

Orienteering

La parola ORIENTEERING significa
orientamento

ossia

“trovare la posizione”.

Deriva dal latino **oriens** cioè **Est**,
che è il punto dove sorge il sole.

L'**Orienteering** è uno **sport** nato in Norvegia a
fine Ottocento, molto seguito in tutta la
Scandinavia.

E' anche chiamato

“lo sport dei boschi”

perché si svolge soprattutto nel verde dei boschi.



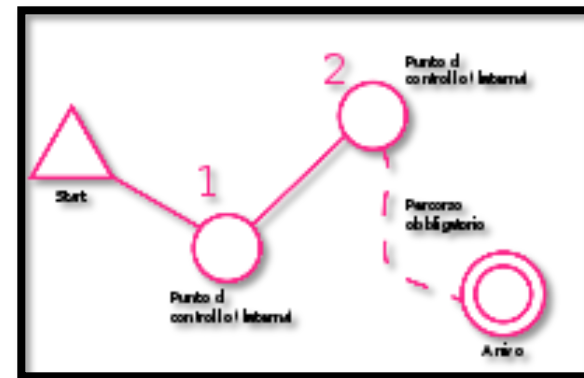
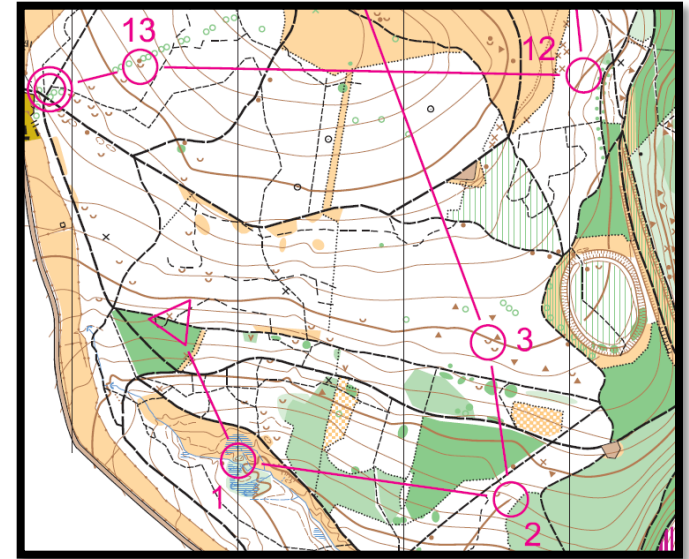
L'orienteeing Stimola in egual misura capacità atletiche e abilità intellettuale, perché ricercare le lanterne richiede vari compiti :

Cosa serve



La gara

- All'inizio di una gara di orienteering, al concorrente viene consegnata un **carta topografica** che rappresenta in dettaglio il luogo della competizione; strade, case, prati, sentieri, alberi, boschi, colline e valli, sassi e siepi, buche e ruscelli .
- Ciascun concorrente parte singolarmente per categoria alla distanza di un minuto uno dall'altro.
- Sulla cartina sono segnati il punto della partenza con un **triangolo**, i punti di controllo con un **cerchio** e il punto di arrivo con un **doppio cerchio concentrico**



- L'orientista deve osservare attentamente la carta, orientandola con il terreno e correre verso il punto di controllo, che può essere un avvallamento, una piccola cunetta, un albero ecc



- Per terminare la gara, il concorrente deve transitare attraverso dei punti di controllo, che sono segnati sulla carta, nell'ordine prestabilito.



- Le uniche cose che il concorrente può usare per aiutarsi sono **la bussola e la carta**.

- Per testimoniare il passaggio attraverso i punti di controllo il concorrente deve marcare il proprio testimone personale (ad esempio un cartellino o un microchip) con un punzone che si trova sul punto di controllo (in gergo chiamato **lanterna**).

- Risulta vincitore l'atleta che percorre tutto il percorso nel minor tempo possibile.

	1 M21L	7.830	400
▷		↘	↗
1	98	▤	↖
2	104	▲	0.8
3	115	▬	1.75
4	112	▲	0.8
5	113	▲	1.0
6	114	▬	1.0
7	116	↗	0.7
8	118	▲	0.7
9	117	⋄	♂



La lanterna

- Segnale di tela con due triangoli bianco-arancione su ogni faccia. Il segnale è normalmente appeso ad un paletto conficcato nel terreno accanto al punto geografico da raggiungere.



Il punzone

Timbro a secco a forma di pinza attaccato alla lanterna e fornito di denti disposti in forme particolari che lasciano un'impronta ben riconoscibile. Serve per la timbratura del cartellino di controllo (punzonatura)



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
F.I.S.O.	NOME		COGNOME		CATEGORIA		CATEGORIA		
	CATEGORIA		CATEGORIA		CATEGORIA		CATEGORIA		

FOGLIO DI GARA CONSEGNATO AGLI ATLETI ALLA PARTENZA









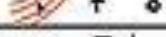
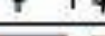



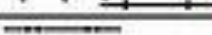






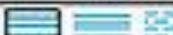
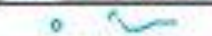





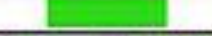





La carta topografica

Le cartine utilizzate sono realizzate appositamente per questo sport, con segni convenzionali unificati in tutto il mondo.

La scala utilizzata è normalmente compresa tra 1:15000 e 1:10000 **ogni centimetro sulla carta corrisponde a 150 m e 100 m**, ma possono essere più dettagliate 1:4000 (40 cm)



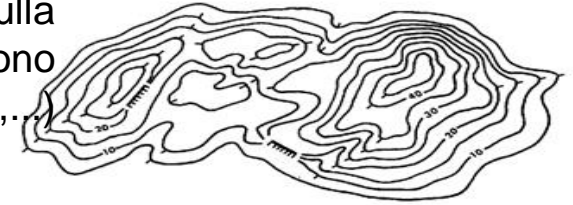
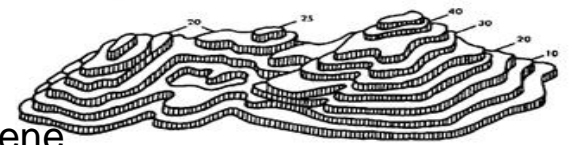
E CARTE TOPOGRAFICHE HANNO SEMPRE IL NORD RIVOLTO VERSO L'ALTO DEL FOGLIO.

	giallo = prato; bianco = bosco
	collina; cocuzzolo
	depressione; piccola depressione; buca
	fossa; canaletta
	scarpata; muro di terra
	terreno sconnesso; pietraia
	roccia attraversabile; non attraversabile
	sasso grande; piccolo; gruppo di sassi
	caverna; mangiatoia; cippo di confine
	croce; torre d'avvistamento
	autostrada; strada principale
	strada secondaria; strada carreggiabile
	strada campestre; sentiero; traccia
	ferrovia; linea elettrica o impianto di risalita
	muro non attraversabile; muro attraversabile
	recinto non attraversabile; recinto attraversabile
	zona abitata; area privata
	edificio; rudere
	lago; stagno; buca d'acqua
	fiume non attraversabile; ruscello
	canaletta di drenaggio; impluvio
	palude non attraversabile; attraversabile; acquitrino
	fontana; sorgente
	oggetti particolari
	taglio di bosco grande; piccolo
	terreno sabbioso; rocce nude affioranti
	terreno con vegetazione semi aperta
	terreno con vegetazione aperta grezza
	vegetazione che impedisce la corsa
	vegetazione che ostacola molto la corsa
	vegetazione che rallenta la corsa
	alberi da frutto
	albero isolato; fiare d'alberi

LEGENDA

Nelle carte da orientamento la simbologia, pur essendo uguale in tutto il mondo, è diversa dalle normali [carte topografiche](#)

I COLORI



Curve di livello

marrone: con questo colore viene rappresentato tutto ciò che appartiene al terreno (ad esempio : **curve di livello**,(linee concentriche che sulla carta sono disegnate normalmente con un'equidistanza di 5 m, più sono vicine più aumenta il dislivello) da buche, canalette asciutte fosse, .., tranne le rocce e i sassi che vengono indicati di nero;

nero: vengono indicate in nero tutte le costruzioni ed in generale le opere dell'uomo;

blu: tutto quello che appartiene all'acqua;

verde: si trovano sulle carte CO tre tonalità di verde, che generalmente indichiamo come verde 1, 2 o 3 (dal più chiaro al più scuro) che indicano il grado di copertura della vegetazione e quindi la difficoltà o meno della corsa in questa zone; ad esempio quello più scuro indica rovi o bosco impraticabile, il chiaro che indica una corsa rallentata.

bianco: indica il bosco pulito dove la corsa non è ostacolata;

giallo: indica tutti i terreni aperti dove quindi la visibilità è buona;

rosso: con questo colore si indica il percorso di gara, la partenza è indicata con un triangolo, le lanterne con un cerchietto che ha il centro nel punto preciso in cui è stata posizionata, l'arrivo è indicato con un doppio cerchio.

La bussola

è un mezzo ausiliario molto utile per l'orientamento ed è bene avere padronanza del suo uso senza dimenticare l'importanza della lettura della carta.

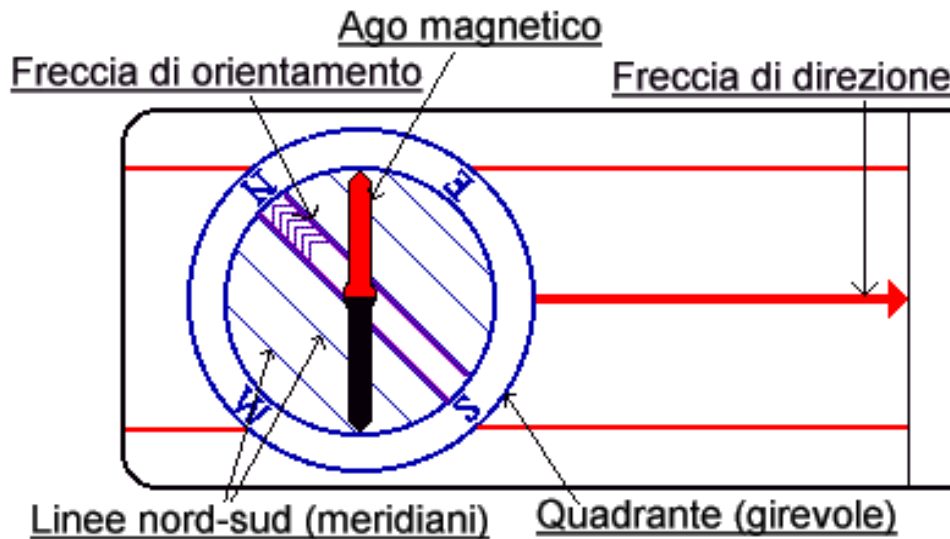
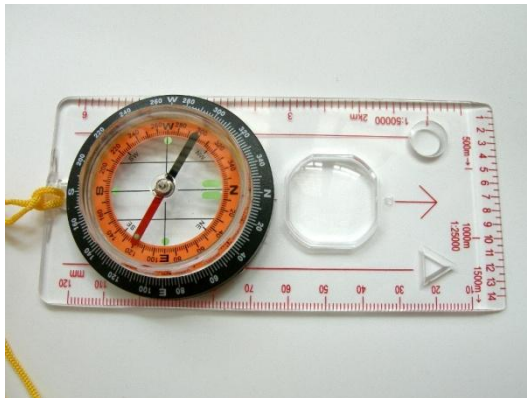


Fig. 1



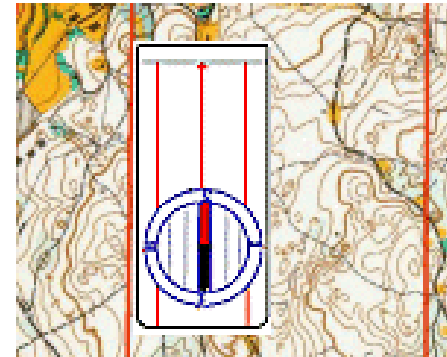
Le bussole più semplici sono costituite, oltre che **dall'ago magnetico** che si orienta naturalmente con l'asse terrestre **NORD/SUD**, da un **astuccio rotante** in cui sono indicati i gradi, i meridiani, la forchetta del nord o **freccia di orientamento**, e una freccia direzionale fissa stampata sulla base.

La bussola deve essere impugnata orizzontalmente, con la freccia direzionale rivolta in avanti e lontana da oggetti metallici o linee elettriche che ne influenzerebbero il magnetismo.

ORIENTAMENTO DELLA CARTA

La bussola serve a mettere sé stessi e la carta nella giusta direzione rispetto al terreno. Per orientare la carta basta appoggiare la bussola sulla cartina facendo sì che carta e bussola siano in posizione orizzontale, poi si ruota insieme la carta e la bussola fintanto che l'ago magnetico è parallelo al Nord geografico indicato sulla carta
carta o alle linee di riferimento.

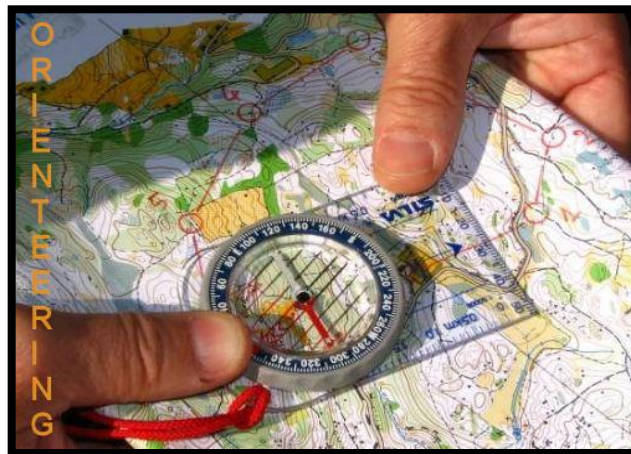
- **Bisogna ricordare che il Nord Geografico corrisponde ad una direzione fissa che é il Polo Nord.**
- **La bussola indica invece il Nord Magnetico che si trova vicino al Nord Geografico.**



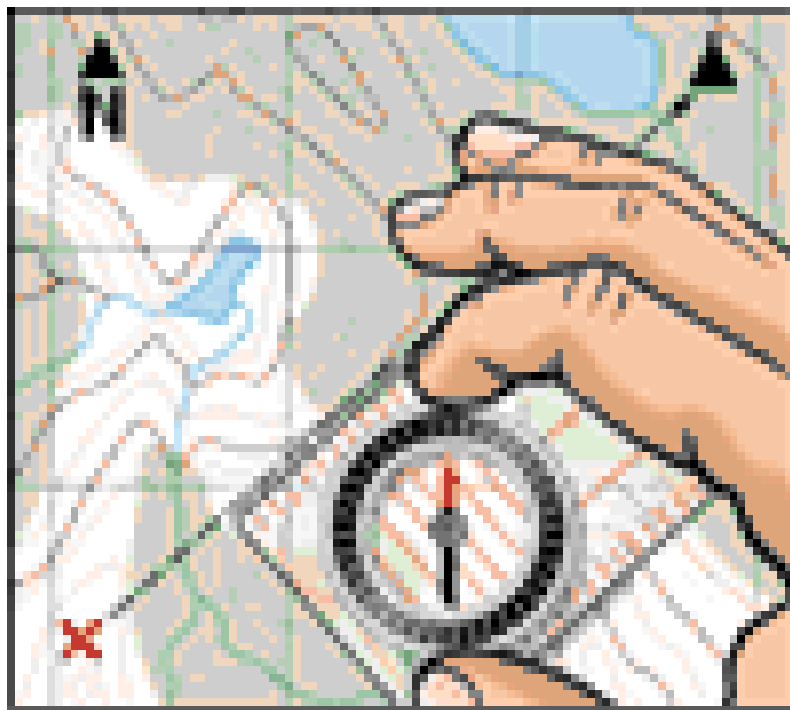
- Il Nord Magnetico varia da luogo a luogo e da periodo a periodo. L'angolo formato dalla direzione del Nord Magnetico con la direzione del Nord Geografico si chiama **declinazione magnetica**.
- Per orientare la carta con la bussola si fa coincidere il nord della carta con il nord indicato dalla dall'ago magnetico della bussola.

Scelta dell'Azimut

- **L'azimut è la linea di direzione che parte dal punto in cui ci troviamo e si esprime in gradi, (l'angolo dell'azimut è dato dalla linea che indica il nord e la linea di direzione.**
 - **E' 0° partendo dal Nord e si misura sempre in senso orario.**
 - Per determinare l'azimut sulla carta bisogna procedere nel seguente modo :
- 1 - si appoggia la bussola sulla carta mettendo il centro della bussola nel punto in cui mi trovo e la freccia di direzione in parallelo con il nord indicato dalla cartina (linee azzurre).**



2 - tenendo ferma la cartina e la base della bussola, si ruota l'astuccio finché il nord coincide con la linea di direzione della bussola e disegnando un angolo in senso orario fino alla direzione da seguire segnata sulla carta dalla linea che congiunge l'obiettivo da raggiungere verifico i gradi. Abbiamo così determinato l'angolo che la nostra direzione forma rispetto al nord.

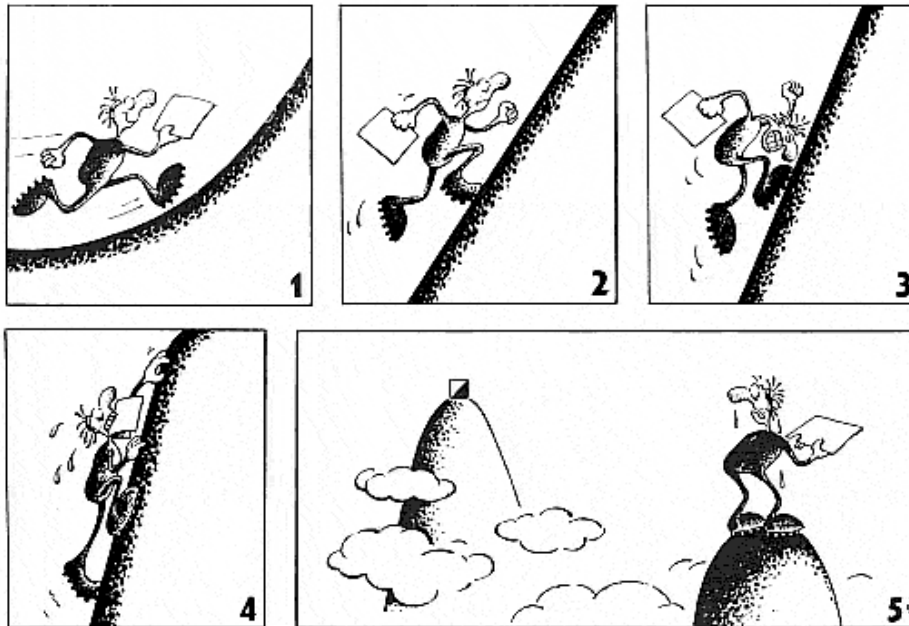


Determinazione dell'Azimut sul terreno:

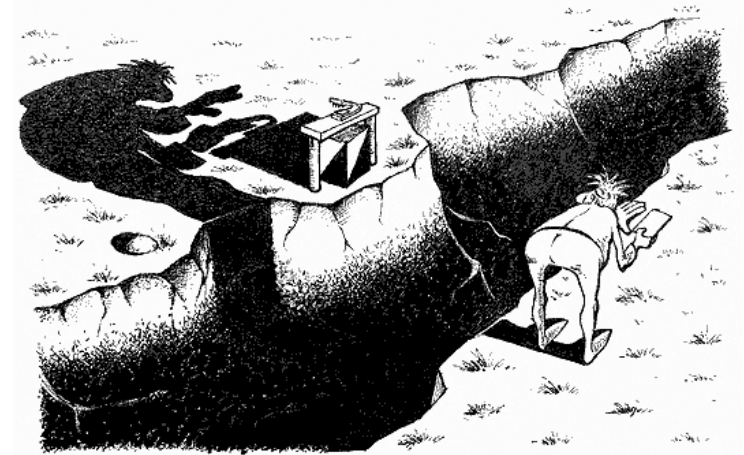
- 3** - si toglie la bussola dalla cartina e si tiene davanti a sé con la punta della freccia di direzione rivolta in avanti verso l'obiettivo da seguire. E ruota l'astuccio indicando i gradi della direzione da mantenere.
- Si ruota su sé stessi finché l'ago della bussola è allineato con il nord magnetico la freccia di direzione della bussola indicherà la direzione da seguire.



ECCO COSA SUCCEDDE AGLI SPROVVEDUTI CHE SI AVVENTURANO FIDANDOSI DELLE PROPRIE CONOSCENZE!!!!



Is published in "BALIZA" (ESP) N12 (05/92)
The author: Yuriy MANAEV (RUS)



BUONO STUDIO

LA VOSTRA PROF.