

Co warto wiedzieć o imprezach na Orientację (InO)

ZASADY InO

1. **Imprezy na Orientację** są dyscypliną orientacji sportowej lub turystyki kwalifikowanej. Są też formą aktywnego wypoczynku, realizacji turystycznych i sportowych ambicji, stanowią atrakcyjny sposób spędzania wolnego czasu.
2. Uczą i rozwijają one zdolności orientacji w terenie, umiejętności czytania mapy i posługiwania się kompasem, określania w różny sposób swego położenia na mapie i w terenie itp. Uczestnicy zawodów rozwijają cechy charakteru przydatne w życiu społecznym. Indywidualny lub w niewielkim patrolu marsz po często nieznanym terenie kształtuje samodzielność, odwagę i rozwagę, spostrzegawczość, kreatywność, spryt, umiejętność radzenia sobie w trudnych sytuacjach, podejmowania szybkich i trafnych decyzji na podstawie ograniczonej liczby danych, wyboru właściwej taktyki działania, współpracy z partnerem oraz radzenia sobie ze stresem. Start w zawodach, kontakt z innymi zawodnikami kształtują postawę fair – staranie o przestrzeganie obowiązujących przepisów oraz niepisanych zasad sportowej rywalizacji.
3. **Imprezy na Orientację są różne**, najbardziej popularne to **Marsze na Orientację (MnO)** i **Biegi na Orientację (BnO)**. W Biegach na Orientację liczy się głównie czas pokonania trasy. Punkty do odnalezienia są stosunkowo łatwe. **W marszach priorytetowa jest dokładność orientowania się w terenie, choć trasę należy przebyć w określonym czasie**, który jest tak wyliczony, by można było ją pokonać w tempie marszowym, bez biegania.
4. **Na starcie Marszu na Orientację (MnO) uczestnik dostaje kartę startową i specjalnie wykreśloną mapę, na której zaznaczone są punkty kontrolne (PK). Zawody polegają na znalezieniu w terenie i potwierdzeniu na karcie startowej odpowiedniej ilości punktów w określonym czasie.** Po dojściu do oznaczonego na mapie punktu uczestnik musi szukać tzw. lampionów, czyli białoczerwonych prostokątów z dwuliterowym kodem, który zapisuje na karcie startowej, jako potwierdzenie odnalezienia PK. **Oprócz PK w terenie znajdują się jeszcze inne punkty (a nie ma ich na mapie), które mają na celu sprawdzić umiejętności uczestnika w orientacji w terenie i sprawnego czytania mapy (punkty stowarzyszone PS – leżące w pobliżu PK, ale karane punktami ujemnymi). Specyfika Imprez na Orientację (zawodów, których istotnym elementem jest rywalizacja) wymaga, aby uczestnicy sami realizowali program, bez pomocy osób trzecich. Stąd na trasie uczniowie poruszają się w patrolach, bez bezpośredniej opieki osoby dorosłej. Są też trasy dla zespołów o różnym składzie wiekowym – np. rodzice mogą startować z dziećmi. Ponadto na zawodach organizowanych przez Bractwo na trasach dla najmłodszych jest dodatkowa opieka.**
5. **Zawodnik startuje z zerowym kontem punktowym. Za każdy błąd w orientacji (np. opuszczenie jakichś punktów kontrolnych, spisanie punktu stowarzyszonego, zmianę kolejności punktów) oraz inne pomyłki (np. poprawa zapisu z błędem, pozostawienie wolnej kratki na karcie startowej) uczestnik imprezy otrzymuje punkty karne.** Tak więc najlepszym jest zawodnik z najmniejszą ilością punktów karnych.
6. **Zawodnik, nie chcąc uzyskać punktów karnych, powinien zmieścić się w limicie czasu.** Jeśli zawodnik spóźni się niewiele, kara punktowa jest mała.
7. **Trudność zawodów jest uzależniona od umiejętności (wieku uczestników).** Dla początkujących mapy są pełne (bez tzw. białych plam), a punkty kontrolne stosunkowo łatwe do odnalezienia. Im większe umiejętności zawodników, tym mniej elementów znajduje się na mapie startowej. Dla kategorii o wyższych umiejętnościach część mapy wycina się, umieszcza się w terenie więcej punktów stowarzyszonych (PS) lub punktów kontrolnych (PK) nie nanosi się na mapę startową (zawodnicy muszą je odszukać na podstawie azymutów (kompas) i odległości).
8. **W celu oceny wyników marszu organizator wywiesza mapę wzorową, zawierającą punkty kontrolne (PK) oraz punkty stowarzyszone (PS).** Mapa wzorcowa jest pełna
9. **Za uczestnictwo w Imprezach na Orientację otrzymuje się odznaki – popularną oraz brązową, srebrną i złotą.**



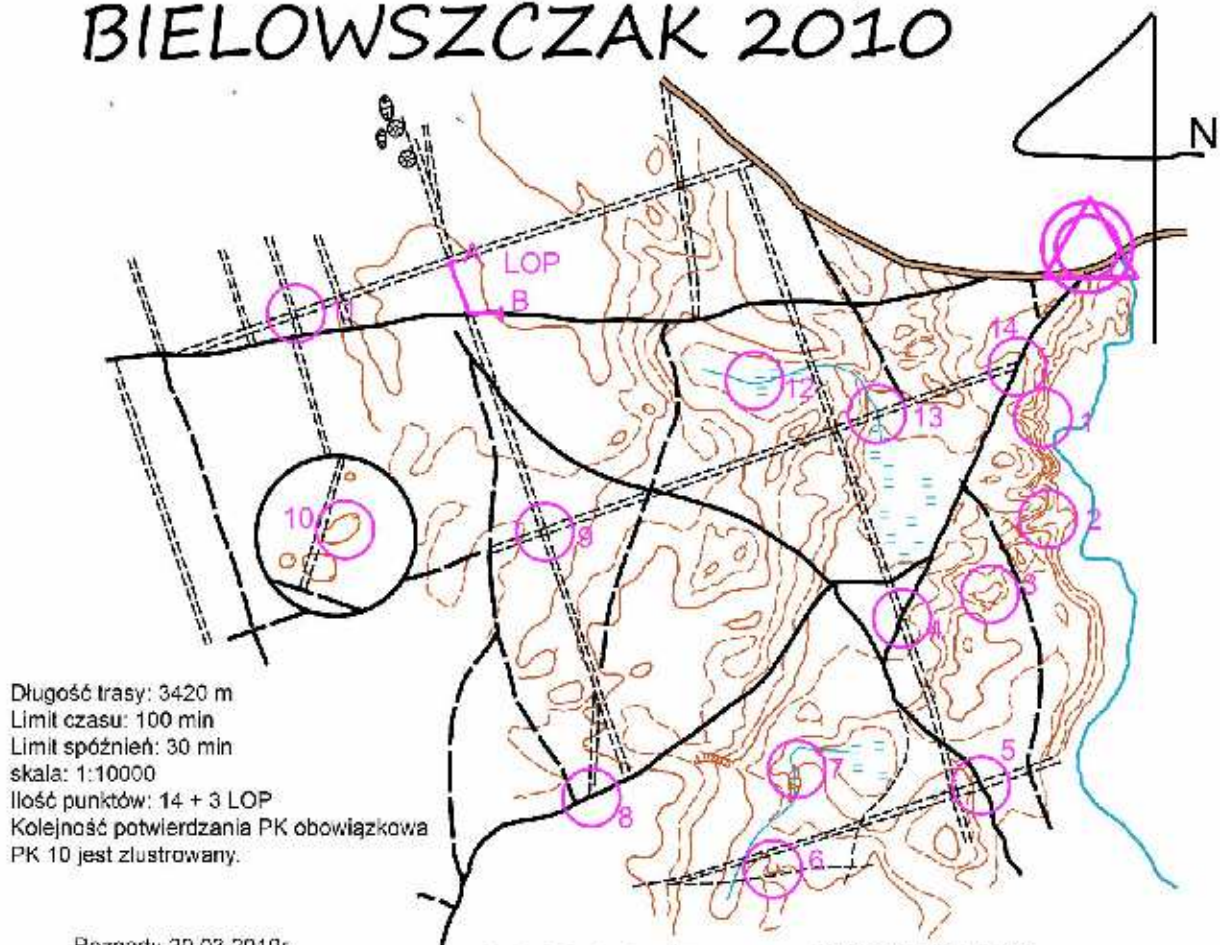


Poniżej zamieszczono mapę dla kategorii **niezaawansowanej** – najczęściej tak wyglądają mapy na zawodach pucharowych. Poniżej wypełniona i oceniona przez sędziego karta startowa z innych zawodów oraz karta przykładowa.

Objaśnienia do mapy:

- **Kółko czerwone** – punkt kontrolny PK (to jego szuka się na trasie i wpisuje na karcie startowej). PK powinien znajdować się dokładnie w środku kółka.
- **Trójkąt czerwony** – start zawodów
- **Podwójne kółko czerwone** – meta zawodów (często start i meta są w tym samym miejscu)
- **Czerwona linia ciągła** – Linia Obowiązkowego Przebycia LOP – droga, ścieżka, granica lasu i pola itp., na której znajduje się kilka PK (w dowolnym miejscu tej linii)

V Marsze na Orientację BIEŁOWSZCZAK 2010



Rozgarty 20.03.2010r.

KAT. TD

Budowniczy: R. Fierek
tel. kontaktowy: 660 420 710

