



**FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ORIENTAÇÃO
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ORIENTAÇÃO**

**INTRODUÇÃO TÉCNICA
da
ORIENTAÇÃO DE PRECISÃO
para
ORIENTISTAS EXPERIENTES**



Ponto 21 no 1º Dia do Campeonato Mundial de 2009, Miskolc, Hungria

**Comissão de Orientação de
Precisão da IOF**

2010

1. UM ESPORTE PARA TODOS

A Orientação de Precisão é aberta a todos, independentemente do sexo, idade ou a mobilidade física. Muitos orientistas ativos e experientes podem participar na Orientação de Precisão e beneficiar-se de várias maneiras. Eles acham que melhora suas habilidades de leitura de mapas e reconhecimento do terreno para a competição em orientação pedestre. Aqueles que fazem mapas acham que ajuda com detalhes de interpretação do terreno. Aqueles que controlam e planejam grandes eventos dizem que ajuda na colocação de prismas e nas descrições de pontos de controle. E se estes benefícios específicos não forem motivo suficiente, há outra razão que incentiva orientistas experientes a participar na Orientação de Precisão. Eles são atraídos pelo desafio intelectual que a disciplina oferece.

Este documento foi preparado a fim de auxiliar orientistas experientes que desejam experimentar a Orientação de Precisão e que gostariam de ganhar alguma familiaridade com o formato antes de sair em um percurso. Ele descreve os procedimentos seguidos na competição típica de Orientação de Precisão e ilustra alguns dos princípios de traçado do percurso através de exercícios com fotos e soluções.

2. PRINCÍPIOS

Orientação de Precisão é uma das quatro disciplinas da orientação internacional, as outras três são orientação pedestre, em esqui e de mountain bike. Originalmente desenvolvida a partir da disciplina de orientação pedestre, a Orientação de Precisão é uma forma de esporte em que os competidores estão limitados a seguir por caminhos e trilhas, e fazem julgamentos sobre prismas colocados em objetos no terreno. Dessa maneira, a competição física é eliminada para permitir a participação de competidores com mobilidade reduzida, incluindo aqueles em cadeiras de rodas.

Orientação de Precisão permite a igualdade de competição entre pessoas com boas condições físicas e outras com mobilidade reduzida, incluindo aqueles com deficiência física severa. É um dos poucos esportes em que a competição nesse nível pode ter lugar. O órgão regulador, a Federação Internacional de Orientação (IOF), está consciente do valor dessa competição e tem o cuidado de garantir a sua imparcialidade e qualidade.

Embora a competição de desempenho físico esteja ausente nesta disciplina, ela tem lugar ao ar livre, percorrendo certa distância em terreno que nem sempre é plano. Então, algum esforço físico é necessário para completar o percurso, mas ajuda física é fornecida, quando necessário, para aqueles em cadeiras de rodas de propulsão manual.

À medida que os competidores se movem ao longo do percurso, eles encontram problemas de orientação que devem ser resolvidos pela leitura cuidadosa do mapa de orientação e combinando-o para as características do terreno. A nível de iniciação os problemas propostos não são complicados e não é essencial ter experiência anterior com a orientação. Em níveis mais elevados de participação das técnicas de orientação é mais e mais colocada

em jogo, e ao nível mais alto, na competição internacional, os percursos são extremamente desafiantes e requerem competências técnicas normalmente além daquelas necessárias para a orientação pedestre.

Quando a Orientação de Precisão foi originalmente concebida para os competidores com deficiência, era necessário que o foco da atenção estivesse em incentivar a participação destes. Isto inicialmente deu origem a um equívoco comum de que a competição estava confinada a pessoas com deficiência física. Agora é amplamente compreendido que não há essa restrição com a Orientação de Precisão, sendo aberta a todos. Hoje a maioria dos participantes na Orientação de Precisão é fisicamente capaz, com uma ampla gama de experiências e habilidades, incluindo até campeões do mundo de orientação pedestre, todos atraídos por seu desafio técnico específico.

O Campeonato Mundial de Orientação de Precisão (WTOC), realizado pela primeira vez em conjunto com o Campeonato Mundial de Orientação (WOC) na Suécia, em 2004, está aberto a todos os interessados (desde que sejam selecionados por suas federações nacionais), independentemente da idade, sexo ou habilidade física. Há também uma categoria "Paralímpica", que é fechada e restrita a pessoas com deficiência física, e com certificação médica aprovada pela IOF.

Aqueles que entram na Orientação de Precisão com experiência de orientação pedestre têm pouca dificuldade na adaptação para o formato. Os mapas são os mesmos, a linguagem é a mesma e os problemas a serem resolvidos, embora diferentes em alguns aspectos, pertencem claramente à orientação que eles conhecem. O Comissão de Orientação de Precisão da IOF, responsável pela manutenção e desenvolvimento da disciplina, está bem ciente da necessidade de manter esta forte ligação com a orientação pedestre, de modo que as duas versões do esporte possam evoluir.

Assim, os interessados em aprender sobre a Orientação de Precisão são convidados a seguir o percurso exemplo deste documento e depois participar de um evento real. Mas esteja preparado para encontrá-lo mais desafiador do que o esperado!

3. ESBOÇO DE PERCURSO DE ORIENTAÇÃO DE PRECISÃO

O funcionamento da Orientação de Precisão é melhor explicado acompanhando a rotina dos participantes em um percurso. Grande parte deste será familiar aos orientistas pedestres, mas há diferenças importantes.

O cartão de controle tem a mesma função dos eventos de orientação pedestre. Após os procedimentos habituais na partida você terá algum meio de gravação de suas escolhas nos pontos de controle. Atualmente, existe um cartão de controle um pouco maior do que o cartão de controle tradicional, porque oferece múltiplas opções de picote em cada ponto de controle. A marcação eletrônica, de uso geral na orientação pedestre, está sendo adaptada para eventos de Orientação de Precisão.

Para o percurso você precisará de uma bússola de orientação padrão e um relógio. O relógio é essencial porque há um limite de tempo para o percurso.

Como você poderia imaginar, recursos ópticos auxiliares (como binóculos e medidores de distância), recursos de posicionamento (como GPS) e auxiliares de telecomunicações (tais como telefones móveis) são dispositivos que poderiam dar alguma vantagem injusta e são proibidos.

Não há requisitos de vestimenta na Orientação de Precisão. A maioria dos participantes usa roupas de estilo esportivo. Se estiver vestindo roupas padrão de orientação, lembre-se que os percursos de Orientação de Precisão podem durar duas horas, ou até mais. Você poderá mover-se rapidamente entre os pontos de controle – e possivelmente vai ficar com calor – e depois ficar parado ao analisar os pontos de controle – e então ficar com muito frio.

Para os calçados, uma grande variedade de escolha é possível. Alguns preferem tênis de corrida (aqueles típicos para orientação geralmente não são adequados porque os percursos muitas vezes seguem trilhas de superfície dura). Alguns preferem botas de caminhada, úteis se houver trechos molhados sobre as trilhas.

Apresente-se para a **Pré-partida** no tempo previsto na inscrição ou quando estiver pronto, dependendo do sistema em operação. Se o percurso contém pontos de controle cronometrados (ver discussão mais adiante), um ou mais destes pode ser entre a pré-partida e a partida.

Na **Partida** o seu tempo de partida é marcado. Será informado o tempo máximo que você terá para completar o percurso. Você terá que calcular e lembrar do seu horário limite para a chegada. Chegando depois desse horário irá resultar em pontos de penalização. Embora os eventos de Orientação de Precisão não sejam corridas, eles não podem ser sem limite de tempo. Um tempo limite de percurso tem que ser definido para que os competidores possam ser verificados e o evento encerrado. Um tempo razoavelmente generoso será definido. Certas vezes, para competidores com deficiência especial, é dado um subsídio extra de tempo.

Também na partida você receberá o **Mapa**. Este mapa, com o percurso traçado, vai ter um estilo idêntico aos mapas de orientação pedestre. A escala do mapa será, provavelmente, 1:5000 ou 1:4000 e desenhado com a especificação convencional (ISOM) com os tamanhos de símbolos ampliados para 150% (às vezes 200%) em comparação com mapas na escala 1:15000. Esta escala e especificação de tamanho do símbolo é semelhante ao de orientação de Sprint (ISSOM) e o mapa pode ser desenhado com símbolos de Sprint.

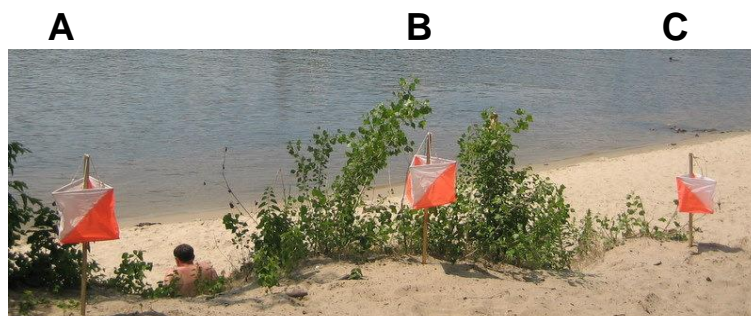
As **descrições** dos pontos de controles são as mesmas usadas em orientação pedestre, exceto que os códigos do ponto são substituídos pelo número de prismas em cada ponto e na coluna H são colocadas as setas de direção da visada.

Há uma diferença muito importante na forma como o mapa é usado. Na orientação pedestre as linhas retas que ligam os círculos de controle podem, se o terreno permitir, representar um caminho possível a ser seguido. Na Orientação de Precisão este não é absolutamente o caso. **É proibido entrar no terreno fora das trilhas e caminhos** (exceto onde rotas balizadas são definidas). Fazer isso resulta em risco de desclassificação. As linhas retas no mapa são simplesmente um meio de sequenciamento dos pontos de controle, para remover ou reduzir a chance de esquecer algum.

Sua tarefa é abordar cada um dos pontos de controle tão perto como a trilha permitir e resolver o problema ali estabelecido. A rota para a vizinhança de cada ponto de controle é normalmente muito óbvia e sem opção de escolha. Onde houver opção de escolha, com outra trilha de visualização dentro do alcance de um ponto de controle, a direção prevista de visada a partir da trilha para o ponto de controle é dada na coluna H. Às vezes é necessário colocar a alternativa, ou qualquer outra via, como interditada. Isto é feito marcando o mapa com uma barra ou cruz sobre a trilha na cor púrpura e estará marcado no terreno com fita de balizamento.

Em cada ponto de controle existem um ou mais prismas, até um máximo de cinco. Os competidores são levados a decidir qual prisma corresponde ao localizado no centro do círculo marcado no mapa e definido no cartão de descrição. Na competição de nível elite é possível que nenhum prisma corresponda ao marcado no centro do círculo, esta possibilidade 'Zero' pode adicionar uma dimensão extra para o padrão de conhecimento técnico necessário para resolver problemas.

Para ver os pontos de controle, o competidor pode mover-se para frente e para trás nas trilhas permitidas para chegar à sua decisão. O prisma escolhido tem que ser identificado para a marcação da resposta. Isto é feito a partir de um ponto de decisão (também chamado de ponto de observação) marcado no chão (geralmente por uma estaca numerada), mas não marcado no mapa. A codificação utilizada é tal que o prisma mais à esquerda é conhecido como A, o do lado direito como B, e assim por diante (sem a colocação de letras nos prismas). Isto pode ser visto na fotografia de um conjunto de três prismas no topo de uma ladeira íngreme de areia:



Neste caso o cartão de descrição deve conter a informação 'A-C' na Coluna B.

Note que não há etiquetas de identificação nos prismas. Tendo feito a sua decisão, ao lado do ponto de observação, a uma curta distância ao longo do

percurso, há um **ponto de marcação**, geralmente constituído por um picotador. Este é usado para marcar o quadrado da letra apropriada no cartão de controle. A opção “sem prisma no ponto de controle” é marcada como uma resposta “zero” (Z). Em eventos oficiais o cartão de controle é de dupla camada para que as marcas de picote fiquem duplicadas na segunda folha, que depois é devolvida ao competidor. Um exemplo do cartão de controle é dado no Anexo 1.

Se um sistema eletrónico estiver sendo usado, numa base apropriada em um conjunto de bases no ponto de marcação é feito o 'picote'.

Você precisa saber como lidamos com erros de picote. Consulte o Anexo 1.

Uma vez que todos os pontos de controle foram visitados e as decisões marcadas, os competidores passam pela **Pré-chegada**, onde os tempos de conclusão do percurso são anotados. Após o percurso principal, pode haver um ou mais pontos de controle cronometrados para ser visitados, com marcação de tempo de decisão. Estes são usados para o desempate. Após a conclusão de tais pontos cronometrados, os competidores seguem para a **Chegada** onde os cartões de controle são entregues ou lidos os cartões eletrónicos.

Na lista de **Resultados** a pontuação que um competidor recebe é simplesmente o número de pontos de controle corretos, menos qualquer penalidade por levar mais tempo do que o tempo máximo permitido. Se os pontos cronometrados forem incluídos, o total de tempo é usado como desempate, para a classificação de competidores com pontuação igual.

A fim de que os competidores possam verificar as escolhas incorretas e também para desenvolver os seus conhecimentos de Orientação de Precisão, a entidade organizadora poderá emitir **Mapas Gabaritos**, com segmentos ampliados do mapa da competição, que mostram as posições de todos os prismas e os pontos de decisão.

Esse é um modelo de uma típica competição de Orientação de Precisão, como executar um percurso e os principais procedimentos a serem seguidos.

Para dar uma ideia da natureza dos problemas de ponto de controle, foi concebido a seguir um percurso de Orientação de Precisão com fotos. De fato, é mais simples do que a Orientação de Precisão real, porque é dado somente o ponto de vista bidimensional de cada ponto de controle.

Os pontos de controle começam em um nível simples de iniciantes e tornam-se mais técnicos, uma introdução das convenções de Orientação de Precisão, que pode não ser familiar para orientistas pedestres, assim como os procedimentos do percurso.

4. PERCURSO DE ORIENTAÇÃO DE PRECISÃO



Mapa desenhado no padrão ISOM com símbolos 200% maiores. Escala 1:4000.

Como pode ser visto, o mapa aparece em forma idêntica aos mapas de orientação pedestre e é usado para a interpretação do terreno da mesma forma, exceto que os competidores têm de permanecer nas trilhas. O reconhecimento do relevo e outros objetos tem que ser realizado à distância, possivelmente com visibilidade reduzida. Às vezes, partes do mapa são apagadas, onde estiver sendo utilizado para o ponto de controle cronometrado, durante ou após o percurso principal.

Neste percurso de demonstração cada ponto de controle tem uma fotografia, tirada do ponto de decisão, ou de um pouco mais perto na mesma linha. A razão para a redução do intervalo na fotografia é que os prismas sempre aparecem mais distantes e menos visíveis nas fotografias do que no terreno. Aproximando-se dos objetos, reduzimos este efeito.

Alguns pontos têm uma segunda fotografia tirada de outra posição ao longo da trilha, a fim de completar a vista do ponto de decisão. Este imita o movimento permitido no terreno e mostra por que é muitas vezes necessário para exibir o ponto de controle de diferentes ângulos.

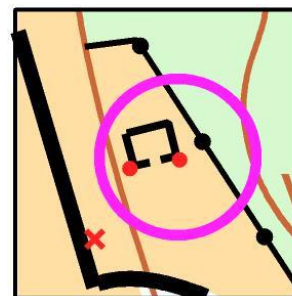
As descrições são no padrão de descrições da IOF.

Com cada fotografia há o mapa gabarito, que é uma ampliação de uma parte do mapa de competição. No mapa gabarito o “xis” vermelho é o ponto de decisão e os pontos vermelhos são as posições dos prismas.

Por fim, comentários sobre o método de solução, e quaisquer outros fatos relevantes são adicionados.

Ponto 1

1	A-B						
---	-----	--	--	--	--	--	--

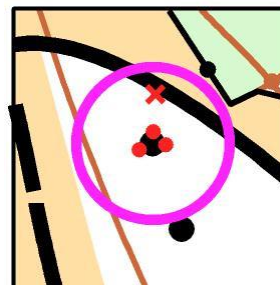


Este é bastante simples para começar. A posição do prisma pode ser precisamente identificada sem dificuldade. A ruína é grande o suficiente para ser mapeada na escala e o centro do círculo está na posição conforme descrito na Coluna G. O correto é o prisma B. O prisma A está na 'ruína, canto SO'. A direção do prisma em relação ao objeto é determinada pela verificação do mapa, através do uso da bússola, ou por ambos.

Dica Avançada: Quando uma descrição de direção é dada para parte, ao lado, ao pé, ou na borda, em relação ao centro do objeto, o prisma correto é aquele posicionado precisamente como descrito, desde que o objeto tenha forma suave. Se a posição do prisma for limitada pela forma do objeto, como no exemplo acima, o azimuth mais próximo pode ser dado na coluna G. Se o prisma estiver entre dois rumos adjacentes (por exemplo, S e SE), também é aceitável.

Ponto 2

2	A-C		▲			◊	
---	-----	--	---	--	--	---	--



Este ponto é um pouco mais desafiante por duas razões.

Em primeiro lugar, apesar de seu tamanho, esta pedra é ainda menor do que a área equivalente no terreno para o símbolo usado para marcá-la no mapa. Com o ponto nessas características, o centro do círculo é **sempre o centro do objeto**, não seguindo a direção descrita na Coluna G. Assim, não há assistência de direção a partir do mapa, como com o primeiro ponto.

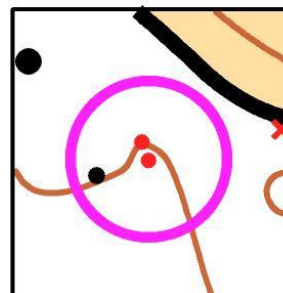
A segunda razão para que seja mais desafiante é que a direção do ponto de observação é para o sul, enquanto que a descrição na coluna G é para o norte. Não é tão difícil uma inversão Norte-Sul, mas é mais complicado quando há componentes Leste e Oeste.

A direção da vista do ponto de decisão é ao Sul para o centro da pedra. O prisma B está nesta direção e, portanto, do lado Norte da pedra.

Dica avançada: Se a trilha permite a observação através de um prisma para o centro da pedra, como faz para os prismas A e B neste exemplo, uma verificação precisa da posição do prisma pode ser realizada. Isso é muito mais definido do que a estimativa de uma direção por um lado, como na fotografia. Se o prisma C fosse o sugerido pela descrição, seria necessário dar a volta pelo oeste do ponto para vê-lo a partir do Oeste ou SO.

Ponto 3

3	A-B						
---	-----	--	--	--	--	--	--



Julgar as curvas de nível é talvez a mais importante habilidade necessária para Orientação de Precisão avançada. Aqui está um exemplo simples.

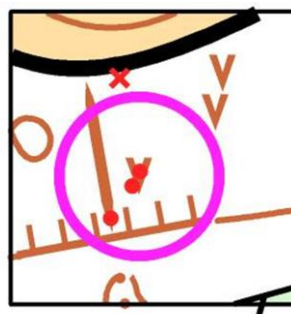
A fotografia mostra um pequeno esporão. O prisma de baixo está na base do esporão. O prisma superior está perto do topo do esporão e o centro do círculo no mapa está acima da curva de nível e dentro do esporão. O Prisma A coincide com a descrição de "esporão, parte superior" e com o centro do círculo no mapa.

No entanto, este exemplo não é tão elementar como parece à primeira vista. Onde é que a curva de nível passa pelo esporão? Ao longo da base do esporão ou em alguma altura intermediária? Se outro prisma fosse posicionado entre o par existente e a descrição fosse alterada para apenas "esporão", o problema seria muito mais difícil. Para chegar a uma solução, teria sido necessário para julgar a curva de nível com alguma precisão. Como isso é feito? A dica avançada explica:

Dica avançada: Há duas maneiras de julgar as curvas de nível no terreno. A primeira é que, se houver boa variação no formato da curva, pode ser possível estimar a sua posição pela visão, pelo tamanho e profundidade de aparência. Esta habilidade é conseguida através da prática repetida. O segundo método que pode ser usado, se a curva atravessa um objeto mapeado, como a pedra no exemplo acima. Usando o objeto como ponto de partida, a curva pode ser rastreada através do terreno. Isto requer uma boa sensibilidade horizontal.

Ponto 4

4	A-C		V			Q	
---	-----	--	---	--	--	---	--

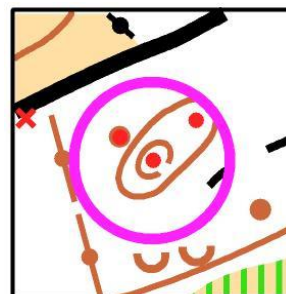


Este ponto enfatiza a necessidade na Orientação de Precisão de observar cuidadosamente **toda** a descrição, não apenas a do objeto. Este buraco é o objeto do ponto, de modo que o círculo é centrado no meio do símbolo. Se não tivesse nenhuma descrição na coluna G, o ponto seria o do centro do objeto – prisma A. A descrição, entretanto, é ‘Buraco, borda SO’, que é marcado pelo prisma B, o correto neste exemplo. O prisma C está na ‘ravina, extremidade Sul’.

[O leitor pode se perguntar sobre o propósito dos objetos feitos pelo homem na fotografia. O local é uma antiga mina de estanho. O fim da ravina já abrigou uma roda d'água utilizada para acionar máquinas. A água era trazida de um córrego por um canal que agora está seco.]

Ponto 5

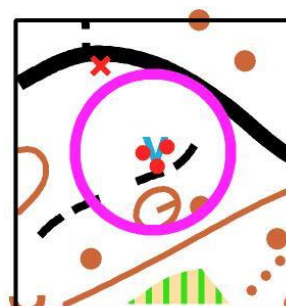
5	A-C		○				
---	-----	--	---	--	--	--	--



A descrição simples 'Colina' significa no meio do contorno da curva de nível ou curva auxiliar em volta do ponto, neste caso, marcada pelo prisma C dentro da curva auxiliar. Caso contrário, a descrição seria 'parte'. A descrição do prisma A é 'Colina, parte NE', referindo-se à curva de nível maior onde está. O prisma B está em um montículo.

Ponto 6

6	A-C		∞			Q	
---	-----	--	---	--	--	---	--

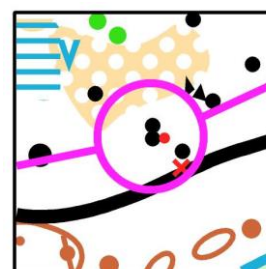


Este buraco com água, ou pequeno lago, é um objeto de forma irregular e alguns cuidados são necessários para identificar uma direção mais afastada. A direção da visada do ponto de decisão através do buraco com água leva ao longo da trilha até a borda da depressão, definindo o prisma do meio como o da borda Sul do objeto (prisma B).

Dica avançada: Às vezes, em objetos de forma irregular, a direção do prisma na Coluna G não é fácil de determinar, mas pode ser confirmada pelo método nórdico. Este é imaginar uma linha larga avançando sobre o objeto vindo da direção especificada (na forma de uma onda que se aproxima da praia). A parte do objeto que for atingida primeiro pela linha é nessa direção.

Ponto 7

7	A		▲			○•	
---	---	--	---	--	--	----	--



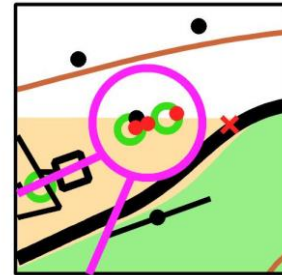
Este ponto introduz o conceito da resposta zero, neste caso em sua forma mais simples, com apenas um único prisma. Aqui o prisma será correto (marcado como A no cartão) ou errado (marcado como um zero).

A verificação dos objetos no terreno mostra que o prisma está na pedra no centro do círculo e está do lado E, como descrito.

Dica avançada: Cuidados extras devem ser tomados com a descrição do objeto do ponto porque o centro do círculo não é compensado. Se ficar claro que não há prisma na posição descrita, a resposta é zero. No exemplo acima o prisma do lado Sul (ou SO ou Oeste) teria dado zero.

Ponto 8

8	A-C	↑	↑	⊖	←
---	-----	---	---	---	---



A descrição 'entre' dois objetos tem dois requisitos para o ponto de controle:

1. É sobre a linha mais curta entre os objetos, bastante simples, neste caso, mas às vezes mais difícil com Objetos área.
2. É exatamente no meio do caminho entre as bordas dos dois objetos na altura do prisma, neste caso, entre os troncos das árvores.

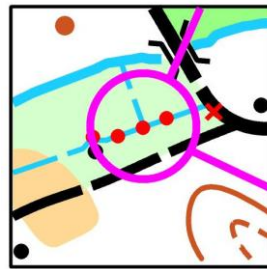
Na fotografia o prisma do meio pode ser visto sobre a linha que une as duas árvores, de modo que o primeiro requisito está satisfeito. Mas é no meio do caminho? A fotografia sugere que o prisma B está fora do centro, mas isso é uma ilusão, devido ao posicionamento da árvore do lado esquerdo estar mais longe. Uma dedução pode ser aplicada, mas é melhor se o ponto puder ser visto de um local mais à esquerda na trilha.

Neste exemplo, é relativamente fácil decidir que o prisma do meio é o mais próximo da posição do ponto de controle e é, portanto, a resposta correta. Em locais mais complicados, pontos de controle deste tipo podem ter vários prismas nas proximidades do ponto médio, que, portanto, deve ser estimado com maior precisão.

Observe a direção da seta vista na Coluna H. Isso informa aos competidores que eles têm que ir ao longo da trilha além do ponto para encontrar o ponto de decisão marcado (olhando na direção indicada).

Ponto 9

9	A-D		000	000	Y		
---	-----	--	-----	-----	---	--	--



Este ponto ilustra o princípio de pontos de observação secundários. A fotografia à esquerda, tirada do ponto de decisão, mostra que todos os prismas estão na vala longa. Não é possível ver a vala curta.

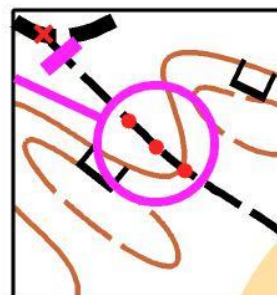
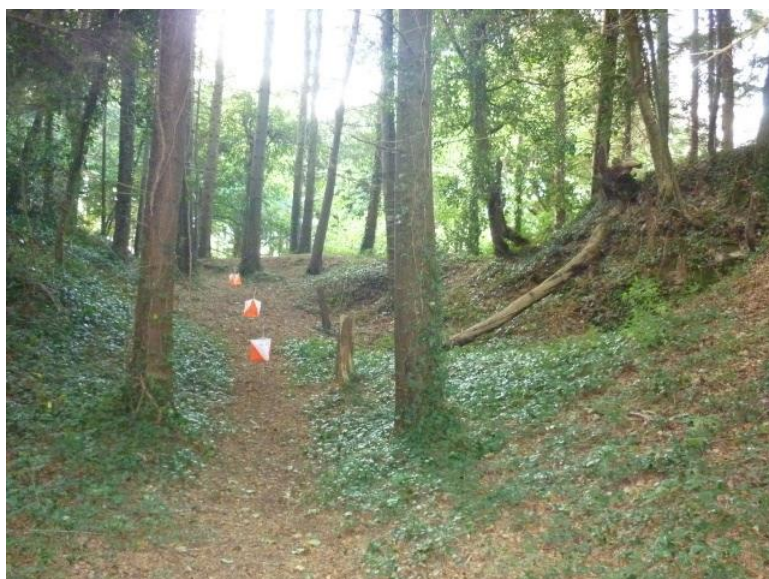
Neste caso, é essencial para encontrar outra posição de observação a partir da qual a segunda vala pode ser vista. Esta posição de observação é conhecida como ponto de observação secundário. A trilha para o sul do ponto não é proibida (não há barra marcada sobre a trilha no mapa). Por isso, é possível mover-se por esta trilha e olhar ao longo da vala curta para confirmar qual dos prismas está de fato na junção.

Se a visibilidade permitir, o competidor fica olhando continuamente o prisma ao retornar ao ponto de decisão. Se isso não for possível, qualquer objeto distinto no terreno ao lado do prisma pode ser usado como marcador. Este segundo método pode ser usado nas fotografias para identificar o prisma C.

Dica avançada: Cuidado com erros de paralaxe! Quando se desloca de um ponto de observação secundário para o ponto de decisão, a ordem dos prismas, da esquerda para a direita, pode mudar. No exemplo acima o prisma mais distante é prisma B quando visto do ponto de decisão, mas seria rotulado de prisma A partir do ponto de observação secundário. Neste caso o prisma C é o mesmo em ambas as posições.

Ponto 10

10	A-C		∩			
----	-----	--	---	--	--	--



Este ponto também seria resolvido com o auxílio de um ponto de observação secundário.

Este objeto é um talvegue estreito. As posições permitidas para os prismas estão ao longo da linha central do talvegue. A linha é dividida em três partes; a parte superior e inferior (descrita como tal na coluna G) e no meio (nenhuma descrição na Coluna G). Se a curva de nível é traçada a partir do pé do penhasco, ela passa perto do prisma superior. O prisma correto é um dos outros dois (ou nenhum).

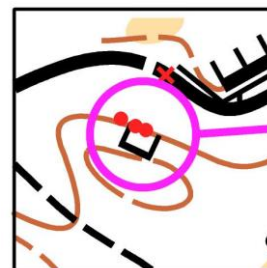


Pela observação do penhasco e dos prismas ao longo da trilha, é possível ver que o prisma do meio fica em frente ao final do penhasco, que é o centro do círculo no mapa (prisma B).

Prisma C é 'Talvegue, parte inferior'.

Ponto 11

11	A-C		III				
----	-----	--	-----	--	--	--	--



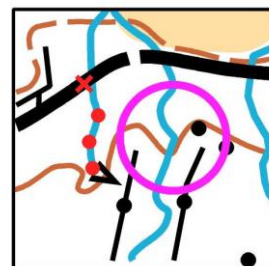
Este é o ponto onde esta Orientação de Precisão começa a ficar técnica! Como um orientista experiente, você está familiarizado com penhascos que estão marcados no mapa e outros não. O mínimo recomendado pela IOF para a altura de um penhasco mapeado é de 1m. Isto significa que um penhasco é apenas mapeado onde sua altura exceder 1m. Este penhasco aparece mais no terreno do que no mapa. Isso geralmente é de pouca importância na orientação pedestre, mas é muito mais importante na Orientação de Precisão.

Considere o exemplo da fotografia. A descrição do ponto não tem nenhuma informação da posição do prisma na coluna G. A posição padrão é, portanto, ao pé do penhasco, no ponto médio de seu comprimento mapeado. À primeira vista, este parece ser marcado pelo prisma B.

No entanto, usando o tamanho dos prismas como referência (quadrado de 30cm), pode-se ver que o prisma da direita marca o ponto onde a altura do penhasco fica abaixo de 1m. O ponto médio entre este e o do lado esquerdo (que tem mais de 1m) é o prisma A - a resposta correta.

Ponto 12

12	A-C		∞			<	
----	-----	--	---	--	--	---	--

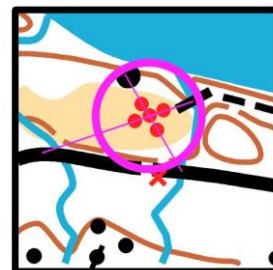
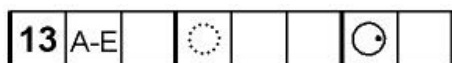


Este exemplo demonstra a dimensão extra da Orientação de Precisão no nível de elite, o inesperado ponto zero. Este é aquele em que o local parece certo, mas não é, com prismas colocados em objetos similares e paralelos aos dentro do círculo.

Na fotografia o córrego parece estar associado com o barranco ou pequena reentrância à direita da árvore e, embora não possa ser visto, presume-se que o córrego desce do barranco de uma curva marcada pelo prisma mais afastado. O competidor desatento iria identificar este prisma como o centro do círculo. Na verdade, o talvegue está seco e o fluxo emerge de uma antiga entrada de mina escondida pelas árvores. Embora muitos dos objetos paralelos no terreno sejam semelhantes, existem grandes diferenças, o que deve ser observado pelo competidor alerta. Neste exemplo, os objetos dados são a cerca próxima ao ponto de decisão, a curva da trilha e as pedras mapeadas perto do centro do círculo.

Dica avançada: Em competição de Elite a primeira pergunta do competidor no ponto é “Eu estou olhando o mesmo objeto circulado no mapa?”

Dica avançada: Ao marcar e analisar pontos zero, a ausência de prismas no objeto ao centro do círculo deve ser bem definida. Pequenas discrepâncias na posição dos prismas não se qualificam como respostas zero.

Ponto 13

Este ponto demonstra a técnica de linhas de visada.

Todos os prismas se encaixam na descrição de 'Clareira, parte Leste'. Então, como eles são distinguidos um do outro? A resposta é "por linhas de visada que passam pelos pontos identificados no mapa e também no centro do círculo."

Para um ponto em objeto de área, duas linhas de visada são necessárias:



Neste exemplo uma linha de visada passa a partir do cruzamento da trilha com córrego a leste e no centro da torre em ruínas.

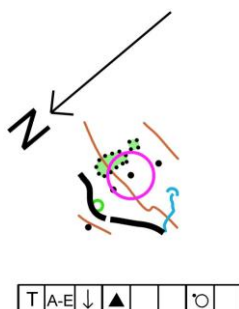
A outra linha de visada passa do centro da curva da trilha para a ponte (foto acima na direita).

Apenas um prisma está em ambas as linhas. No ponto de decisão na fotografia superior este é o prisma C.

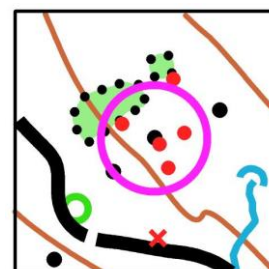
Pontos cronometrados

Em um ponto cronometrado o competidor fica situado numa posição fixa, geralmente uma cadeira. A rotina normal é a de um árbitro impedir a visão enquanto o competidor se instala. Então, o árbitro vai para o lado e aponta os prismas – Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo – e entrega nas mãos do competidor uma parte do mapa, na escala do mapa principal. O árbitro marca o tempo entre a entrega do mapa e a resposta do competidor.

Aqui está um exemplo do mapa:



O mapa é orientado na direção de visada do objeto no centro do círculo. Esta visada é mostrada na fotografia abaixo:



O desafio de um ponto cronometrado é pensar metodicamente – e rápido! A descrição é 'pedra', então os dois prismas nos bosques, os grupos de árvores menores, podem ser descartados. Mas das três pedras com prismas, qual é qual? O círculo do ponto mostra apenas uma pedra, no centro. A pedra do norte, que não bate com a descrição da coluna C, está bem à esquerda, pode ignorá-la.

Duas pedras com prismas não devem estar mapeadas, porque elas são muito pequenas. A maior pedra na parte de trás do trio parece a melhor candidata e está em linha com o intervalo entre os bosques. De modo que deve ser a correta. Verificação, o prisma está no lado NO.

Prisma B! O tempo para. Ufa!

A nível de elite mundial tem sido comum para os competidores oferecer uma resposta correta para um desafio mais fácil em menos de 5 segundos. Agora, que rápido!

Nem todos os desafios podem ser respondidos rapidamente, mas o tempo máximo permitido para dar uma resposta em um ponto cronometrado é 60seg. A incapacidade de produzir qualquer resposta nesse tempo incorre em uma penalidade. Um aviso é dado aos 50 segundos.

As competições normalmente têm dois pontos cronometrados, às vezes três ou até quatro.

5. CONCLUSÃO

Com a compreensão das técnicas descritas no percurso apresentado, qualquer orientista experiente, experimentando pela primeira vez um evento de verdade, deve conseguir um desempenho satisfatório.

Então, se você estiver pensando em participar, aproveite a oportunidade quando surge uma. Mas esteja preparado para encontrar um desafio mentalmente mais difícil do que o esperado. Mas, tendo dito isso, têm ocorrido exemplos recentes onde orientistas pedestres, realizando Orientação de Precisão pela primeira vez, venceram muitos experientes da Precisão, para grande embaraço destes últimos. Alguns dizem que é sorte de principiante. Pode ser apenas puro talento!

Boa sorte!

6. AGRADECIMENTOS


Este documento foi escrito por Brian-Henry Parker (GBR), Conselheiro Técnico da Comissão de Orientação de Precisão da IOF.

Os comentários e assistência dos membros da Comissão e outros orientistas, foram prontamente reconhecidos. Clive Allen (DEN), Hannu Niemi (FIN) e Jari Turto (FIN) também sugeriram correções úteis. Esta tradução em português foi feita por **JOÃO MANOEL FRANCO** (BRA).

Qualquer comentário sobre o documento é bem-vindo. Por favor, enviar através do Website da IOF www.orienteing.org

As fotos dos pontos foram tiradas em florestas em Burrator, em Dartmoor e em Old Mill Creek, perto de Dartmouth, no Sudoeste da Inglaterra. O mapa é uma composição fictícia.

ANEXO 1. EXEMPLO DE CARTÃO DE CONTROLE

1	A	B	C	Name..... Start..... Delay 1..... Delay 2..... Comp. Nbr..... Federation..... 	D	E	Z	1
2	A	B	C		D	E	Z	2
3	A	B	C		D	E	Z	3
4	A	B	C		D	E	Z	4
5	A	B	C		D	E	Z	5
6	A	B	C		D	E	Z	6
7	A	B	C		D	E	Z	7
8	A	B	C		D	E	Z	8
9	A	B	C		D	E	Z	9
10	A	B	C		D	E	Z	10
11	A	B	C	Avg. Sec. Watch 1 sec Watch 2 sec Answer T.C.1 T.C.2 T.C.3 T.C. Correct Score	D	E	Z	11
12	A	B	C		D	E	Z	12
13	A	B	C		D	E	Z	13
14	A	B	C		D	E	Z	14
15	A	B	C		D	E	Z	15
16	A	B	C	Sec. Total Time Penalty T.C. Correct Score	D	E	Z	16
17	A	B	C		D	E	Z	17
18	A	B	C	Corrected Time Score	D	E	Z	18

O cartão de controle real é maior que nesta imagem, e os quadrados de picote com no mínimo 13mm.

O cartão tem embaixo uma 2ª via, que é devolvida aos competidores de modo que possam verificar as suas respostas.

O cartão é de material impermeável.

Os quadrados estão divididos entre os dois lados do cartão, para permitir que os picotadores sejam usados com facilidade.

Outros modelos podem ser usados.

Erro de picote

Sua primeira resposta, por voz ou por picote, é que vale. Não é permitido mudar a resposta.

Portanto, com os cartões de controle, a marca de picote mais de uma vez na mesma linha é uma resposta errada para esse ponto.

No entanto, com duas marcas diferentes de picote em uma linha, a com marca de picote correto pode ser aceita, se no quadrado correto.

Um bom conselho – não picotar duas vezes!