

Trail-O

czyli Orientacja Precyzyjna

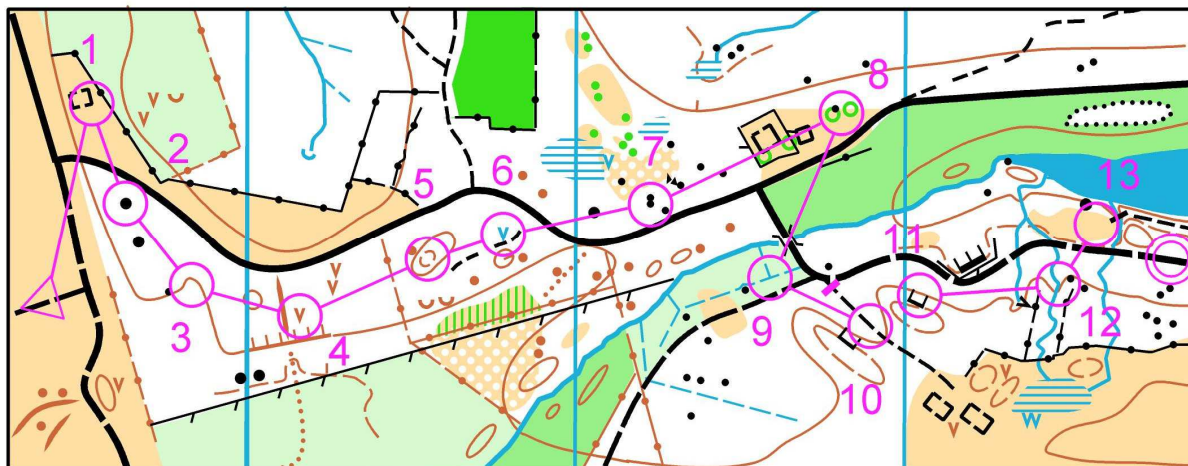
wprowadzenie dla nowych zawodników

1. Zawody

Orientacja precyzyjna to sport, w którym zawodnicy pokonują wiodącą ścieżkami trasę, w pobliżu której (w zasięgu wzroku) rozmieszczone są punkty kontrolne. W miejscach tych testowana jest umiejętność dokładnego czytania mapy i interpretacji terenu. Zawodnicy nie muszą spieszyć się na trasie, typowo na pokonanie kilometra mają 60-80 minut, więc mają czas na dokładną analizę mapy i terenu zawodów. Podczas zawodów zabronione jest schodzenie z głównych ścieżek, więc decyzję trzeba podejmować „na odległość”.

2. Mapa

Mapa używana w zawodach orientacji precyzyjnej jest bardzo dokładna. Jej skala to około 1:5000. To znaczy, że odcinek jednego centymetra to tylko kilkadziesiąt metrów w terenie, podczas gdy na najczęściej spotykanych mapach centymetr przedstawia odcinki kilkuset metrów (plany miast, mapy turystyczne) lub nawet kilku kilometrów (atlasy samochodowe). Dzięki temu można na takiej mapie pokazać mnóstwo szczegółów niewielkiego terenu zawodów.



Powyżej znajduje się przykładowa mapa zawodów. Oprócz pokazanego terenu, znajdują się na niej:

- start (trójkąt), meta (podwójny okrąg) oraz punkty kontrolne (numerowane okręgi), połączone linią pokazującą kolejność pokonywania trasy,
- niebieskie pionowe linie pokazujące kierunek północy magnetycznej.

3. Stanowisko

Każdy punkt kontrolny składa się z:



- punktu decyzji, znajdującego się na dostępnej dla zawodników ścieżce,
- ustawionych w terenie tyczek (od 1 do 6, w zasięgu wzroku, ale niedostępnych) z zamocowanym biało-czerwonym lampionem (w dzień) lub odbłaskiem (w nocy).

Zawodnik na stanowisku musi zdecydować, która ustawiona w terenie tyczka znajduje się dokładnie w miejscu oznaczonym na mapie.

Zdjęcie z poprzedniej strony pokazuje punkt pierwszy z przykładowej mapy. Zdjęcie wykonane jest z południowego zachodu, ze ścieżki. Widoczny jest zrujnowany budynek i znajdujący się za nim kamienny płot. Ustawione są dwie tyczki z lampionami. Oznacza się je kolejnymi literami alfabetu, licząc od lewej (więc lewy lampion to A, prawy to B). W tym, dość łatwym, przykładzie, prawidłowa odpowiedź to B (lampion A stoi na południowo-zachodnim rogu ruiny, B, tak jak jest zaznaczone na mapie, na północno-wschodnim). Więcej przykładów znajduje się w Przykładowej Trasie Orientacji Precyzyjnej.

Uwaga: możliwe jest, że żadna z ustawionych tyczek nie znajduje się w poprawnym, zaznaczonym na mapie miejscu. W takim przypadku zawodnik powinien udzielić odpowiedzi Z (Zero).

4. Piktogram

Oprócz mapy, do każdego punktu kontrolnego zawodnik ma do dyspozycji dodatkowy, precyzujący położenie punktu opis. Jest on podany przy użyciu specjalnych symboli – piktogramów (na zawodach szkoleniowych może on być także podany słowami). Szczegóły dotyczące czytania piktogramów znajdziesz w Przewodniku po Piktogramach.

5. Punkt czasowy

Punkt czasowy to jedyne miejsce na trasie, gdzie czas ma istotne znaczenie. Jest to specjalny punkt kontrolny, gdzie zawodnik przybywa na punkt decyzji, siada na krześle, a sędzia pokazuje mu wszystkie znajdujące się w terenie lampiony. Następnie zawodnik otrzymuje małą mapkę najbliższego terenu z zaznaczonym punktem kontrolnym. Od tego momentu liczy się czas. Zawodnik musi odpowiedzieć, który z rozstawionych lampionów jest ustawiony prawidłowo, na punkcie kontrolnym (na punktach czasowych zawsze jeden z lampionów jest prawidłowy). Sędzia zapisuje odpowiedź oraz czas użyty przez zawodnika na analizę i decyzję. Zawodnik nie może zastanawiać się dłużej niż minutę – po upływie tego czasu automatycznie zaliczana jest błędna odpowiedź.

Uwaga: błędna odpowiedź na punkcie czasowym liczy się jako taki sam błąd, jak na punkcie normalnym. Dodatkowo do czasu osiągniętego na punkcie dodaje się 60 karnych sekund.

6. Karta startowa

Każdy zawodnik na trasę zabiera swoją kartę startową, w której zaznacza odpowiedzi. Robi się to przez przedziurkowanie odpowiedniego pola specjalnym perforatorem (są dostępne na stanowiskach decyzyjnych, zawodnicy mogą także zabrać na trasę swój perforator). Karta jest składana na pół tak, że każda odpowiedź zaznacza się w dwóch miejscach. Na mecie połowę karty oddaje się sędziemu, drugą połowę zawodnik zabiera ze sobą, aby wiedział, jakich odpowiedzi udzielił.

7. Wyniki

Podstawowym kryterium klasyfikacji jest liczba prawidłowych odpowiedzi. Zawodnik, który mniej razy się pomylił, zawsze wygrywa z tym, który zrobił więcej błędów, niezależnie od tego, ile czasu który spędził na trasie.

Jeśli dwóch lub więcej zawodników ma tyle samo prawidłowych odpowiedzi, sprawdzany jest czas, jaki ci zawodnicy spędzili zastanawiając się nad decyzją na punktach czasowych (łącznie z ewentualnymi karami za złe odpowiedzi na takich punktach). Zawodnik, którego czas jest krótszy, klasyfikowany jest wyżej.