Wettkampfbestimmungen Präzisionsorientieren (Trail-O) Deutschland

2. Fassung

Stand: 01.01.2023

Herausgeber:

Orienteering Germany
o-sport.de

Arbeitsgemeinschaft Orientierungssport Deutschland

Inhalt

1. Allgemeines 4
1.1 Definition der Sportart Präzisionsorientieren 4
1.2 Gültigkeit und übergeordnete Bestimmungen 4
2. Begriffsbestimmungen 4
2.1 Präzisionsorientieren (Trail Orienteering) 4
2.2 PreO (Precision Orienteering) 4
2.3 TempO (Speed Orienteering) 4
2.4 Station (Station) 5
2.5 PreO-Posten (PreO Control) 5
2.6 Bahn (Course) 5
2.7 Zeitkontrolle (Timed Control Station) 5
2.8 Aufgabe (Task) 5
2.9 Postengruppe (Cluster) 5
2.10 Postenmarkierung (Control Marker / Control Flag) 5
2.11 Zero-Posten (Zero Control) 5
2.12 Zero-Toleranz (Zero Tolerance) 6
2.13 Entscheidungspunkt (Decision Point) 6
3. Allgemeine Regelungen 6
3.1 Karte 6
3.2 Postenbeschreibung 6
3.3 Ausrüstung 7
3.4 Start 7
3.5 Bahn und Gelände 7
3.6 Zeitkontrollen 8
3.7 Posten 8
3.8 Zero-Toleranz 9
3.9 Stempelsystem 9
3.10 Maximalzeit 10
3.11 Ziel 10
4. Wettkampfformen 10

4.1 PreO (Präzisionsorientieren) 10
4.1.1 Beschreibung 10
4.1.2 Wertung 11
4.2 PreO-Sprint (Präzisionsorientieren Sprintdisziplin) 11
4.2.1 Beschreibung 11
4.2.2 Wertung 11
4.3 TempO (Hochgeschwindigkeitsorientieren) 12
4.3.1 Beschreibung 12
4.3.2 Wertung 12
4.4 Staffel 12
4.4.1 Beschreibung 12
4.4.2 Wertung 12
5. Kategorien 13
5.1 Kategorie Elite Offen 13
5.2 Kategorie Elite Junioren 13
5.3 Kategorie Elite Jugend 13
5.4 Kategorie Elite P (physische Beeinträchtigung) 13
5.5 Kategorie A 13
6. Rechtsmittel 14
7. Schlussbestimmungen 14
7.1 Inkrafttreten 14
7.2 Fortschreibung 14

Vorbemerkung: Das nachfolgende Dokument verzichtet zur besseren Lesbarkeit auf die weibliche Form der Funktionen und nutzt das so genannte generische Maskulinum der deutschen Sprache. Als Formulierungen werden daher z. B. "Teilnehmer" statt "Teilnehmer/in" oder "Wettkämpfer" statt "Wettkämpfer/in" verwendet. Darin sind jeweils ausdrücklich auch weibliche und diverse Personen mit eingeschlossen.

1. Allgemeines

1.1 Definition der Sportart Präzisionsorientieren

Präzisionsorientieren (Trail Orienteering, Trail-O) ist eine Orientierungssportart, bei der die Aufgabe des Athleten darin besteht, Postenmarkierungen im Gelände aus der Entfernung mit Hilfe von Karte und Kompass korrekt zuzuordnen.

Im Gegensatz zu den übrigen Sportarten ist die Teildisziplin der schnellen Fortbewegung ausgeklammert. Im Gegenzug ist der Grad der notwendigen Präzision beim Orientieren entsprechend erhöht.

Präzisionsorientieren ermöglicht die Ausübung des Orientierungssports für Teilnehmer mit und ohne körperliche Beeinträchtigung gleichermaßen. Für Teilnehmer mit körperlicher Beeinträchtigung ist die Verwendung von Hilfsmitteln für die Fortbewegung zulässig.

1.2 Gültigkeit und übergeordnete Bestimmungen

Diese Wettkampfbestimmungen gelten für alle Trail-O-Wettbewerbe auf nationaler Ebene in Deutschland. Für Wettbewerbe auf Landes- und regionaler Ebene wird ihre Anwendung ggf. in vereinfachter Form empfohlen.

Für nicht in diesen Wettkampfbestimmungen geregelte Trail-O-technische Punkte sind die Competition Rules for IOF Trail Orienteering Events heranzuziehen, für nicht in diesen Wettkampfbestimmungen geregelte Verfahrensfragen gelten hilfsweise die Wettkampfbestimmungen Orientierungslauf in der jeweils gültigen Fassung.

2. Begriffsbestimmungen

2.1 Präzisionsorientieren (Trail Orienteering)

Deutsche Bezeichnung für die Sportart Trail Orienteering (kurz: Trail-O oder TrailO) im Allgemeinen, sowie für die Disziplin PreO (→ 2.2) im Speziellen.

2.2 PreO (Precision Orienteering)

Präzisionsorientieren im engeren Sinne. Trail-O-Disziplin, bei der die korrekte Zuordnung von Postenmarkierungen (→ 2.10) mit hoher Präzision ohne Zeitdruck im Vordergrund steht. Details sind in Nr. 4.1 geregelt. Eine Abwandlung ist der PreO-Sprint, der in Nr. 4.2 geregelt ist.

2.3 TempO (Speed Orienteering)

Hochgeschwindigkeitsorientieren. Trail-O-Disziplin, bei der die korrekte Zuordnung von Postenmarkierungen (→ 2.10) unter Zeitdruck im Vordergrund steht. Details sind in Nr. 4.3 geregelt.

2.4 Station (Station)

Bezeichnung für einen Posten beim Trail-O, bestehend aus einer Aufgabe bei PreO-Posten (→ 2.5) oder mehreren Aufgaben bei Zeitkontrollen (→ 2.7) oder beim TempO (→ 2.3).

2.5 PreO-Posten (PreO Control)

Trail-O-Station beim PreO (→ 2.2), der aus einer Aufgabe der Postenzuordnung besteht. Die benötigte Zeit ist nicht entscheidend und wird nicht aufgezeichnet.

2.6 Bahn (Course)

Summe aller PreO-Posten (→ 2.5), auf der Karte (→ 3.1) dargestellt als durchnummerierte OL-Bahn mit oder ohne Postenverbindungen.

2.7 Zeitkontrolle (Timed Control Station)

Trail-O-Station, bei der die Entscheidung der Postenzuordnung unter Zeitdruck erfolgt. Die benötigte Zeit für die Entscheidung wird protokolliert. Eine Zeitkontrolle beinhaltet i.d.R. mehrere Aufgaben. Pro Aufgabe gibt es eine Karte mit Postenbeschreibung. Ein PreO-Wettbewerb (→ 4.1) beinhaltet einzelne Zeitkontrollen, ein TempO-Wettbewerb (→ 4.3) besteht ausschließlich aus Zeitkontrollen. Details sind in Nr. 3.6 geregelt.

2.8 Aufgabe (Task)

Anzahl der zu lösenden Probleme an einer Trail-O-Station (→ 2.4). Jeder PreO-Posten (→ 2.5) besteht aus einer Aufgabe, jede Zeitkontrolle (→ 2.7) i.d.R. aus drei bis fünf Aufgaben.

2.9 Postengruppe (Cluster)

Eine Gruppe von mindestens einem bis hin zu maximal sechs Postenmarkierungen (→ 2.10), aus denen an einer Station die Zuordnung zu erfolgen hat. Beim PreO (→ 2.2) ist es möglich, dass sich mehrere Stationen ein und dieselbe Postengruppe teilen, bei Zeitkontrollen (→ 2.7) nutzen alle Aufgaben einer Station stets dieselbe Postengruppe.

Der Wettkämpfer darf sich nicht der Postengruppe nähern, sondern muss auf dem vorgeschriebenen Weg bleiben und die Entscheidung über die Zuordnung vom Entscheidungspunkt aus fällen.

2.10 Postenmarkierung (Control Marker / Control Flag)

Ein Postenschirm nach IOF-Norm, die Teil einer Postengruppe (→ 2.9) an einer Trail-O-Station (→ 2.4) sind und von denen einer oder keiner am korrekten Objekt platziert wird.

2.11 Zero-Posten (Zero Control)

Trail-O-Aufgabe, bei der keiner der Postenmarkierungen (→ 2.10) der Postengruppe (→ 2.9) dem auf der Karte (→ 3.1) markierten und in der Postenbeschreibung (→ 3.2) definierten Standort entspricht. Die korrekte Antwort ist in diesem Fall Z (Zero = Null). Für Zero-Posten ist stets eine Zero-Toleranz (→ 2.12) zu definieren und einzuhalten.

2.12 Zero-Toleranz (Zero Tolerance)

Mindestradius um die korrekte Position des in der Karte verzeichneten Postens, innerhalb dessen keine Postenmarkierung (→ 2.10) platziert werden darf, solange die Antwort der betreffenden Aufgabe Z (Zero) lautet. Details sind in Nr. 3.8 geregelt.

2.13 Entscheidungspunkt (Decision Point)

Position, von der aus an einer Station die Postenmarkierungen betrachtet und korrekt zugeordnet werden müssen. Beim PreO (→ 2.2) ist der Entscheidungspunkt in aller Regel gekennzeichnet durch einen Postenständer mit Kontrolleinrichtung (Zange, elektronische Stempeleinheit), beim TempO (→ 2.3) und bei PreO-Zeitkontrollen (→ 2.7) ist er mit Kampfrichtern und/oder Zeitnehmern besetzt. Der Entscheidungspunkt ist nicht in der Karte (→ 3.1) eingezeichnet.

3. Allgemeine Regelungen

3.1 Karte

Beim Präzisionsorientieren werden Karten nach der IOF-Normen ISSOM oder ISSprOM in den Maßstäben 1:3000, 1:4000 oder 1:5000 verwendet. Ausnahmsweise sind auch Vergrößerungen aus Karten nach der IOF-Norm ISOM auf die genannten Maßstäbe zulässig. Alle innerhalb eines Wettbewerbs verwendeten Karten müssen die gleiche Norm und den gleichen Maßstab aufweisen.

Die PreO-Posten (→ 2.5) auf der Karte werden als durchnummerierte OL-Bahn (→ 2.6) mit oder ohne Verbindungsstriche dargestellt. Die Entscheidungspunkte (→ 2.13) sind nicht verzeichnet.

Bei Zeitkontrollen (→ 3.6) in PreO und TempO wird ein runder Kartenausschnitt mit einem Durchmesser zwischen 5 und 12 cm oder viereckiger Kartenausschnitt mit Kantenlängen zwischen 5 und 12 cm verwendet. Jeder Kartenausschnitt wird auf dem Postenkreis zentriert. Jeder Kartenausschnitt muss die Positionen des Entscheidungspunkts (→ 2.13) und aller Postenmarkierungen (→ 2.10) beinhalten, ohne dass diese jedoch auf der Karte dargestellt werden. Jeder Kartenausschnitt muss nach Norden ausgerichtet, d.h. auf dem Papier entsprechend gedreht sein.

Sperrgebiete bzw. gesperrte Wege werden auf der Karte entsprechend gekennzeichnet.

3.2 Postenbeschreibung

Die exakte Beschreibung der Position des Postens im Gelände erfolgt in Symbolform unter Verwendung Piktogramme für IOF-Postenbeschreibungen. Die Postenbeschreibung wird auf der Vorderseite der Karte (→ 3.1) aufgedruckt oder angebracht.

In Spalte B wird die Anzahl der Postenmarkierungen der jeweiligen Postengruppe (→ 2.9) durch Nennung des Buchstabenintervalls (A, A-B, A-C, A-D, A-E oder A-F) genannt.

Bei Stationen, an denen nicht eindeutig ist, von welcher Richtung aus die Postengruppe zu betrachten ist, wird in Spalte H ein Richtungspfeil angegeben, der die ungefähre Richtung vom Entscheidungspunkt (→ 2.13) zur Postengruppe darstellt.

Die Postenbeschreibung beim PreO muss die Maximalzeit (→ 3.10) für die Bahn enthalten.

3.3 Ausrüstung

Während des Wettkampfes dürfen ausschließlich die vom Ausrichter bereitgestellte Karte (→ 3.1) mit Postenbeschreibung (→ 3.2), sowie ein eigener Kompass verwendet werden.

Die Verwendung anderweitiger mechanischer oder elektronischer Hilfsmittel – mit Ausnahme einer Armbanduhr ohne GPS-Funktion und einem Hodometer – ist nicht zulässig. Ferngläser oder Teleskope sind ebenso verboten wie Telekommunikationsgeräte.

3.4 Start

Sofern kein Massenstart erfolgt (z.B. bei Trail-O-Staffeln, → 4.4), starten die Athleten im Intervallstart. Das minimale Startintervall sollte zwei Minuten betragen.

Der Startpunkt wird auf der Karte mit einem Dreieck dargestellt und – sofern er sich nicht unmittelbar bei der Kartenentnahme befindet – im Gelände durch einen Postenschirm ohne Kontrolleinrichtung markiert.

3.5 Bahn und Gelände

Für die Bahnlegung sollten die "Richtlinien für die Bahnlegung für das Präzisionsorientieren (Trail-O)" Anwendung finden. An den PreO-Posten sollen die Fähigkeiten und Fertigkeiten beim Kartenlesen und der Geländeinterpretation, sowie die Konzentration der Wettkämpfer geprüft werden, an Zeitkontrollen zudem die Geschwindigkeit der Entscheidungsfindung. Trail-O-Bahnen (→ 2.6) und -Stationen (→ 2.4) sollen nach Möglichkeit eine Vielzahl von Orientierungstechniken abprüfen.

Die zu absolvierende Strecke ist ausreichend barrierefrei zu wählen, d.h. auch Teilnehmer der P-Kategorie (→ 5.4) müssen alleine oder mit Unterstützung durch Helfer in der Lage sein, diese innerhalb der Maximalzeit (→ 3.10) zurückzulegen. Streckenabschnitte bzw. Routen, die diese Anforderungen nicht erfüllen, sind für alle Wettkämpfer zu sperren und sollten auf der Karte und im Gelände entsprechend markiert sein. Alternativ kann auch eine Unterbrechung der Zeitnahme (Timeout) genutzt werden.

Sofern nicht vom Ausrichter anders kommuniziert, sind darüber hinaus alle Geländeabschnitte außerhalb von Straßen und Wegen Sperrgebiet. Betreten von Sperrgebiet führt zur Disqualifikation.

Die Bahnlänge ergibt sich aus der Länge der zurückzulegenden Strecke vom Start über alle Stationen zum Ziel. Sie soll 3.500 m nicht überschreiten.

Die Steigung einer Bahn ergibt sich aus allen bergauf zurückzulegenden Höhenmetern der Strecke. Die maximale Steigung sollte 14 % auf mehr als 20 Metern Strecke nicht überschreiten. Die maximale Hangneigung sollte 8 % nicht überschreiten.

PreO-Bahnen können Einbahn-Passagen beinhalten. Diese Abschnitte müssen auf der Karte und im Gelände als solche gekennzeichnet sein und dürfen nur in eine Richtung passiert werden. Ein

Stehenbleiben in der Einbahn-Passage ist gestattet, Umkehren ist jedoch nicht erlaubt und kann mit Disqualifikation geahndet werden.

3.6 Zeitkontrollen

An den Zeitkontrollen wird der Wettkämpfer sitzend am Entscheidungspunkt (→ 2.13) positioniert, von dem aus alle Postenmarkierungen (→ 2.10) sichtbar sind. Ihm wird eine Karte (→ 3.1) bzw. ein Set von mehreren Karten ausgehändigt, die durch ein Deckblatt verdeckt sind. Die Karten sind eingenordet und enthalten jeweils einen Kartenausschnitt mit dem Postenkreis, die zugehörige Postenbeschreibung (→ 3.2) unterhalb des Kartenausschnitts, sowie einen klar erkennbaren Nordpfeil oberhalb oder neben dem Kartenausschnitt.

Der Kampfrichter zeigt dem Wettkämpfer alle vorhandenen Postenmarkierungen (→ 2.10) mit Nennung ihrer Bezeichnung nach dem internationalen phonetischen Alphabet (Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot bzw. Zero). Die Zahl der Postenmarkierungen bei Zeitkontrollen sollte fünf oder sechs betragen.

Auf das Kommando "Zeit läuft ab jetzt!" darf der Wettkämpfer das Deckblatt umblättern und die erste Karte betrachten. Er muss die Antwort durch laute und deutliche Nennung der Postenbezeichnung nach dem internationalen phonetischen Alphabet oder durch Zeigen auf das entsprechende Feld eines Antworttableaus geben. Erst dann darf er erneut umblättern und die nächste Karte betrachten. Wird die Antwort erst nach dem Umblättern gegeben, gilt die betreffende Aufgabe als nicht gelöst. Sobald die letzte Antwort gegeben wurde, endet die Zeitkontrolle.

Es erfolgt Zeitnahme ab dem Kommando "Zeit läuft ab jetzt!" bis zum Geben der letzten Antwort. Die gegebenen Antworten und die benötigte Gesamtzeit in Sekunden für jede Zeitkontrolle werden auf der Kontrollkarte des Wettkämpfers notiert. Es können zwei parallele Zeitnahmen erfolgen. Werden dabei zwei unterschiedliche Antwortzeiten gestoppt, so wird der Durchschnitt, angegeben auf halbe Sekunden, notiert.

Die maximale Antwortzeit an einer Zeitkontrolle beträgt 30 Sekunden multipliziert mit der Anzahl der zu lösenden Aufgaben. Alle nicht innerhalb der maximalen Antwortzeit gelösten Aufgaben gelten als nicht gelöst.

Die Umgebung der Zeitkontrolle sollte auf der PreO-Karte nicht dargestellt und vom Wartebereich nicht einsehbar sein, um zu verhindern, dass sich der Wettkämpfer vorab mit dem Geländeabschnitt vertraut macht.

3.7 Posten

Jede Postenmarkierung (→ 2.10) im Gelände besteht aus einem Postenschirm, der aus drei in Dreiecksform angeordneten Quadraten besteht. Jedes Quadrat hat eine Größe von 30 cm x 30 cm und ist diagonal in eine weiße und eine orangefarbene (PMS 165) Hälfte geteilt.

Alle Postenmarkierungen einer Postengruppe (→ 2.9) müssen in der gleichen Höhe über dem Boden angebracht werden. Die Oberkante des Postenschirms sollte sich dabei stets einen Meter

über dem Boden befinden. Vom Entscheidungspunkt (→ 2.13) aus müssen alle Postenmarkierungen mindestens zu einem Drittel sichtbar sein.

Eine Postenmarkierung wird im Regelfall auf der durch die Mitte des Postenkreises auf der Karte (→ 3.1) und die Postenbeschreibung (→ 3.2) definierten Position positioniert. Es ist jedoch auch zulässig, keine Postenmarkierung an diese Position zu setzen (Zero-Posten, → 2.11). In diesem Fall muss jedoch für alle Postenmarkierungen ein ausreichender Mindestabstand zum korrekten Standort als so genannte "Zero-Toleranz" (→ 3.8) festgelegt und eingehalten werden, d.h. alle Postenmarkierungen sollten erkennbar falsch positioniert sein.

Der Entscheidungspunkt wird im Gelände durch einen Postenständer oder eine anderweitige Markierung mit Postennummer markiert. Die Stempelmöglichkeit mit Lochzange oder elektronischem Stempelsystem – sofern die Wettkämpfer nicht ihre eigene Lochzange mitführen – befindet sich wenige Meter abseits davon, um ein vertrauliches Stempeln zu ermöglichen. Ausgehend von diesem Punkt werden die sichtbaren Postenmarkierungen stets von links nach rechts nach dem internationalen phonetischen Alphabet mit A (Alpha), B (Bravo), C (Charlie), D (Delta), E (Echo) und F (Foxtrot) durchnummeriert.

3.8 Zero-Toleranz

Für alle Wettkämpfe ist die Angabe einer Zero-Toleranz verpflichtend. Sofern die Antwort auf eine Aufgabe Z (Zero) lautet, gibt die Zero-Toleranz den Mindestradius um die richtige Stelle an, innerhalb dessen keine Postenmarkierung platziert werden darf.

Die Zero-Toleranz muss mindestens 4 Meter betragen. Unter bestimmten Umständen ist für einzelne Posten eine größere Zero-Toleranz zu verwenden. Details werden in den "Richtlinien für die Bahnlegung für das Präzisionsorientieren (Trail-O)" geregelt.

3.9 Stempelsystem

Als Stempelsystem werden entweder Lochzangen oder ein elektronisches Stempelsystem verwendet.

Bei der Verwendung von Lochzangen erhält beim PreO (→ 2.2) jeder Wettkämpfer eine Kontrollkarte, bei der für jeden PreO-Posten (→ 2.5) die notwendige Anzahl an Feldern für die Antwortmöglichkeiten, d.h. bis zu sechs Felder (A, B, C, D, E, Z) vorgehalten werden. Der Wettkämpfer dokumentiert seine Entscheidung, indem er mit der Lochzange am Entscheidungspunkt (→ 2.13) das entsprechende Feld markiert.

Kontrollkarten sollten die Möglichkeit bieten, beispielsweise durch Falten unmittelbar ein Duplikat der Lochungen anzufertigen, das dem Läufer im Ziel ausgehändigt wird. Das Original verbleibt beim Ausrichter zur Auswertung.

Bei der Verwendung eines elektronischen Stempelsystems ist sicherzustellen, dass an jedem PreO-Posten die entsprechenden Antwortmöglichkeiten elektronisch gewählt werden können, sei es durch eine entsprechende Anzahl von Stempelstationen oder von Chips. Der Wettkämpfer dokumentiert seine Entscheidung, indem er die entsprechende Stempelstation bzw. mit dem entsprechenden Chip locht.

Wird für einen Posten kein Feld oder mehr als ein Feld markiert bzw. keine Stempelstation bzw. Chip oder mehr als eine Stempelstation bzw. ein Chip gelocht, so gilt dies als Fehler. Verwechslungen gehen zulasten des Wettkämpfers.

Bei Zeitkontrollen (→ 3.6) werden die benötigte Zeit und die gegebenen Antworten von einem Kampfrichter auf der Kontrollkarte oder in einem elektronischen System vermerkt.

3.10 Maximalzeit

Für die zu absolvierenden PreO-Posten (→ 2.5) wird eine Maximalzeit festgelegt. Diese errechnet sich beim PreO (→ 4.1) und bei der Staffel (→ 4.4) grundsätzlich aus jeweils drei Minuten pro 100 m zurückzulegende Wegstrecke zuzüglich jeweils drei Minuten je PreO-Posten. Beim PreO-Sprint (→ 4.2) errechnet sich die Maximalzeit grundsätzlich aus jeweils einer Minute pro 30 m zurückzulegende Wegstrecke zuzüglich jeweils einer Minute je PreO-Posten. Im Falle von steilen Anstiegen, schwieriger Bodenbeschaffenheit oder sonstigen Gründen kann der Ausrichter die Maximalzeit erhöhen. Für Teilnehmer der P-Kategorie kann eine höhere Maximalzeit angesetzt werden.

Die PreO-Zeitkontrollen (→ 3.6) werden nicht auf die Maximalzeit angerechnet. Beim TempO (→ 2.3) wird keine Maximalzeit für das Absolvieren aller Stationen festgelegt.

3.11 Ziel

Der Wettkampf im PreO (→ 4.1), PreO-Sprint (→ 4.2) und in der Staffel (→ 4.4) endet mit dem Passieren der Ziellinie.

Die benötigte Zeit wird bei PreO (→ 4.1) und Staffel (→ 4.4) gestoppt und aufgezeichnet, findet aber für die Ergebnisermittlung keine Berücksichtigung, solange die Maximalzeit (→ 3.9) nicht überschritten wurde. Beim PreO-Sprint (→ 4.2) dient sie zur Binnendifferenzierung bei gleicher Punktzahl.

4. Wettkampfformen

4.1 PreO (Präzisionsorientieren)

4.1.1 Beschreibung

Ein PreO-Wettbewerb besteht aus mehreren PreO-Posten (→ 2.5), sowie einzelnen Zeitkontrollen (→ 2.7) mit jeweils drei Aufgaben.

Die PreO-Posten sind als Bahn in der Wettkampfkarte (→ 3.1) eingezeichnet. Für ihre Absolvierung gilt eine Maximalzeit (→ 3.9), darüber hinaus ist die für die Entscheidungsfindung benötigte Zeit nicht relevant.

Sofern nicht durch den Ausrichter für den gesamten Wettkampf oder bestimmte Teilabschnitte explizit anders angegeben, können die PreO-Posten in freier Reihenfolge gelöst werden.

Die meist ein bis zwei Zeitkontrollen werden in der Regel vor und/oder nach der PreO-Bahn absolviert und fallen nicht in die Maximalzeit. Für die Zeitkontrollen werden jeweils separate Karten verwendet. Bei den Zeitkontrollen im PreO gibt es keine Zero-Antworten (→ 2.11), d.h. es steht stets eine Postenmarkierung am korrekten Objekt.

4.1.2 Wertung

Pro korrekt gelöstem PreO-Posten erhält der Wettkämpfer einen Punkt. Wird die Maximalzeit (→ 3.9) überschritten, erfolgt ein Abzug von einem Punkt pro angefangener fünf Minuten Zeitüberschreitung.

Pro falsch gelöster Aufgabe bei den Zeitkontrollen wird eine Strafzeit von 60 Sekunden zur für die Zeitkontrollen benötigten Antwortzeit hinzuaddiert und so die Endzeit ermittelt. Diese wird in Sekunden angegeben.

PreO-Posten oder Stationen, die durch die Wettkampfleitung oder das Schiedsgericht als unfair eingestuft und in der Folge gestrichen wurden, fließen nicht in das Ergebnis ein.

Die Platzierung ergibt sich aus der Höhe der erzielten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die geringere Endzeit bei den Zeitkontrollen. Wettkämpfer mit gleicher Punktzahl und gleicher Endzeit werden gleich platziert.

4.2 PreO-Sprint (Präzisionsorientieren Sprintdisziplin)

4.2.1 Beschreibung

Ein Wettbewerb im PreO-Sprint ist eine Sonderform eines PreO-Wettbewerbs (→ 4.1). Er besteht ausschließlich aus PreO-Posten (→ 2.5) mit nur je einer einzigen Postenmarkierung (so genannte "A-Z-Probleme") und beinhaltet keine Zeitkontrollen (→ 2.7).

Die PreO-Posten sind als Bahn in der Wettkampfkarte (→ 3.1) eingezeichnet. Für ihre Absolvierung gilt eine Maximalzeit (→ 3.9). Diese soll 30 Minuten nicht überschreiten.

Sofern nicht durch den Ausrichter für den gesamten Wettkampf oder bestimmte Teilabschnitte explizit anders angegeben, können die PreO-Posten in freier Reihenfolge gelöst werden.

Eine PreO-Bahn soll maximal 300 m lang sein und mindestens 20 Posten beinhalten.

4.2.2 Wertung

Pro korrekt gelöstem PreO-Posten erhält der Wettkämpfer einen Punkt. Wird die Maximalzeit (→ 3.9) überschritten, erfolgt ein Abzug von einem Punkt pro angefangener Minute Zeitüberschreitung.

PreO-Posten, die durch die Wettkampfleitung oder das Schiedsgericht als unfair eingestuft und in der Folge gestrichen wurden, fließen nicht in das Ergebnis ein.

Die Platzierung ergibt sich aus der Höhe der erzielten Punkte. Bei Punktgleichheit entscheidet die geringere für die Lösung der PreO-Posten benötigte Zeit. Wettkämpfer mit gleicher Punktzahl und gleicher Zeit werden gleich platziert.

4.3 TempO (Hochgeschwindigkeitsorientieren)

4.3.1 Beschreibung

Ein TempO-Wettbewerb besteht ausschließlich aus Zeitkontrollen (TempO-Stationen, → 2.7). Jede Station soll fünf Aufgaben (→ 2.8) umfassen. Für jede Station werden jeweils separate Karten (→ 3.1) verwendet. Bei TempO-Stationen sind auch Zero-Antworten (→ 2.11) möglich, d.h. es ist möglich, dass keine Postenmarkierung am korrekten Objekt steht.

4.3.2 Wertung

Es werden die benötigten Antwortzeiten für alle TempO-Stationen aufsummiert. Pro falsch gelöster Aufgabe wird eine Strafzeit von 30 Sekunden hinzuaddiert und so die Endzeit ermittelt. Diese wird in Sekunden angegeben.

Stationen, die durch die Wettkampfleitung oder das Schiedsgericht als unfair eingestuft und in der Folge gestrichen wurden, fließen nicht in das Ergebnis ein.

Die Platzierung ergibt sich aus der Endzeit. Wettkämpfer mit gleicher Endzeit werden gleich platziert.

4.4 Staffel

4.4.1 Beschreibung

Bei der Trail-O-Staffel bilden grundsätzlich drei Athleten ein Team. Sie starten hintereinander und haben jeweils mehrere PreO-Posten (→ 2.5) zu absolvieren. Es gelten hier die PreO-Regeln. Für die drei Athleten wird eine gesamte Maximalzeit (→ 3.10) festgelegt. Es erfolgt Massenstart aller Staffeln einer Kategorie, die Staffelwechsel erfolgen durch Berührung des Wechselathleten.

Darüber hinaus hat jedes Teammitglied mindestens eine TempO-Station (Zeitkontrolle, → 2.7) zu absolvieren. Es gelten hier die TempO-Regeln. Die TempO-Stationen sind nicht Bestandteil der Maximalzeit.

Für die Schlussathleten sollten die TempO-Stationen am Ende angesiedelt sein. Die Reihenfolge, in der die Schlussathleten ihre TempO-Stationen absolvieren, sollte aufsteigend anhand des Zwischenstands in der Gesamtwertung gewählt werden mit der bestplatzierten Staffel am Ende.

4.4.2 Wertung

Das Ergebnis eines Teammitglieds (Einzelzeit) wird ermittelt aus der benötigten Antwortzeit für die TempO-Stationen plus 30 Sekunden Strafzeit für jede falsche Antwort bei den TempO-Stationen plus 60 Sekunden Strafzeit für jede falsche Antwort bei den PreO-Posten. Die Angabe erfolgt in Sekunden.

Das Ergebnis der Staffel (Gesamtzeit) wird ermittelt aus der Summe der Ergebnisse aller Teammitglieder zuzüglich 60 Sekunden Strafzeit pro angefangene fünf Minuten Überschreitung der Maximalzeit. Die Angabe erfolgt in Sekunden.

Staffeln mit gleicher Gesamtzeit werden gleich platziert.

5. Kategorien

Beim Präzisionsorientieren wird nicht in alters- oder geschlechtsspezifischen Kategorien unterschieden. Lediglich der Grad der körperlichen Beeinträchtigung hinsichtlich der Fortbewegung entscheidet über die Kategorienzuordnung.

Für Wettkämpfe in Deutschland werden die folgenden Kategorieneinteilungen empfohlen.

5.1 Kategorie Elite Offen

Anspruchsvolle, für alle Athleten offene Kategorie, unabhängig von Alter und Geschlecht.

5.2 Kategorie Elite Junioren

Anspruchsvolle Kategorie für Juniorinnen und Junioren bis einschließlich 20 Jahre.

5.3 Kategorie Elite Jugend

Anspruchsvolle Kategorie für weibliche und männliche Jugendliche bis einschließlich 16 Jahre.

5.4 Kategorie Elite P (physische Beeinträchtigung)

Anspruchsvolle Kategorie mit Teilnahmebeschränkung.

Teilnahmeberechtigt in der Kategorie Elite P sind ausschließlich Athleten mit permanenter körperlicher Behinderung. Hierzu zählen gemäß Definition der IOF unter anderem:

a) Die permanente Notwendigkeit eines Rollstuhls

b) Die permanente Notwendigkeit von Krücken

c) Funktionsverlust in einem oder beiden Armen, der eine selbständige Ausführung der Kartenarbeit und des Stempelns verhindert

d) Totaler Hüft- oder Kniegelenkersatz, Amputierter oder angeborene Missbildungen der Gliedmaßen

e) Erkrankungen und Verletzungen des zentralen Nervensystems

In den Fällen b, d und e darf der Athlet aufgrund der körperlichen Beeinträchtigung nicht in der Lage sein, eine Strecke von 2.500 m zu Fuß in weniger als 40 Minuten zurückzulegen.

Erfüllen bei einem PreO-Wettbewerb (→ 4.1) weniger als drei Teilnehmer die genannten Bedingungen, kann die Kategorie Elite P mit den übrigen Kategorien zusammengelegt werden. In diesem Fall sollte bei Bedarf die Maximalzeit (→ 3.10) für die betreffenden Teilnehmer erhöht werden.

Bei TempO-Wettbewerben (→ 4.2) wird keine P-Kategorie angeboten.

5.5 Kategorie A

Einfache Einsteigerkategorie, unabhängig von Alter und Geschlecht.

In der Kategorie A sollen keine bzw. nur eindeutige Zero-Posten Verwendung finden.

6. Rechtsmittel

Für das Einlegen, die Zuständigkeit, die Behandlung und die Gebühren von Rechtsmitteln gelten die Regelungen nach Punkt A 3 der Wettkampfbestimmungen Orientierungslauf.

7. Schlussbestimmungen

7.1 Inkrafttreten

Die vorliegende Fassung dieser Wettkampfbestimmungen tritt am 01.01.2023 in Kraft. Gleichzeitig treten alle vorangegangenen Fassungen außer Kraft.

7.2 Fortschreibung

Die Fortschreibung dieser Wettkampfbestimmungen erfolgt durch Änderungsbeschluss der Arbeitsgemeinschaft Orientierungssport Deutschland (AGO) und treten generell im folgenden Wettkampfjahr, bei Beschluss bis 31. Januar eines Jahres im aktuellen Wettkampfjahr in Kraft.

Anträge zur Änderung der Wettkampfbestimmungen sind über den zuständigen Landesverband an die Arbeitsgruppe Orientierungssport Deutschland (AGO) zu richten.