

# 2021. évi nyílt eTempO magyar bajnokság és

## Hungarian Torus Tempo Trophy'21

### Versenykiírás

**Versenyplatform: Tempo Simulator (temposim.yq.cz); alkalmazás menedzser Libor Forst CZ**

**A verseny honlapjának címe:** [http://adatbank.mtfsz.hu/esemeny/show/esemeny\\_id/7569](http://adatbank.mtfsz.hu/esemeny/show/esemeny_id/7569)

**Versenykategóriák:** A verseny egy közös kategóriában zajlik és kerül kiértékelésre, de a bajnoki rendszer szabályainak megfelelően Open, U18 és Para kategóriákban hirdetünk bajnoki eredményt.

**Versenyszabályok és pontszámítás:**

- A verseny sorozat 12 eseményből áll, az első 11 futam egyben magyar bajnoki futam.
- A versenyek időpontja: 2021. év minden hónap utolsó szerdáján 00:00 és 23:30 között.
- Az egyes versenyeken megszerzett pontok kiszámítása ugyanazzal a nemzetközileg használt képlettel történik, amelyet a CHIS Kupában (Horvát-magyar-olasz-szlovén Tempo Liga) használunk, részletesen itt: <http://www.oktrzin-klub.si/sl/chis.html>
- Magyar bajnok, aki az első 11 futamból a 8 legmagasabb pontszámának összesítésével a legtöbb pontot éri el. (Az érvényes Bajnoki rendszer szabályai szerint)
- A nyílt verseny győztese az, aki a 12 futamból elért 9 legmagasabb pontszámának összesítésével a legtöbb pontot éri el.

**Versenynapok:**

- 1) 2021. január 27.
- 2) 2021. február 24.
- 3) 2021. március 31.
- 4) 2021. április 28.
- 5) 2021. május 26.
- 6) 2021. június 30.
- 7) 2021. július 28.
- 8) 2021. augusztus 25.
- 9) 2021. szeptember 29.
- 10) 2021. október 27.
- 11) 2021. november 24.
- 12) 2021. december 29.

On-line és összetett eredmények a Torus Simulator felületén. A magyar bajnokság eredményei és aktuális állása az [mtfsz.hu](http://mtfsz.hu)-n a verseny aloldalán található.

### **Pályakitűzés:**

- Az IOF TrailO versenyekre vonatkozó szabályainak (különösképpen annak 15. 16. 18. és 24. fejezetének) betartásával.
- A verseny minőségének meg kell egyezzen a valós TempO versenyek minőségével.
- Minden futamban a pályakitűző munkáját ellenőrző bíró segíti, aki előzetesen ellenőrzi a feladatokat és tanácsokat ad az esetleges túl nehéz feladatok elkerülésére.
- A futamokat valós fényképezett vagy Google View képeken lehet megrendezni.
- A térképek ISSprOM2019/ISSOM2007/ISOM2017/ISOM2000 jelkulcs valamelyikével kell elkészülni, 1:4000 vagy 1:3000 méretarányban.
- Az egyes futamok 5-8 állomást, állomásonként 5 feladatot kell tartalmazzanak.
- A bóják a terepen elhelyezhetők és fényképezhetők, vagy grafikusan utólag a fényképre rajzolhatók. Ajánlott a terepre kihelyezett bóják használata. Grafikus megoldás esetén nagy körültekintéssel ügyelni kell a perspektívára, hogy a bója mérete a távolsággal arányos legyen, valamint kerülendő, hogy a bója betakarjon a valóságban előtte elhelyezkedő objektumot. Különös figyelemmel kell lenni az állványok elhelyezésére és hosszára is.
- Egymáshoz nagyon közel elhelyezkedő, vagy rosszul látható bóják esetén javasolt a kép felső részén a bójákra mutató függőleges fehér csíkokkal a láthatóságot megsegíteni.
- A térkép részleteknek tartalmazniuk kell a bóják megfelelő környezetét, valamint azt a nézőpontot, ahonnan a fénykép készült.
- A képek legyenek világosak és ábrázolják a térképolvasáshoz szükséges releváns objektumokat. Ez különösen fontos nagy távolságú felvételek esetén.
- Panoráma képek is használhatók, hogy minél több objektum kerüljön a képre, de a panoráma szög maradjon 90 fok közelében, mivel a 180 fokos képek érthetősége romlik.
- Zéró megoldású feladatok (nincs bója a térképen jelölt helyen) megadhatók, a zérótolerancia egységesen 4 m, oldalprobléma nem kerül alkalmazásra.

### **Általános szabályok**

- A versenyzőnek a fair play szabályoknak megfelelően kell versenyeznie, Minden résztvevőtől elvárjuk a tisztességes és őszinte versenyzést.
- Minden versenyző egy futamon csak egyszer vehet részt.
- Egy versenyző csak egy Torus fiókkal rendelkezhet.
- A pályakitűző és az ellenőrző bíró nem vehet részt saját versenyén.
- Minden futam a közép-európai idő 00:00-tól 23:30-ig tart nyitva
- Habár kommunikációs eszközöket használunk a verseny platformjaként, tilos versenyzés közben másokkal a versenyről kommunikálni egészen a napi verseny lezárásáig.
- Tilos az eseményt élőben közvetíteni, a versenynap lezárása után azonban video stream közzétehető.
- Az eredmények és a megoldástérképek a Tempo Simulator honlapján kerülnek közzétételre a futam lezárása után.
- Panaszt, reklamációt az eredmények közzétételét követő 24 órán belül a verseny honlapján megjelölt email címre lehet küldeni.

## **Regisztráció:**

A részvételhez Tempo Simulator fiókra van szükség.

Tempo Simulator fiók regisztrációs felület: <http://temposim.yq.cz/profile.cgi>

Ezután szabadon és ingyenesen látogatható a Tempo Simulator weboldal, valamint az összes Torus rendezvényen és edzésen történő indulás.

## **Hogyan versenyezz?**

Minden versenyen 23,5 órás idő áll rendelkezésre a feladat megoldásához. (00:00-23:30) Ez idő alatt be kell jelentkezni a Tempo Simulatorba, ki kell választani az aktuális eseményt az eseménylistában és a Compete/Versenyzés gombra kattintva elkezdhető a verseny.

Elsőként láthatóvá válik az összes fontos versenyinformáció: térkép méretaránya, állomások száma, információ a zérótoleranciáról, esetleg terepleírás, stb. Lehet dönteni a megjelenített képek és térképek szélességéről, valamint a zoom funkció használatáról. A Load/Betöltés gombra kattintva indul a verseny.

Minden állomás esetén először a feladatok száma, az időkorlát, a térkép méretaránya és szintköze látható. Az „OK?” gombra kattintva indítja el az első állomást. Először a kép látható a 6 bójával és 5 másodperc idő áll rendelkezésre az első feladattal rendelkező térkép megjelenése előtt. Ekkor indul a háttérben az időmérés. A válasz megadható az egérrel a megfelelő nyomógombokra (A-F,Z) kattintva, vagy billentyűzettel (F1-F7; 1-7 vagy A-Z) használatával. Az első válasz elküldése után azonnal megjelenik az új térkép az állomás következő feladatával, amire újra a lehető leggyorsabban kell válaszolni. Az idő az utolsó feladatra adott válasznál áll meg. Amennyiben a versenyidő az adott állomáson lejárt az állomás feladatain a további válaszok megadhatók, de az eredménybe már nem számítanak bele.

Egy-egy állomás befejezése után lehetséges némi pihenő és rendszer oldali betöltési idő előtt a következő állomást az „OK?” gomb megnyomásával elindítod.

**Fontos:** A verseny teljesítéskor az összes állomás összes feladatát meg kell oldani a Skip gomb megnyomása nélkül. **Ne frissítsd és ne indítsd újra a böngészőt!** Ha egy állomáson az alkalmazásnak gondja van az adott állomás adatainak betöltésével légy türelmes és várj, vagy csak az alkalmazás Újra gombjára kattintva próbálkozz az ismételt betöltéssel. Edzés módban nincs gond a Skip gomb használatával, ha új állomást akarsz választani, vagy újraindítani az edzést.

Az utolsó állomás befejezése után láthatóvá válnak a saját válaszaid. A feladatok (térkép és a kép) áttekintéséhez a feladat sorszámára kattinthatsz. Amíg fut a verseny a versenyzők nem láthatják a megoldást, illetve hol hibáztak vagy oldották meg helyesen a feladatot. Ez csak a verseny időablakának lezárása után jelenik meg. A versenyek során az eredmények azonnal feltöltődnek a szerverre és megjelennek az élő eredmények között. A verseny befejezése után (másnap) minden részeredmény, választisztika és pontszámítás elérhető.