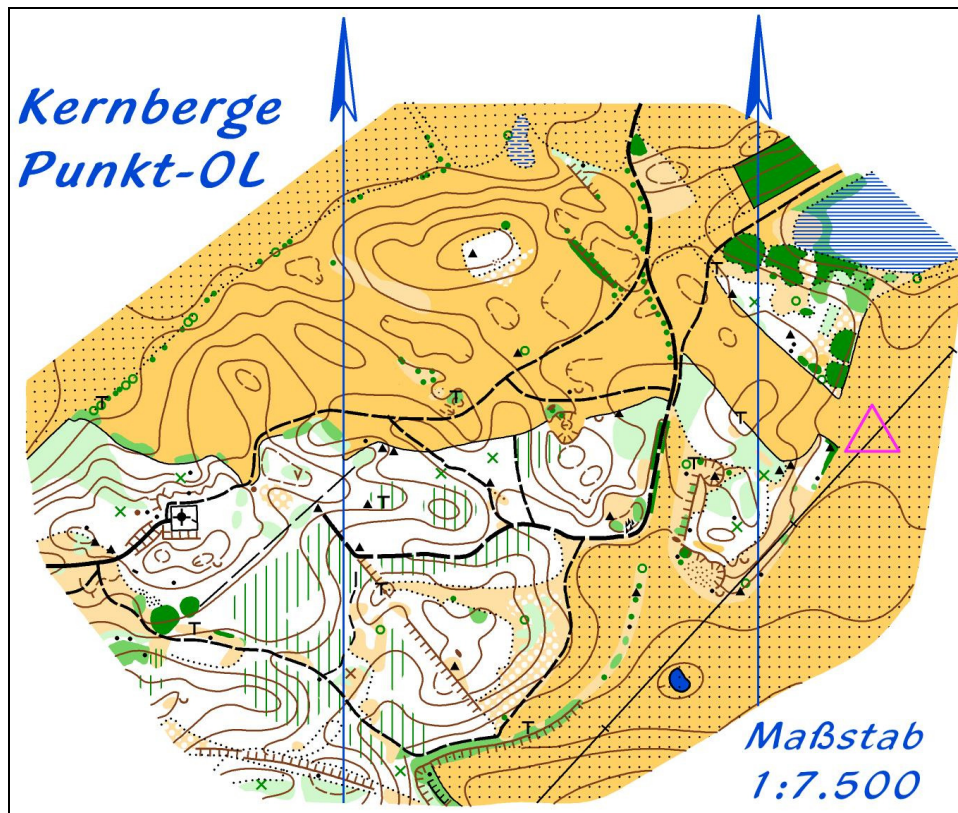


Erläuterungen zum Punkt-OL

Am Start bekommt jeder Teilnehmer eine einlamierte Karte (Maßstab 1 : 7.500, Äquidistanz 5 m), auf der lediglich das Startdreieck eingezeichnet ist:



Nach dem Startsignal (1 min. Startintervall) läuft der OLER entlang einer ausgeflaggten Strecke (Streckenlänge = 2,0 km)*. Es ist immer das nächste Fähnchen (und meist auch das übernächste) zu sehen. Dabei gelten folgende Regeln:

1. Von der direkten Verbindung zwischen den Fähnchen darf maximal 5 m abgewichen werden.
2. Es darf nur in eine Richtung (vorwärts) gelaufen werden. Umkehren (um z.B. einen früheren sicheren Punkt anzulaufen) ist nicht erlaubt.

Auf der Strecke warten große (4) blaue und (4) gelbe Markierungen* auf den OLER. Dort ist auf dem Boden ein Viereck mit Trassierband markiert, welches nicht (mit keinem Körperteil, also nicht mal mit einem Fuß) verlassen werden darf, bevor die jeweilige Aufgabe gelöst wurde:

blaue Markierungen

Hier ist der eigene Standort zu bestimmen. An der blauen Markierung ist die laufende Postennummer angebracht, außerdem eine Nadel und ein Farbstift. Mit der Nadel sticht man genau an der Stelle der Karte ein Loch ein, wo man sich gerade im Gelände befindet. Es darf immer nur einmal gestochen werden.

gelbe Markierungen

Hier ist der Standort eines im Gelände anzuvisierenden Postens zu bestimmen. Dazu steht am Rand des Vierecks ein Richtungsweiser, der genau in die Richtung des Postens zeigt. An der gelben Markierung gibt es neben der Postennummer auch eine Postenbeschreibung. Mit der Nadel sticht man genau an die Stelle ein Loch ein, wo der anvisierte Posten steht. Es darf wieder nur einmal gestochen werden.

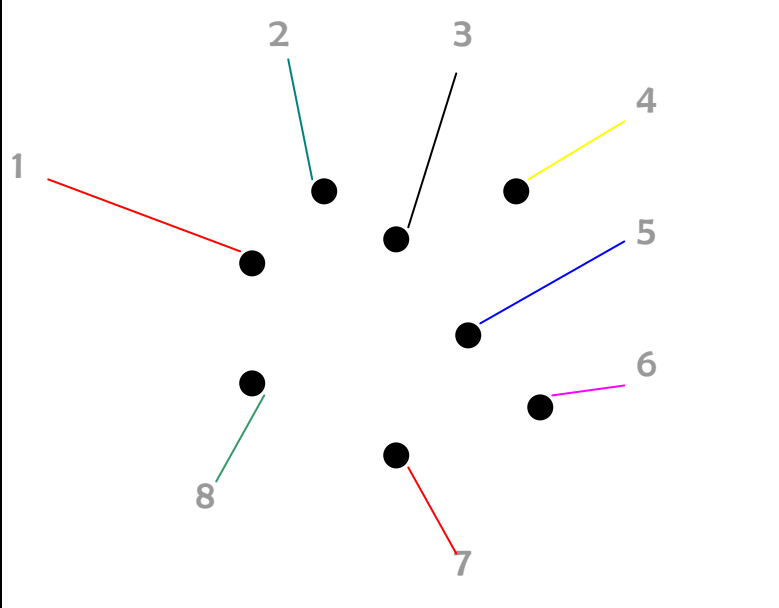
* Bei der Originalversion werden 3 km mit 10 Punkten (5 blaue + 5 gelbe) gelaufen.

Immer, wenn man mit der Nadel ein Loch gestochen hat, braucht man den Farbstift. Dazu dreht man die Karte um:

	2	3			1	
			4		2	
1					3	
				5	4	
				6	5	
	8				6	
					7	
		7			8	
					Σ	

Der rechte Teil dient zur Auswertung und ist erstmal uninteressant. Die im Rund verteilten grauen Zahlen dienen der Zuordnung des Nadelstichs zur jeweiligen Postenmarkierung. Man zieht dazu vom Einstichsloch zur betreffenden Zahl einen Strich, so dass die Kartenrückseite am Ende etwa so aussieht:

	2	3			1	
			4		2	
1					3	
				5	4	
				6	5	
	8				6	
					7	
					8	
					Σ	



Am Ende der Strecke (bei uns heute wieder am Startdreieck) wird die Zeit genommen und die Karte abgegeben zur Auswertung.

Für jeden Millimeter Abweichung vom tatsächlichen Standort gibt es eine Strafminute, jedoch maximal 10 Minuten je Standort.

Die Summe der Strafminuten wird dann zur Laufzeit hinzuaddiert.

Viel Erfolg und vor allem Spaß!