

Introduktion till Precisionsorientering

Detta är inget officiellt dokument utan en sammanställning av olika källor och egna erfarenheter. En lista på källor återfinns i slutet av dokumentet. På tränings-PreOn tillämpas inte alla regler nedan- detta framgår i PM och av inbjudan.

Vad går det ut på?

I precisionsorientering är det förmågan att läsa kartan som sätts på prov. Vid en kontroll finns upp till fem alternativa skärmar och uppgiften är att bestämma vilken av dessa som sitter rätt enligt karta och kontrollbeskrivning. Detta ska göras utan att lämna den lättframkomliga stigen, vilket betyder att även deltagare/personer med någon form av rörelsehinder kan delta.

Tävlingsklasserna är uppdelade endast efter svårighetsgrad, vilket betyder att deltagare med olika åldrar och kön tävlar i samma klass. Det har ingen betydelse hur snabbt man genomför banan. Det finns en maxtid, men den är väl tilltagen, så man har god tid på sig att både förflytta sig och lösa uppgifterna. Överskrider man maxtiden så får man poängavdrag.

De klasser som finns är istället: E (Elit) A, B, C i fallande svårighetsgrad. Det finns även öppna banor och ibland också ungdomsklasser Pre-12 (motsvarar Pre-C) och Pre-16 (motsvarar Pre-B).

PreO ger en förbättrad förmåga att läsa karta och tolka terrängen, vilket kommer den vanliga orienteringen till nytta - särskilt i mycket detaljerad terräng. Man blir ofta också bättre på att tolka kontrollbeskrivningarna.

Hur vinner man?

På en vanlig PreO tävling stämplar man sina svar med en stiftklämma i ett startkort, som sedan lämnas in för rättning efter det att man gått i mål. (På denna träning kommer vi främst använda elektronisk rapportering. Mer om detta kommer i PM.) Varje rätt svar ger en poäng. Flest poäng vinner. Har man väl stämplat kan man inte ändra sig. Stämplar man flera stämplar på samma kontroll så blir den underkänd.

Det finns också en tidskontroll där man löser två uppgifter på tid. Denna tid används enbart för att skilja deltagare som fått samma poäng. Mer om tidskontrollen under egen rubrik.

Vid väggkanten vid varje kontroll finns en pinne med kontrollens nummer på en färgad bricka. Olika klasser har olika färg på brickan. Blå=Pre-E, Röd/orange=Pre-A, Gul=Pre-B och Vit=PreC.




Man får (bör) röra sig längs hela stigen/vägen när man utvärderar vilken skärm som sitter rätt. Men det är bara vid pinnen som det är säkert att alla skärmar syns och syns i rätt ordning.

Skärmarna benämns från vänster till höger: A, B, C, D osv. Hur många skärmar som man kan se från beslutspunkten syns i kontrollbeskrivningen:



T.ex. betyder A-C att det finns tre skärmar utsatta på kontrollen. I klasserna Pre-E och Pre-A finns också möjligheten att ingen av skärmarna faktiskt sitter på den angivna kontrollpunkten. Då är den kontrollen falsk - det anger man som Z i sitt svar. (Z betyder Zero.) I Pre-B och Pre-C finns inga falska kontroller. Står det bara A i kontrollbeskrivningen så gäller det alltså "bara" att avgöra om kontrollen sitter på rätt plats (A) eller är falsk (Z).

Ibland ligger kontrollerna så nära varandra att man kan se fel kontrollers skärmar från kontrollpinnen. I dessa fall så används snitslar på marken för att avgränsa vilka skärmar som hör till kontrollen.

Man får bara gå på stigar- aldrig ut i terrängen. Linjerna mellan kontrollerna symboliserar inte kortaste vägen, utan är bara en hjälp för att se kontrollernas ordning. Förbjudna stigar är markerade med lila streck över stigen/vägen på kartan. Strecket får ej passeras. 

Metoder man kan använda för att lösa uppgifterna: kompassbäring, andra tydliga referensobjekt, höjdkurvor, siktlinjer och avståndsuppskattning. En annan sak som banläggaren kan använda för att krångla till det för de tävlande är föremål som inte ritas ut på kartan. T.ex. stenar som är mindre än 1 m höga, delar av branter som är lägre än 1 m osv.

PreO är en tyst tävlingsform så man får inte prata med varandra på banan. När man är i mål får man naturligtvis prata med andra deltagare, men man bör tänka på att inte avslöja detaljer om banan för dem som inte startat ännu.

Efter tävlingen delas en lösningskarta ut. Den är ännu i större skala än tävlingskartan och både platserna där kontrollpinnarna står och samtliga skärmar på alla kontroller är utritade.

Tidkontroll

Är en särskild kontrollstation, som utförs med tidtagning. Fel svar ger tidstillägg - det gäller vara så snabb som möjligt. Den totala tiden från tidkontrollen används för att skilja på deltagare med samma poäng. Tidkontroller finns inte inritade på tävlingskartan med banan, istället erhålls separata kartor av en funktionär på plats. Man ska sittandes på en stol, utan att flytta sig, lösa en eller flera uppgifter. Svaret avges muntligen enligt engelska bokstaveringsalfabetet: **Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo** eller **Foxtrot**.

Hjälpmedel

Förstoringsglas och kompass (både vanlig och syftkompass) är tillåtna.

Förbjudet: Man får inte ha med sig telefon, penna, kamera eller kikare. (Denna träning är detta tillåtet.)

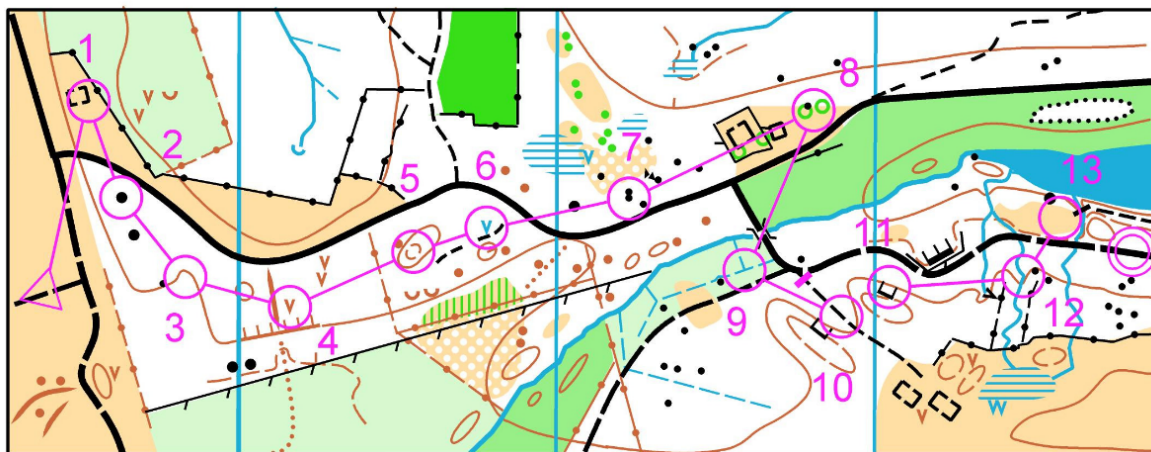
På natt-PreO får man ha både pannlampa och vanlig ficklampa.

Var hittar man sitt resultat

Eventor är dåligt anpassat för Precisionsorientering. Därför finns en special-site där man kan se startlistor, resultatlistor och, när tävlingen är avslutad, hur alla deltagarna har stämplat. Webbadressen är <https://preoresultat.se>. På denna träning kommer man här kunna se sitt resultat så fort man gått i mål, samt vilka kontroller man svarat rätt eller fel på. (Väljer man att lämna in på papper så får man vänta på sitt resultat till kvällen.)

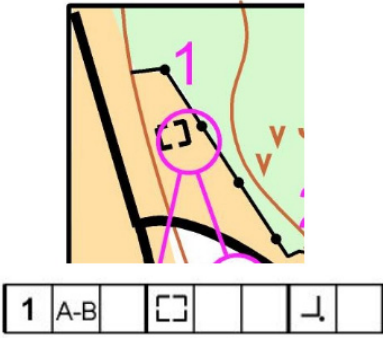

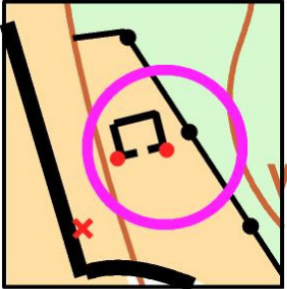
Exempel på hur några kontroller på en PreO bana kan se ut

Bilderna och exemplen är hämtade från *Technical Introduction to Trail Orienteering for Experienced Foot Orienteers* som finns på nätet. (Se länksamling.) I de små lösningskartorna är skärmarna man ser markerade med små röda cirklar. Kontrollpinnen där man står är markerad med ett rött kryss.




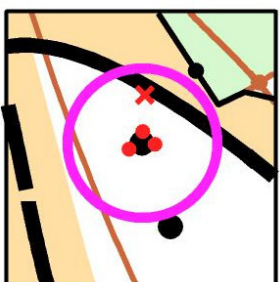


Exempel på PreO-bana [1]

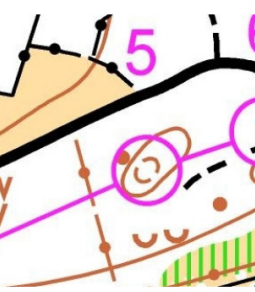
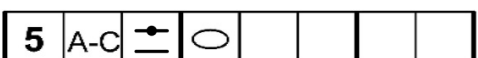

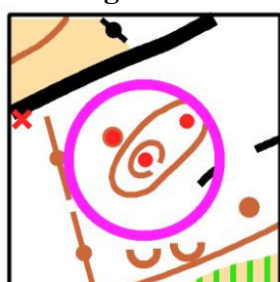
Första kontrollen vid ruinen är en av de enklaste typerna av kontroller. Man kan lösa uppgiften bara genom att passa kartan rätt. Kompassen är också bra att ha för riktningkontroller.

Så här ser det ut på kartan:	Från kontrollpinnen ser man:
	
<p>A-skärmen sitter vid ruinen sydvästra hörnet. B-skärmen sitter vid ruinen sydöstra hörnet. (Eller egentligen mellan södra och sydöstra hörnet.)</p>	<p>Lösningskartan:</p>  <p>Rätt svar: B</p>

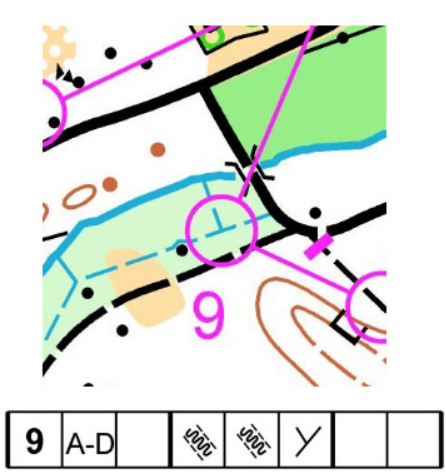


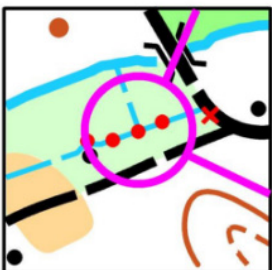
Andra kontrollen på banan sitter vid en sten. Här kan man inte enbart använda sig av att passa kartan, eftersom stenen är ett punktobjekt och kontrollringen därför alltid är centrerad på stenens mitt - oavsett vilken sida som skärmen sitter. (Samma sak gäller alla punktobjekt.)

Så här ser det ut på kartan:	Från kontrollpinnen ser man:
 	
<p>Observera att man tittar söderut, dvs. den östra skärmen sitter på stenens vänstra sida. A-skärmen: Stenens östra sida B-skärmen: Stenens norra sida C-skärmen: Stenens västra sida</p>	<p>Lösningsskartan:</p>  <p>Rätt svar: B</p>


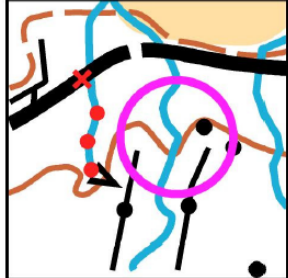
Banans femte kontroll sitter mitt på höjden som kontrollringen är centrerad på, eftersom ingen riktningsangivelse är angiven i kontrollbeskrivningen.

Så här ser det ut på kartan:	Från kontrollpinnen ser man:
 	
<p>Återigen tittar man söderut. A-skärmen: Höjdens (lägre) nordvästra del B-skärmen: Punkthöjden (närmre) C-skärmen: Mitt på (övre) höjden -hjälpkurvan</p>	<p>Lösningsskartan:</p>  <p>Rätt svar: C</p>

Kontroll nio visar att det ofta är en stor fördel (ibland helt nödvändigt) att röra sig längs stigen för att få andra vinklar. Här är det i princip omöjligt att från beslutspunkten se vilken kontroll som ligger i bäckförgreningen. Den alternativa bilden är tagen en bit in på den stig som ligger söder om kontrollen; där man lätt ser vilken skärm som sitter i bäckförgreningen. När man flyttar sig längs en stig behöver man ofta gå tillbaka till kontrollpinnen när man bestämt sig för vilken skärm som är rätt. Pga parallax (vinkelfel) så byter skärmarna beteckning när man flyttar sig från kontrollpinnen.

<p>Så här ser det ut på kartan:</p>	<p>Från kontrollpinnen ser man:</p>
	
<p>Alternativ position:</p>	<p>Lösningsskartan:</p>
	 <p>Rätt svar: C</p>

Vid kontroll tolv ska man hitta rätt bäckkrök. Tre skärmar är utsatta, men detta är ett exempel på en falsk kontroll. Ingen av skärmarna sitter vid rätt bäckkrök, eftersom de alla sitter på den västra bäcken istället. Det är alltså viktigt att först bestämma var kontrollpinnen är - alltså var man står och tittar på skärmarna. **Den här typen av kontroller förekommer inte på Pre-B eller Pre-C banor.**

Så här ser det ut på kartan:	Från kontrollpinnen ser man:
	
	Lösningsskartan:
<p>Ingen skärm sitter enligt kontrollringen.</p>	 <p>Rätt svar: Z</p>

Länkar och förslag på fördjupning

Den officiella introduktionen:

<https://www.orientering.se/preo/>

Technical Introduction to Trail Orienteering for Experienced Foot Orienteers (med fler exempelkontroller) finns som länk längst ned på denna sida:

<https://orientering.sport/trailo/internal/event-organising/organise-trailo-events/>

De formella reglerna. Riktlinjerna kan vara givande att läsa:

<https://www.svenskorientering.se/Grenar/Precisionsorientering/Tranatavla/Tavlingsreglerna/chanvisningar/>

Kontrollbeskrivningar:

https://www.svenskorientering.se/globalassets/svenska-orienteringsforbundet-orientering/03_dokument/arrangera/stoddokument-och-ovrig-litteratur/kontrollbeskrivningar_2005.pdf