

INVITO A CONOSCERE LO SPORT DEI BOSCHI

Il Presidente Mario Alberti è da anni che mi propone di offrire l'opportunità ai nostri soci di conoscere lo sport dei boschi meglio conosciuto come orienteering o corsa di orientamento. Così abbiamo fissato sul nostro calendario 2009 di praticare tale esperienza il **26 e 27 settembre**, intanto approfitto di questi numeri del "*Notiziario Marchigiano*" per introdurvi a questa attività sportiva. Prima d'iniziare va affermato che l'orienteering è uno sport possibile a tutte le età, lo si può affrontare di corsa o passeggiando.



Nonno e nipote di corsa

LO SVOLGIMENTO DI UNA GARA DI ORIENTAMENTO

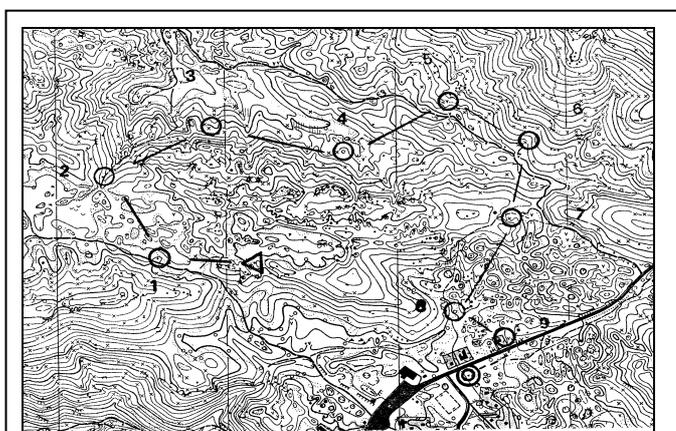
In una gara di orientamento il concorrente deve completare il percorso assegnato nel più breve tempo possibile transitando correttamente per una serie di mete intermedie chiamate **punti di controllo**. Tali punti di controllo sono stampati sulla carta che il concorrente riceve alla partenza e devono essere raggiunti in

progressione nell'ordine e nel numero indicato nella carta.

Quest'ultima descrive, utilizzando un linguaggio *simbolico-grafico*, il territorio dove si sta svolgendo la gara.

Il tracciato è sovrainpresso sulla carta, con il colore rosso o viola, ed è formato da:

- **triangolino equilatero** di 7 mm di altezza che indica il luogo di **partenza**,



Monte Livata: la carta e il tracciato

- una serie di **cerchietti** di diametro tra i 5 e i 7 mm che indicano i **punti di controllo**,
 - **due cerchietti concentrici** di diametro tra i 5 e i 7 mm che indicano l'**arrivo**.
- I punti di controllo sono numerati e uniti con una linea retta che indica solo l'ordine di frequenza dei punti e **non il percorso**.

La scelta del percorso è propria del concorrente, in base alla sua abilità di lettura della carta e alle sue capacità atletiche

I punti di controllo sono materializzati nella realtà dalla **lanterna**, segnale bianco-arancione a tre facce alla quale è appesa una punzonatrice, con la quale il concorrente marcherà il suo **cartellino di controllo**, per testimoniare l'avvenuto passaggio in quella lanterna.

Unico strumento che l'orientista può portare in gara è la **bussola**, che risulta utilissima per verificare la propria direzione di marcia e per localizzare la propria posizione in seguito ad un momentaneo disorientamento.

GLI STRUMENTI PER L'ORIENTEERING

IL TERRENO:

Preferibilmente un'ampia zona boscosa. In assenza possono essere usati grandi parchi cittadini, centri sportivi, zone di quartiere con molto verde e la **città**. Proprio l'ambiente urbano sta acquistando sempre più importanza nelle gare di orientamento tant'è vero che molti Comitati regionali FISO organizzano annualmente TROFEI DEI CENTRI STORICI. Molte bellissime città sono state dotate di carte di orientamento specifiche proprio a dimostrare l'interesse e l'intuizione che l'orientista ha avuto nell'abbinare i **BENI CULTURALI CON I BENI AMBIENTALI**.

A rafforzare questa tesi va ricordato che la gara di orientamento che in Italia ha il maggior numero di partecipanti è il *Meeting Internazionale di Venezia*.

LA CARTA:

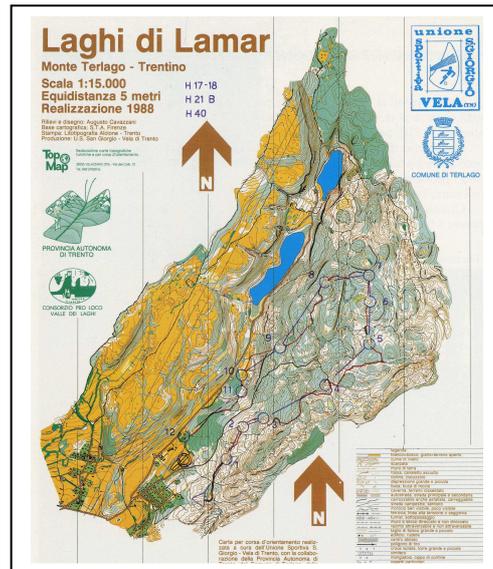
La carta è una mappa a **colori** che rappresenta nei minimi particolari l'ambiente dove si svolge la gara. Viene realizzata da cartografi abilitati e riconosciuti dalla FISO, i quali, utilizzando una precisa simbologia Internazionale, descrivono il territorio. Le carte di orientamento sono di norma in scala 1:10.000 e 1:15.000.

Ci sono poi delle *carte didattiche* di parchi e di piccole zone ben definite in scala da 1:1000 a 1:5000.

LA LANTERNA E LA PUNZONATRICE

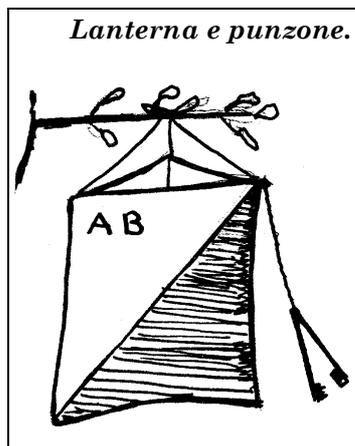
La lanterna) visualizza nella realtà il punto di controllo indicato nella cartina. Ha la forma di un prisma a base triangolare ed ogni faccia è formata da un triangolo bianco ed uno arancione.

Ogni lanterna è contraddistinta da un **codice di riconoscimento** che può essere letterale, numerico o misto. Tale codice è conosciuto dal concorrente prima della



partenza e serve per identificare la propria lanterna, specialmente quando sullo stesso impianto vi sono più categorie.

Alla lanterna sono abbinati anche dei **coriandolini** con impresso il codice di quella lanterna. Questi hanno la funzione di sostituire la lanterna stessa nel caso che venisse asportata da qualche "buon tempone". Vedendo i coriandolini il concorrente capisce di essere sul punto giusto ed evita di girare attorno perdendo tempo nella vana ricerca della lanterna mancante. La lanterna deve essere posta sempre vicino all'*elemento indicato* in carta e non ad una certa distanza e mai nascosto. La regola vuole che prima sia individuato l'elemento e poi vista la lanterna. Appesa alla lanterna vi è una pinza punzonatrice, questa lascia sul cartellino di controllo dei forellini, ogni pinza abbinata ad ogni lanterna imprime un suo codice perforato sconosciuto al concorrente fino alla sua applicazione sul cartellino che testimonia inequivocamente il passaggio in quel punto. ***In assenza del punzone, perché asportato, il concorrente raccoglierà un coriandolino con il codice della lanterna a testimonianza del passaggio; varrà come punzonatura corretta, ma solo in mancanza del punzone.***



In assenza del punzone, perché asportato, il concorrente raccoglierà un coriandolino con il codice della lanterna a testimonianza del passaggio; varrà come punzonatura corretta, ma solo in mancanza del punzone.

IL CARTELLINO DI CONTROLLO:

Questo cartellino a volte è riportato a margine della carta stessa, quasi sempre viene consegnato al concorrente prima della gara indipendentemente dalla carta. Il concorrente quando transiterà alla prima lanterna punzonerà all'interno dello

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	R	R	R
CATG. 16/18	AMBROGIO KEOMA					11.10.45		FISO	
SOCIETA' SAF POLLICINO					10.25.00				
					00.45.45				

Cartellino di controllo al termine di una gara con le regolari punzonature

spazio 1 e così via. Gli spazi progressivi del cartellino vanno abbinati al numero progressivo della lanterna. In caso di errore **non** si dovrà ripunzonare nello stesso spazio, pena la

squalifica, ma negli spazi con la lettera **R** (ripetizioni). Abitualmente il concorrente scrive in ogni spazio il codice della lanterna corrispondente per sua comodità e sicurezza.

Salvatore vi aspetta sul prossimo numero