

Przykładowa trasa Orientacji Precyzyjnej

Autor: Brian Henry Parker (2009)

Tłumaczenie na polski i adaptacja: Jacek Wieszczyński (2013)

Wstęp

Zawodnik uczestniczący w zawodach orientacji precyzyjnej zaczyna swój udział w nich od rejestracji w biurze zawodów. Tam otrzymuje kartę startową i dowiaduje się, gdzie i kiedy rozpocznie zawody. Karta startowa jest wykonana z papieru i dla każdego punktu kontrolnego zawiera kratki pozwalające udzielić każdej możliwej odpowiedzi. Jest ona składana na pół, aby zawodnik miał dwie kopie udzielonych odpowiedzi – jedną z nich oddaje na mecie, drugą zachowuje dla siebie.

Na trasie przydać się mogą kompas, linijka i zegarek (oraz latarka podczas zawodów nocnych). Zabronione jest używanie urządzeń optycznych (lornetka, mierniki odległości) i elektronicznych (GPS, telefon). Zawodnicy mogą ubrać się tak, jak im jest wygodnie, pamiętając, że pokonywanie trasy to często szybkie poruszanie się między punktami rozdzielane postojami w celu zastanowienia się, który punkt jest prawidłowy.

O czasie wynikającym z listy startowej lub podanym przy rejestracji zawodnik zgłasza się na **przedstarcie**. Wyrusza stamtąd w stronę właściwego startu. Jest możliwe, że po drodze znajdować się będą czasowe punkty kontrolne (będą omówione później).

Na **starcie** zapisywany jest czas wyruszenia zawodnika na trasę. Limit czasu na pokonanie trasy jest duży, ale nie nieograniczony, każdy zawodnik musi pilnować, do kiedy musi ukończyć zawody. Spóźnienie skutkuje punktami karnymi. Często limit czasu jest zwiększony dla zawodników niepełnosprawnych ruchowo.

Na **starcie** każdy uczestnik otrzymuje **mapę** oraz **opisy punktów kontrolnych** (oddzielnie lub nadrukowane na mapie). Mapa jest podobna do mapy do biegu na orientację. Jej skala to 1:5000 lub 1:4000, szczegóły terenu są dokładnie pokazane. Opisy uzupełniają informację z mapy. Wyjaśnienie, jak je czytać, znajduje się w Przewodniku po Piktogramach. Punkty kontrolne na mapie mogą być połączone linią. Linia ta służy wyłącznie do wyznaczenia kolejności pokonywania trasy i zmniejszenia ryzyka przypadkowego pominięcia przez zawodnika jednego z punktów. Ta linia nie jest trasą! **Zawodnicy mogą poruszać się wyłącznie po dozwolonych dla nich ścieżkach**, wejście w teren grozi dyskwalifikacją.

Zadaniem zawodnika na trasie jest podejście do każdego punktu tak blisko, jak pozwalają drogi i rozwiązanie postawionego tam przed nim problemu. Droga do punktu jest zazwyczaj prosta i oczywista, jeśli istnieje więcej niż jedna możliwość, opis punktu kontrolnego podaje, z której strony powinno się na niego patrzeć. Czasem niektóre drogi prowadzące do punktu są zakazane – wejście w nie jest wtedy zagrodzone fioletowym krzyżykiem lub kreską (na mapie) oraz odgrodzone taśmą (w terenie).

Każdy punkt kontrolny wyposażony jest w 1-5 oznaczeń (biało-czerwony lampion w dzień, odbłaskowa tyczka w nocy). Zawodnicy muszą rozstrzygnąć, które z oznaczeń ustawione jest w miejscu, gdzie na mapie znajduje się środek okręgu punktu kontrolnego oraz pasującym do opisu. Możliwe jest także, że żaden punkt nie stoi w prawidłowym miejscu i poprawnym rozwiązaniem problemu jest ustalenie tego faktu. Zawodnicy, przyglądając się punktowi kontrolnemu, mogą swobodnie poruszać się wzdłuż dozwolonych dróg. Aby udzielić odpowiedzi, muszą znaleźć się na **punkcie decyzji**. Jest on oznaczony w terenie (zazwyczaj tyczką z numerem punktu) ale nie

zaznaczony na mapie. Patrząc z tego punktu, lampion najbardziej z lewej to A, kolejny to B i tak dalej. Poniżej przykład – trzy lampiony rozstawione na szczycie wydmy. Zdjęcie wykonane jest z punktu decyzji.



Po podjęciu decyzji zawodnik zaznacza perforatorem znajdującym się na punkcie decyzji (lub swoim, jeśli taki ma, a regulamin zawodów pozwala na używanie go) odpowiednie pole karty startowej. Jeżeli zawodnik uzna, że żaden z lampionów nie jest ustawiony w prawidłowym miejscu, udziela odpowiedzi Z (zero).

Po zaliczeniu wszystkich punktów kontrolnych zawodnik zgłasza się na **przedmecie**, gdzie zapisywany jest czas jego pobytu na trasie. Za tym miejscem mogą znajdować się punkty czasowe. Po ich zaliczeniu zawodnik zgłasza się na **mecie** i oddaje połowę karty startowej, aby sędzia mógł policzyć jego wynik.

Wynik zawodnika to ilość prawidłowych odpowiedzi udzielonych na trasie, pomniejszona o ewentualne kary za spóźnienie. Jeśli na trasie znajdowały się punkty czasowe, spędzony na nich czas używany jest jako drugie kryterium oceny – jeśli dwa zawodnicy mają tyle samo prawidłowych odpowiedzi, wyżej jest sklasyfikowany ten, który krócej zastanawiał się na punktach czasowych. Aby umożliwić zawodnikom ocenę swoich odpowiedzi i zrozumienie błędów, na metcie znajdują się **mapy wzorcowe**, pokazujące rozwiązania wszystkich punktów kontrolnych z dokładnym ustawieniem wszystkich znajdujących się na trasie lampionów.

Poniżej, na mapach i zdjęciach, pokazana jest i objaśniona przykładowa trasa orientacji precyzyjnej. Z konieczności, trasa jest trochę prostsza niż używane w rzeczywistości, ponieważ czytelnik może obejrzeć ją wyłącznie na dwuwymiarowych zdjęciach nie oddających w pełni tego, co widać w terenie. Punkty kontrolne na tej przykładowej trasie na początku są proste, później pojawiają się bardziej skomplikowane, wprowadzające do używanych w orientacji precyzyjnej konwencji.

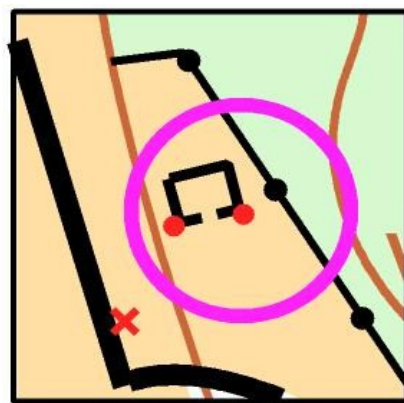
Fotograficzna trasa orientacji precyzyjnej



Mapa powyżej przedstawia trasę zawodów w orientacji precyzyjnej (od startu, zaznaczonego trójkątem, do przedmioty, zaznaczonej podwójnym okręgiem, z trzynastoma punktami kontrolnymi po drodze). Zawodnicy mogą poruszać się wyłącznie po ścieżkach, więc muszą rozpoznawać obiekty w terenie na odległość, czasem w warunkach ograniczonej widoczności. Każdy punkt kontrolny pokazany będzie na co najmniej jednym zdjęciu, wykonanym od strony punktu decyzji. Czasem dołączone będzie dodatkowe zdjęcie wykonane z innej strony, aby pokazać, jak pomocne bywa obejrzenie punktu z innej strony. Pokazane są także opisy punktów oraz mapa z rozwiązaniem, pokazująca punkt decyzji (krzyżyk) i wszystkie lampiony (czerwone kropki). Tekst wyjaśnia, jak dojść do prawidłowego rozwiązania.

Punkt kontrolny 1

1	A-B		□			└┐	
---	-----	--	---	--	--	----	--

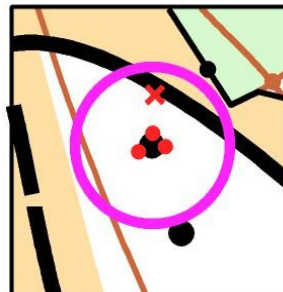


Na początek coś prostego. Opis mówi: punkt kontrolny nr 1, rozstawione dwa lampiony (A-B), ruina, południowo-wschodni róg, na zewnątrz. Ruina jest dość duża, aby jej kształt był pokazany na mapie, a środek kółka znajduje się dokładnie w miejscu wskazanym przez opis. Prawidłową odpowiedzią jest B. Lampion A to „ruina, południowo-zachodni róg”. Stronę ruiny, po której stoi każdy z punktów, można wyznaczyć uważnym czytaniem mapy lub przy pomocy kompasu.

Wskazówka: gdy opis mówi o części, stronie, podnózu lub krawędzi obiektu (względem jego środka), prawidłowy lampion zawsze ustawiany jest dokładnie na tym kierunku, jeśli tylko obiekt ma wystarczająco zaokrąglony kształt. Jeśli obiekt, jak w tym przykładzie, ma wyraźne rogi, podawany jest kierunek najbliższy wybranemu rogowi. Jeśli róg jest w połowie między dwoma kierunkami (n.p. południe i południowy zachód), w opisie podawany jest jeden z tych dwóch kierunków.

Punkt kontrolny 2

2	A-C		▲			◉	
---	-----	--	---	--	--	---	--



Opis: punkt kontrolny nr 2, trzy lampiony (A-C), skałka, północna strona

Ten punkt jest nieco trudniejszy niż poprzedni, z dwóch powodów.

Po pierwsze, mimo że całkiem spora, ta skałka jest obiektem punktowym (tzn. jest za mała, aby jej kształt mógł być oddany na mapie). W takim przypadku środek kółka na mapie zawsze jest dokładnie na obiekcie, nie jest odsunięty w stronę podaną w opisie. Z tego powodu mapa nie pomaga w wyborze kierunku i trzeba to zrobić wyłącznie na podstawie opisu.

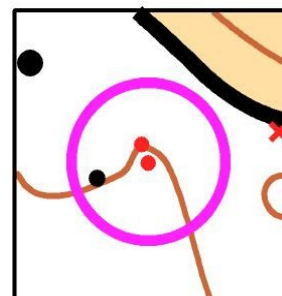
Po drugie, z punktu decyzji zawodnik patrzy na południe, a opis podaje, że punkt znajduje się po północnej stronie skałki, co może prowadzić do pomyłek – ten przykład nie jest jeszcze tak trudny, ale gdy dodatkowo pojawia się kierunek wschodni lub zachodni, mniej skoncentrowany zawodnik łatwo może wybrać zły lampion.

Zawodnik z punktu decyzji patrzy na skałkę na południe. Lampion B znajduje się na linii widoku, więc jest po północnej stronie, czyli B jest tu prawidłową odpowiedzią.

Wskazówka: jeśli ścieżka pozwala ustawić się tak, żeby widzieć środek skałki prosto za lampionem (jak w tym przypadku dla lampionów A i B), można dokładnie sprawdzić kierunek, na którym ustawiony jest punkt. Jednak nie zawsze tak można. Gdyby opis sugerował lampion C, konieczne byłoby przejście na zachodnią ścieżkę, aby móc go obejrzeć od zachodu lub południowego zachodu.

Punkt kontrolny 3

3	A-B					
---	-----	--	---	--	---	--



Opis: PK 3, dwa lampiony, nosek, górna część

Ocena przebiegu poziomicy w terenie to jedna z najważniejszych umiejętności przydatnych na trasach orientacji precyzyjnej. Oto prosty przykład.

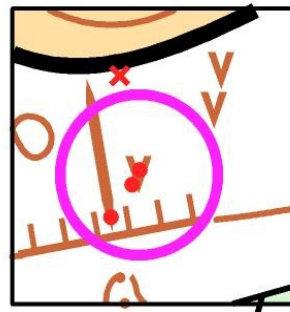
Zdjęcie pokazuje mały nosek. Niższy lampion jest u jego podnóża. Wyższy jest blisko góry, a środek kółka na mapie znajduje się powyżej poziomicy i wewnątrz kształtu noska. Punkt A wyraźnie pasuje do opisu i środka kółka.

Ten przykład nie jest jednak tak trywialny, jak mógłby się wydawać. Można zastanowić się, gdzie w terenie przebiega poziomica. Wzdłuż podnóża noska czy na jakiejś pośredniej wysokości? Gdyby ustawić trzeci lampion pomiędzy dwoma, które już są i zmienić opis na po prostu „nosek”, problem byłby dużo trudniejszy. Aby znaleźć rozwiązanie, konieczne byłoby dokładne wyznaczenie przebiegu poziomicy w terenie. Jak to zrobić, wyjaśnia wskazówka.

Wskazówka: są dwa sposoby na wyznaczanie przebiegu poziomicy. Po pierwsze, jeśli ma ona wiele zakrętów, można to zrobić „na oko”, używając rozmiaru fragmentów poziomicy i głębi widzenia. Tej umiejętności nabywa się z doświadczeniem, wielokrotnie ćwicząc. Drugiej metody można użyć jeśli poziomica przebiega przez lub obok obiektu zaznaczonego na mapie (w tym przykładzie skała). Zaczynając od tego obiektu można śledzić przebieg poziomicy. Używanie tej metody wymaga dobrego wyczucia poziomu.

Punkt kontrolny 4

4	A-C		V			Q	
---	-----	--	---	--	--	---	--



Opis: PK 4, trzy lampiony, dołek, południowo-zachodnia krawędź

Ten punkt zwraca uwagę na konieczność dokładnego czytania całego opisu. Ten dołek to obiekt punktowy, więc środek kółka znajduje się na środku dołka. Gdyby nie było dodatkowego opisu podającego konkretną krawędź, prawidłowy byłby lampion ustawiony na środku, tzn. A. Jednak opis wskazuje, że dobrą odpowiedzią jest tutaj B. Lampion C to „wąwóz, południowy koniec”.

Punkt kontrolny 5

5	A-C		O				
---	-----	--	---	--	--	--	--

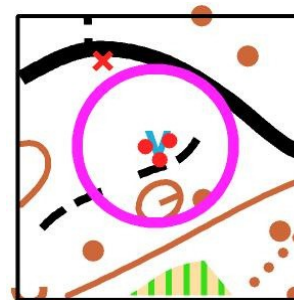


Opis: PK 5, trzy lampiony, górką

Prosty opis „górką” oznacza środek najbliższego okręgu poziomicy otaczającego punkt, w tym przypadku miejsce to jest oznaczone lampionem C. Aby opisać inne miejsca na górze, należy wyszczególnić jej część, n.p. lampion A to „górką, północno-wschodnia część”. Lampion B stoi na znajdującym się przed górką kopczyku.

Punkt kontrolny 6

6	A-C		W			Q	
---	-----	--	---	--	--	---	--



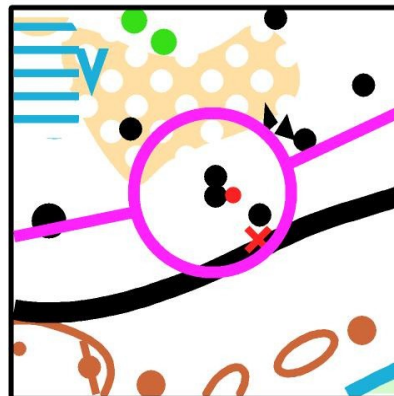
Opis: PK 6, 3 lampiony, stawek, południowa krawędź

Ten mały stawek jest obiektem punktowym o nieregularnym kształcie i ustalenie, gdzie dokładnie jest południowa krawędź, wymaga precyzji i uwagi. Kierunek patrzenia z punktu decyzji na drugą stronę stawku prowadzi nad ścieżką do krawędzi dużego dołu, pokazując, że południowa krawędź stawku to lampion B.

Wskazówka: czasem, przy obiektach o nieregularnym kształcie, do wyznaczania krawędzi lub strony przydaje się następująca metoda: wyobrażamy sobie szeroką, prostą linię zbliżającą się do obiektu z kierunku podanego przez opis (jak fala zbliżająca się do brzegu). Prawidłowym miejscem jest to, które „fala” osiągnie jako pierwsze.

Punkt kontrolny 7

7	A		▲			○•	
---	---	--	---	--	--	----	--



Opis: PK 7, 1 lampion, kamień, wschodnia strona

Ten punkt ilustruje możliwość odpowiedzi Z (zero), tu w jej najprostszej formie. Rozstawiony jest tylko jeden lampion, a zawodnik ma stwierdzić, czy stoi on zgodnie z mapą i opisem (wtedy prawidłową odpowiedzią jest A), czy nie (i należy odpowiedzieć Z).

Analiza obiektów w terenie pokazuje że lampion:

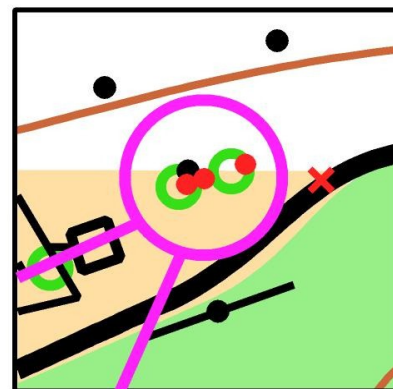
- jest rozstawiony przy tym kamieniu, co trzeba,
- stoi po jego wschodniej stronie.

W związku z tym prawidłową odpowiedzią jest A.

Wskazówka: przy obiektach punktowych należy być szczególnie ostrożnym, ponieważ środek kółka zawsze znajduje się na środku obiektu. Jeśli jest jasne, że w dobrym miejscu nie ma lampionu, prawidłową odpowiedzią jest Z (tu na przykład byłoby tak, gdyby lampion stał po południowej stronie kamienia, albo przy innym z widocznych kamieni).

Punkt kontrolny 8

8	A-C		△	△		—•—	←
---	-----	--	---	---	--	-----	---



Opis: PK 8, trzy lampiony, dwa drzewa, pomiędzy

Opis „pomiędzy” dwoma obiektami wymaga od prawidłowo ustawionego lampionu dwóch rzeczy:

- musi on znajdować się na najkrótszej linii łączącej obiekty, co w przypadku drzew jest proste, ale może okazać się trudniejsze do weryfikacji przy większych obiektach jak staw czy polana,
- musi być dokładnie w połowie odległości między krawędziami obiektów na wysokości lampionu, w tym przypadku między pniami drzew.

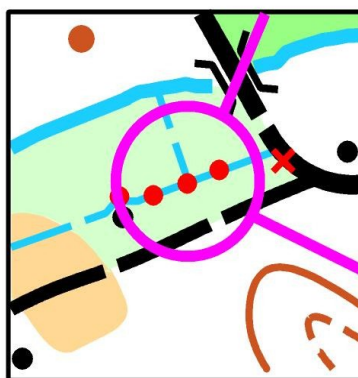
Na zdjęciu widać, że środkowy lampion jest na linii łączącej dwa drzewa, więc spełnia pierwszy warunek. Ale czy jest dokładnie pomiędzy drzewami? Na zdjęciu wydaje się, że nie, ale jest to złudzenie wywołane tym, że drzewo po lewej znajduje się dalej. Doświadczony zawodnik może umieć oszacować ten efekt i prawidłowo ocenić odległość, ale lepiej, jeśli można, przejść ścieżką w lewo, aby patrzeć z miejsca, gdzie odległość do obu drzew jest podobna i złudzenia optyczne nie przeszkadzają.

W tym przykładzie jest dość łatwo ustalić, że środkowy lampion znajduje się w prawidłowej pozycji. Bardziej skomplikowane zadania tego typu mogą zawierać więcej lampionów ustawionych blisko prawidłowego miejsca, które z tego powodu trzeba wyznaczyć z większą dokładnością.

Warto zwrócić uwagę na strzałkę w ostatniej kratce opisu. Informuje ona, że punkt kontrolny znajduje się na zachód od punktu decyzji i dotarcie do punktu decyzji wymaga przejścia na ścieżce za miejsce znajdujące się najbliżej lampionów.

Punkt kontrolny 9

9	A-D		000	000	Y		
---	-----	--	-----	-----	---	--	--



Opis: PK 9, 4 lampiony, rozgałęzienie strumienia

Ten punkt pokazuje, jak ważne może być spojrzenie na lampiony z innego miejsca, niż punkt decyzji. Zrobione stamtąd zdjęcie po lewej pokazuje, że wszystkie lampiony stoją w długim rowie. Krótki rów jest niewidoczny.

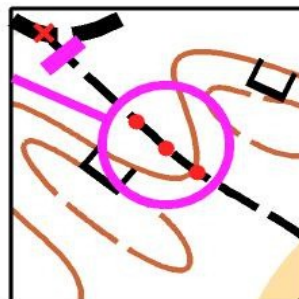
W takim przypadku konieczne jest znalezienie innego miejsca, z którego będzie można zobaczyć oba rowy. Ścieżka na południe od punktu nie jest zabroniona (nie jest zagrodzona kreską na mapie). Zawodnicy mogą poruszać się wzdłuż niej do miejsca, z którego spojrzą wzdłuż krótkiego rowu aby zobaczyć, że jeden z lampionów rzeczywiście znajduje się na rozgałęzieniu.

Jeśli widoczność pozwala, wracając do punktu decyzji należy cały czas utrzymywać wzrok na prawidłowym lampionie. Jeśli nie, należy posłużyć się dowolnymi wyraźnymi elementami w terenie aby rozpoznać ustalony lampion. Ta metoda (z użyciem charakterystycznych gałęzi) pozwala na zdjęciach ustalić, że prawidłową odpowiedzią jest C.

Wskazówka: uwaga na błędy paralaksy. Podczas powrotu do punktu decyzyjnego kolejność punktów może się zmienić, co może spowodować błędną odpowiedź. W tym przypadku, gdy patrzymy z punktu decyzji, najdalszy lampion to B, ale gdyby punkt decyzji był na południowej ścieżce, ten sam lampion byłby A. C z obu pozycji jest tym samym lampionem. Zawsze liczy się kolejność lampionów ustalana **na punkcie decyzji**.

Punkt kontrolny 10

10	A-C		∩				
----	-----	--	---	--	--	--	--



Opis: PK 10, 3 lampiony, wąwóz

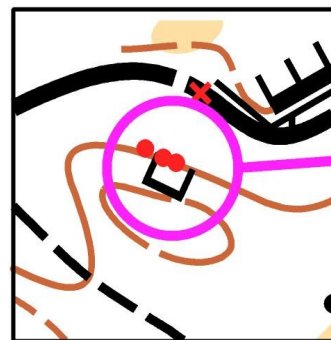
Ten obiekt to wąski wąwóz. Punkty kontrolne można w nim rozstawiać wzdłuż centralnej linii. Możliwe są trzy opisy: górna część, środek (wtedy nie podaje się żadnego opisu) i dolna część. Tu prawidłowy lampion ma stać w środku. Śledzenie poziomicy od podstawy ściany skalnej pozwala ustalić, że najwyżej ustawiony lampion to „wąwóz, górna część”. Dlatego prawidłowy jest jeden z dwóch pozostałych (lub żaden).



Po raz kolejny wykorzystujemy widok z innego miejsca, przenosząc się ścieżką na wschód. Stąd widać, że środkowy lampion znajduje się dokładnie naprzeciw końca ściany skalnej, czyli tam, gdzie środek kółka na mapie. Dlatego prawidłowa odpowiedź to B. Lampion C to „wąwóz, dolna część”.

Punkt kontrolny 11

11	A-C		⌌⌌⌌				
----	-----	--	-----	--	--	--	--



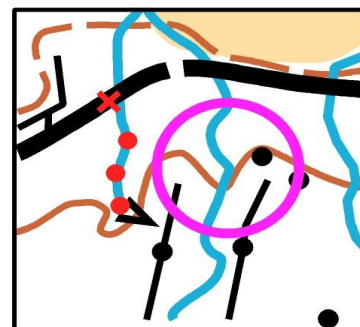
Opis: PK 11, trzy lampiony, ściana skalna

Ten punkt jest naprawdę trudny technicznie. Nie wszystkie ściany skalne zaznacza się na mapie, a to, czego nie ma na mapie, dla zawodnika na trasie nie istnieje. Na mapach pokazywane są ściany skalne o wysokości co najmniej metra. Jeśli ściana ma zmienną wysokość, część jej będzie zaznaczona, część nie.

Na przykładzie na zdjęciu opis punktu nie podaje konkretnej strony ściany, czyli punkt ma znajdować się na jej środku, u podstawy. Ale chodzi tu o środek tej części ściany, która jest pokazana na mapie. Dlatego narzucająca się na początku odpowiedź B jest fałszywa. Używając rozmiaru lampionu (jedna ściana to kwadrat o boku 30cm) można ustalić, że lampion po prawej – C – znajduje się dokładnie w miejscu, gdzie wysokość ściany spada poniżej metra. Połowa drogi pomiędzy tym miejscem i lewym końcem ściany (z tamtej strony ma ona aż do końca wysokość co najmniej metra) wskazuje na lampion A i to jest prawidłowa odpowiedź.

Punkt kontrolny 12

12	A-C		~			<	
----	-----	--	---	--	--	---	--



Opis: PK 12, 3 lampiony, strumień, zakręt

Ten przykład pokazuje pułapkę, jaką łatwo spotkać na trasie zawodów w orientacji precyzyjnej – niespodziewana odpowiedź Z. Miejsce wygląda dobrze, ale nie jest dobrym, a lampiony rozstawione są na obiekcie równoległym do właściwego.

Na zdjęciu wygląda, jakby strumień wypływał z wąwozu po prawej stronie drzewa i zakręcał w miejscu, gdzie ustawiony jest najdalszy lampion. Nieuważny zawodnik może uznać ten lampion za ustawiony w środku kółka i odpowiedzieć B. W rzeczywistości wąwóz jest suchy, a strumień wypływa ze schowanego za drzewem wejścia do byłej kopalni. Mimo że teren jest podobny do właściwego, występują wyraźne różnice, które spostrzeże skoncentrowany zawodnik. Podpowiedziami, że lampiony zostały rozstawione w złym miejscu, są płot obok punktu decyzji, zakręt ścieżki i skałka pokazana na mapie obok środka kółka.

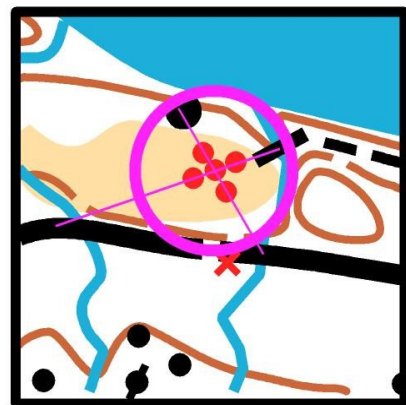
Wskazówka: przybywając na punkt, pierwsze, co zawodnik powinien rozstrzygnąć, to czy patrzy na ten sam obiekt, który ma zaznaczony na mapie.

Wskazówka: odpowiedź Z musi być wyraźna – aby jej udzielić, musi być jasne, że w miejscu wyznaczonym przez mapę i opis nie ma żadnego lampionu. Przy rozstawianiu takiego punktu kontrolnego budowniczy trasy ustawia prawidłowy lampion razem z tymi nieprawidłowymi, dopiero później usuwając go z terenu zawodów. Drobne przemieszczenie pozycji lampionu nie jest powodem do odpowiedzi Z.

Punkt kontrolny 13



Opis: PK 13, 5 lampionów, polana, wschodnia część



Ten punkt kontrolny demonstruje technikę linii patrzenia.

Wszystkie lampiony pasują do opisu. Trzeba ustalić, który z nich jest na środku kółka. W tym celu znajdujemy linie, które przechodzą przez środek i dwa obiekty znajdujące się na mapie. Ponieważ lampiony stoją na polanie (obiekcie powierzchniowym, dwuwymiarowym), potrzebne są dwie linie. Będą to:

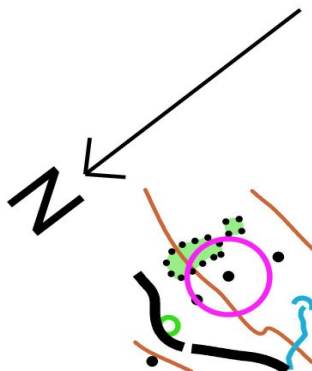
- linia między ruinami wieży a miejscem, gdzie wschodni strumień przecina ścieżkę,
- linia między zakrętem ścieżki a mostkiem przy ujściu wschodniego strumienia do jeziora.



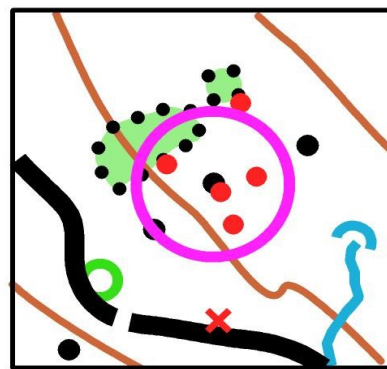
Tylko jeden lampion znajduje się na obu liniach. Patrząc z punktu decyzji jest to lampion C.

Czasowy punkt kontrolny

Na czasowym punkcie kontrolnym zawodnik jest umieszczony w jednej, ustalonej pozycji (zwykle siedzi na krześle). Sędzia pokazuje zawodnikowi rozstawione lampiony, a następnie wręcza mu fragment **mapy w tej samej skali, co główna mapa zawodów** z zaznaczonym jednym punktem kontrolnym i włącza stoper. Liczony jest czas od wręczenia zawodnikowi mapy do udzielenia odpowiedzi. Zawodnik nie powinien nic mówić (nawet do siebie) podczas myślenia, liczy się pierwsza udzielona odpowiedź. Oto przykładowa mapa:



Mapa jest wręczana zawodnikowi zorientowana, a punkt, w którym siedzi, jest na jej dole, tak, aby mapa pokazywała ten sam widok, jaki ma przed sobą zawodnik. Oto zdjęcie i mapa wzorcowa:



Opis: punkt czasowy, 5 lampionów, południowy kamień, północno-zachodnia strona

Aby dobrze poradzić sobie z punktem czasowym, należy myśleć szybko i metodycznie. Opis to „kamień”, więc dwa punkty przy gęstwinach odpadają. W kółku znajduje się jeden kamień, w jego centrum i to on jest dobrym miejscem. Kamień na krawędzi kółka, który wymusił „południowy” w opisie, jest bardzo po lewej stronie i można go zignorować. Dwa kamienie z lampionami (przedni i prawy) są za małe i nie ma ich na mapie. Pozostaje duży kamień z tyłu. Jest dobrze ustawiony względem luki między gęstwinami, więc to musi być ten. Punkt stoi po jego północno-zachodniej stronie. B, czas stop!

Na łatwych punktach doświadczeni zawodnicy są w stanie udzielić odpowiedzi w kilka sekund.

Niekoniecznie trzeba być tak szybkim – limit czasu na odpowiedź to 60 sekund. Po 50 sekundach sędzia ostrzega zawodnika, że kończy mu się czas. Brak odpowiedzi w ciągu minuty jest liczony jak błędna odpowiedź. Zazwyczaj na trasie znajdują się dwa punkty czasowe. Na punkcie czasowym podczas zawodów Pre-O nie ma możliwości, żeby prawidłową odpowiedzią było Z.

Temp-O

Obok klasycznych (Pre-O) tras orientacji precyzyjnej (zawierających zwykle 15-25 zwyczajnych punktów kontrolnych oraz 2-3 punkty czasowe) organizuje się także zawody w konkurencji Temp-O. Są to zawody, podczas których występują wyłącznie czasowe punkty kontrolne. W tej konkurencji występuje kilka różnic w porównaniu do zwyczajnych czasowych punktów kontrolnych.

Zawodnik siada na krześle w wyznaczonym miejscu i otrzymuje stos map zasłonięty okładką. Sędzia pokazuje mu lampiony i włącza stoper. W tym momencie zawodnik może spojrzeć na górną mapę. Mapa wygląda tak, jak na czasowym punkcie kontrolnym, ale jest jedna dodatkowa możliwość – w Temp-O możliwa jest odpowiedź Z. Dopiero po udzieleniu odpowiedzi zawodnik ma prawo spojrzeć na kolejną mapę, jeśli zrobi to wcześniej, automatycznie zaliczana jest błędna odpowiedź. Druga mapa przedstawia ten sam teren, ale zaznaczony może być (prawie zawsze jest) inny punkt kontrolny. Gdy zawodnik udzieli po kolei odpowiedzi na wszystkich mapach, stoper jest zatrzymywany, a zawodnik może udać się na kolejne stanowisko. Sędzia notuje odpowiedzi i czas. Limit czasu na stanowisku wynosi 30 sekund razy liczba map w stosie na stanowisku.

Kryterium klasyfikacji zawodników w Temp-O jest czas spędzony na odpowiadaniu powiększony o kame 30 sekund za każdy błąd.