

Orijentacijsko trčanje

Kratki opis

Timovi od jedno, dvoje ili troje članova pokušavaju skupiti što veći broj bodova koji se dobivaju pronalaskom kontrolnih točaka na terenu. Timovima je uručena karta na kojoj su prikazane sve kontrolne točke.

Pravila igre

Opća pravila

Svakom timu se uruči identična karta s istim kontrolnim točkama. Na karti postoji dva tipa kontrolnih točaka obavezne(označene sa slovom **M**) i neobavezne(označene sa slovom **O**). Imena obaveznih točaka su M1, M2, itd., dok neobavezne točke imaju ime O1, O2, itd. Obavezne točke, kako im samo ime nalaže, se moraju osvojiti. Ne osvajanje **svih** obaveznih točaka povlači diskvalifikaciju iz igre, odnosno računa se kao da tim nije ni igrao. Opcionalne ili neobavezne točke su opcionalne, dakle timovi ne moraju pokupiti nužno svaku takvu točku, međutim upravo ove točke donose bodove. Obavezne točke, iako su moraju osvojiti, donose 0 bodova, dok svaka neobavezna točka donosi onoliko bodova koliko je naznačeno na karti. Na kraju igre svi sakupljeni bodovi se zbrajaju i timovi se rangiraju po tom zbroju. Važno je napomenuti kako **nije** potrebno prvo ići skupiti sve obavezne točke pa tek onda krenuti skupljati neobavezne točke, sve kontrolne točke se mogu skupljati paralelno, bitno je jedino to da na kraju igre tim ima osvojene sve obavezne točke, inače je taj diskvalificiran. Isto tako, diskvalifikacija tima **nije** ekvivalentna postizanju 0 bodova, diskvalifikacija znači da se na rezultat time gleda kao da nije ni igrao.

Timovi mogu imati bilo kolko članova međutim preporuča se od 1 do 3 člana, optimalno 2. Tim dobiva jednu kartu, odnosno ne dobiva svaki član tima kartu. Za timove koji su sastavljeni od više članova zabranjeno je rastavljanje članova na veće udaljenosti.

Svaki tim za osvajanje kontrolnih točaka ima 2 sata. Točnije svaki tim starta sa iste lokacije sa koje ima dva sata da osvoji što više kontrolnih točaka i stigne do cilja. U višečlanom timu, svi članovi se moraju vratiti kako bi se prestalo brojati vrijeme. Nakon isteka vremena, za svakih 15 minuta kašnjenja se oduzima po 5 bodova od broja bodova koje je tim osvojio. Važna napomena je da broj bodova tima **može** biti negativan. Također važno je napomenuti kako organizator može promijeniti broj negativnih bodova za određeno vrijeme kašnjenja prije početka utrke, npr. organizator može odrediti da svakih 10 minuta kašnjenja rezultira gubljenjem 10 bodova.

Primjeri

Tim “Brzi” dolazi na cilj 35min ranije, sakupio je 12 bodova od kontrolnih točaka te je sakupio i sve obavezne kontrolne točke. Konačan broj bodova za tim “Brzi” iznosi 12 bodova.

Tim “Peh” dolazi na cilj 45 minuta ranije, skupio je samo obavezne kontrolne točke. Konačan broj bodova za tim “Peh” iznosi 0 bodova.

Tim “Kasnići” dolazi na cilj sa zakašnjenjem od točno 0 minuta i 0 sekundi, sakupio je 25 bodova od kontrolnih točaka i sve obavezne kontrolne točke. Konačan broj bodova za tim “Kasnići” iznosi $25 + (-5) * 1 = 20$ bodova. Za kontekst ove utrke granice četvrtina se uvijek gleda kao dio slijedeće četvrtine tim “Kasnići” gubi 5 bodova.

Tim “Diskvalificirani” dolazi 10 minuta ranije, sakupio je 50 bodova od kontrolnih točaka, ali nije sakupio sve obavezne točke. Tim “Diskvalificirani” je diskvalificiran jer nije sakupio sve obavezne kontrolne točke. Važno je vidjeti da tim “Diskvalificiran” nije sakupio 0 bodova, već se na njega gleda kao da nije ni igrao.

Tim “Negativni” dolazi 20 minuta kasnije, sakupio je 2 boda od kontrolnih točaka i sve obavezne kontrolne točke. Konačan rezultat za tim “Negativni” iznosi $2 + (-5) * 2 = -8$ boda. Tim je zakasnio i stigao u 2. četvrtini sata i zbog toga izgubio 10 bodova.

Početak igre

Igrači se podjele u timove i dogovore o redoslijedu kretanja u igru. Nakon što je odlučan redoslijed timova timovi se poredaju jedan iza drugog na startnoj lokaciji. Niti jedan tim do sada nije dobio na uvid kartu sa prikazanim kontrolnim točkama, dakle nitko ne zna gdje treba ići. Igra počinje tako da se prvom timu daje karta te ih se pušta jednu minutu da rasprave o svojoj taktici sada kada imaju kartu. Nakon 1 minute, počinje odbrojavanje 2 sata prvom timu. Nakon što je krenulo odbrojavanje 2 sata za prvi tim, pričekava se 1 minuta kako bi se dopustilo prvom timu da otiđe od startne pozicije te se nakon te jedne minute uručuje karata slijedećem timu. Nakon toga se ciklus ponavlja sve dok svi timovi nisu startali.

Na startu timovi dobivaju papir u plastičnoj omotnici na kojoj je s jedne strane karta s prikazanim kontrolnim točkama a s druge strane tablica za osvajanje točaka (više o tablici u nastavku). Osim tog papira timovima je potrebna olovka za pisanje (ili bilo što što piše) te je dobra ideja uzeti kompas (bilo fizički ili na mobitelu) međutim nije nužan. Detalj koji je jako bitan, a nalazi se na strani papira na kojem je i tablica za osvajanje točaka, je “kod tima” (više o kodu tima u poglavlju osvajanje kontrolnih točaka). Ono što se još dodatno preporuča je boca vode ili sl.

Osvajanje kontrolnih točaka

Kako bi osvojili kontrolnu točku **nije** dovoljno samo doći do kontrolne točke već je potrebno ispuniti čeliju u tablici koja korespondira sa imenom kontrolne točke. Ono što se unosi u čeliju se naziva “kod osvajanja” i dobiva se kombiniranjem “koda tima” i “koda kontrolne točke”. Svaka kontrolna točka je na terenu prikazana sa žutom zastavicom ovješnom za uspravan štap s prikvaćenim komadom papira na zastavicu. Na komadu papira na zastavici je prikazano ime kontrolne točke, te ispod imena, 7 nasumičnih slova koji predstavljaju “kod kontrolne točke”. “Kod tima” se sastoji od 3 znamenke koje predstavljaju indekse slova u “kodu kontrolne točke” koja se upisuju redoslijedom s lijeva na desno upisuju u čeliju tablice za osvajanje točaka i tvore “kod osvajanja”. Iako se proces osvajanja točaka može čini kompliciranim nije toliko problematičan, osigurava organizatorima sigurnost i te drugim timovima pravdu, a timovi koji osvajaju točke minimalni napor. Nakon prvih par osvajanja točaka očekuje se da nastavak osvajanja treba biti bez ikakvih problema.

Primjer

Vaš tim je pronašao točku s imenom "O10", dolazite do mjesta na kojemu je zastavica s prikvaćenim papirom na kojem je ime kontrolne točke te, ispod imena, "kod kontrolne točke". Točka "O10" ima "kod kontrolne točke" jednak "A B C D E F G" te vaš tim ima "kod tima" jednak "022". Konstrukcija "koda osvajanja" je jednostavna, pogledajmo prvu znamenku "koda tima"(broj 0) te pogledajte koji je nulto slovo u "kodu kontrolne točke"(slovo A). Dakle prvo slovo "koda osvajanja" je slovo A, nakon toga pogledajmo drugu znamenku "koda tima" I korespondirajuće slovo u "kodu kontrolne točke" itd. Konačan "kod osvajanja" za točku "O10" je jednak "ACC" i taj kod se zapisuje u čeliju tablice za osvajanje točaka u redak s imenom točke "O10". Nakon uspješno upisanog "koda osvajanja" u odgovarajuću čeliju točka "O10" se smatra osvojenom i računa u ostvarene bodove tima. Važno je napomenuti da je ovaj korak kritičan, ukoliko je kod krivo napisan, smatrat će se lažnim i neće se bodovati u konačnom rezultatu.

Detalji

Pošto smo svjesni da je nekim ljudima neintuitivno brojanje znakova od nule, uzet će se u obzir i "kodovi osvajanja" koji su konstruirani s brojanjem znakova od jedinice. Ovo ne znači da se potiče takvo brojanje, idalje svi timovi moraju brojati kako je opisano u pravilima igre međutim uvađiti će se ovakva pogreška.