bereits eingenordet! Dies bedeutet, Norden ist nicht zwingend oben, sondern kann in einer anderen Richtung liegen. Bitte genau auf den aufgedruckten Nordpfeil achten. Die Postenbeschreibung ist hingegen wie üblich so ausgerichtet, dass Norden oben ist.

Kartenbeispiel:

								X	X	1.1
A	B	C	D	E	F					
Alfa	Bravo	Charlie	Delta	Echo	Foxtrot					