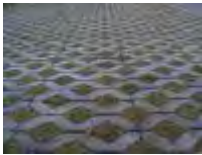






Wegeigenschaften (Die Fotos sind Beispiele)






Oberfläche

Schlüssel (key)	Wert (value)	Beschreibung	Abbildung	Notiz
surface		Der Schlüssel surface=* beschreibt den Oberflächenbelag von Straßen und Wegen (Es gibt noch weitere Werte, hier die gebräuchlichsten)		
surface	asphalt	asphaltierte Oberfläche		a
surface	cobblestone	Kopfsteinpflaster		cob
surface	cobblestone: flattened	Kopfsteinpflaster mit abgeflachten Steinen		cf
surface	concrete	Beton. Eine große, zusammenhängende und geschlossene Oberfläche aus Beton.		con
surface	concrete:plates	Beton-Platten		cp
surface	grass	Gras		g

Wegeigenschaften (Die Fotos sind Beispiele)

Schlüssel (key)	Wert (value)	Beschreibung	Abbildung	Notiz
surface	grass_paver	Rasengittersteine		gp
surface	gravel	Kies, Schotter		gr
surface	ground	gewachsene, naturbelassene Oberfläche		gd
surface	paving_stones	Pflastersteine, Fußwegplatten		ps
surface	sand	Sand		s
surface	paved	Versiegelte Oberfläche (sehr allgemein, besser die anderen Werte verwenden)		p
surface	unpaved	Ohne Straßenbelag (sehr allgemein, besser die anderen Werte verwenden)		u

Wegeigenschaften (Die Fotos sind Beispiele)

Schlüssel (key)	Wert (value)	Beschreibung	Abbildung	Notiz
smoothness		Der Schlüssel smoothness =* beschreibt die Qualität der Oberfläche von Wegen in Bezug auf die Nutzbarkeit mit Fahrzeugen.		
smoothness	excellent	(dünne Rollen) Inline-Skates, Skateboard und darunter		e
smoothness	good	(dünne Räder) Rennräder und darunter		g
smoothness	intermediate	(Räder) Citybikes, Sportautos, Rollstuhl, Kinderwagen, Motorroller und darunter		i
smoothness	bad	(robuste Räder) Trekkingrad, normale Autos, Rikscha und darunter		b
smoothness	very_bad	(hohe Bodenfreiheit) Auto mit hoher Bodenfreiheit		vb

Wegeigenschaften (Die Fotos sind Beispiele)

Übergänge und Kommentare

Schlüssel (key)	Wert (value)	Beschreibung	Abbildung	Notiz
crossing		Der Schlüssel crossing =* ermöglicht es zusätzliche Eigenschaften zu Übergängen zu erfassen. Die folgenden Schlüssel beziehen sich immer auf Wegpunkte .		
crossing	island	Ein Übergang mit einer oder mehreren Fußgängerinseln auf der Fahrbahn. Mehrere Werte werden mit ; getrennt: z.B. <code>crossing=island;uncontrolled</code>		c,i
crossing crossing_ref	uncontrolled zebra	Zebrastreifen		c,Z
crossing	traffic_signals	Fußgänger- bzw. Rad-Ampel. Normalerweise in Verbindung mit <code>highway=traffic_signals</code>		c,t
traffic_signals: sound	yes / no	Hat eine Ampel ein akustisches Signal für Blinde		ts,s
traffic_signals: vibration	yes / no	Hat eine Ampel eine Vibrationsfunktion für Blinde		ts,v
supervised	yes / 08:00-10:00	Der Verkehr wird zeitweise oder dauerhaft von einer Person (Schülerlotse, Verkehrshelfer) gesteuert. Zusammen mit <code>crossing=uncontrolled / traffic_signals</code> Wenn die Zeit bekannt ist kann diese angegeben werden		sup
tactile_paving	yes / incorrect / Æ	Zeigt an ob mit einem Blindenstock der Übergang erkennbar ist, z.B. durch Steinplatten mit Rillen oder Noppen		tp
FIXME	<i>beliebiger Text</i>	Objekte markieren, die weiterer Bearbeitung bedürfen und vermutlich Fehler enthalten		
note / comment	<i>beliebiger Text</i>	Informationen zum Element notieren, die nicht offensichtlich sind oder Hinweise zur weiteren Bearbeitung geben.		