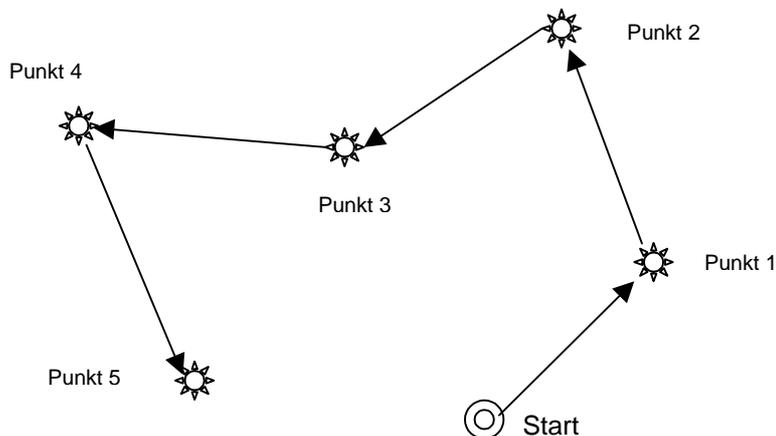


# Der Punktekurs bzw. OTmOP (Orientierungstauchen mit Orientierungspunkten)

## Aufgabe des Wettkämpfers:

Bei dieser Art des OT's muss der Wettkämpfer alle 5 Punkte (meist Lattenkreuze oder Rohre, die etwa 5% ihrer Länge aus dem Wasser ragen) möglichst schnell finden.  
Gefunden bedeutet, das der Punkt vom Sportler bewegt wurde.

## Skizze des Wettkampfes:



## Wichtige Hinweise für den Kampfrichter:

- Die Form des Punktekurses kann abweichen und wird vom Veranstalter vorher ausgehängt. Auch die Schwimmrichtung (mit dem oder gegen den Uhrzeigersinn) wird vorher bekanntgegeben.
- Zeitnahme erfolgt an jedem Punkt (!), wenn dieser vom Sportler sichtbar (!) bewegt wurde. Ob sich der Sportler in der Nähe des Punktes befindet erkennt man an der von ihm mitgeführten Boje (Schwimmkörper, etwa so groß wie ein Modellboot).
- Sollte der Sportler den Punkt nicht sofort finden, wird er ihn suchen. Das heißt, er wird ein Muster schwimmen, daß stark an eine viereckige Spirale erinnert. Sollte er dafür länger benötigen als die angegebene Limitzeit, sind die vom Veranstalter bekanntgegebenen Schritte einzuleiten (meist: den Sportler an der Boje aus dem Wasser ziehen). In diesem Fall wird der letzte erreichte Punkt gewertet.
- Der Sportler ist daher ständig zu beobachten!

## Gründe für eine Disqualifikation:

- Startpunkt nach 1 min. noch nicht verlassen
- Körper oder Ausrüstungsteil (außer Boje) über Wasser (gilt erst ab 10m nach Startpunkt) = **KAüW**
- Wettkämpfer ist von selbst aufgetaucht = **aufget.**
- Punkt nicht innerhalb der Limitzeit gefunden = **LZ**

## Limitzeiten:

	Punkt 1	Punkt 2	Punkt 3	Punkt 4	Punkt 5
Damen + Herren:	4:00	8:00	11:00	13:00	15:20

## Kommentar:

Diese Vorlage wurde nach bestem Wissen und Gewissen erstellt.  
Den Anweisungen des Veranstalters ist unbedingt Folge zu leisten!



© Nils