

© Copyright 1993 by Paweł Farynowski.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Niniejszy poradnik powstał podczas realizacji jednego z zadań na stopień przewodnika.



Wydawca: Poczta Harcerska Szczecin II.

71-431 Szczecin, ul. M. Ogińskiego 15, tel. 091 422 19 81, fax 091 48 77 456.

www.zhp.inet.pl • poczta@zhp.inet.pl

Projekt okładki: p.wd. Janusz Martyn, hm. Wiesław Gardas.

Redakcja i korekta: hm. Mirosław Bajzert.

Skład: hm. Adrian Łaskarzewski.

Szczecin, 1997 r.

Do użytku wewnątrzorganizacyjnego.

Kod 707

ISBN 83-906115-7-0

Często używaną przez Harcerstwo formą aktywnego spędzenia czasu i szkolenia z zakresu terenoznawstwa są Imprezy na Orientację (w skrócie InO).

Rozwijają one zdolność orientowania się w terenie, uczą czytania mapy oraz podejmowania szybkich decyzji i - co najważniejsze - odbywają się na świeżym powietrzu, w ruchu. Areną Imprez na Orientację są przede wszystkim pełne ciszy i uroku lasy. Pomysł ten zrodził się w Skandynawii, jeszcze w ubiegłym stuleciu, a do Polski trafił po 1956 roku.

Imprezy na Orientację można podzielić na sportowe, turystyczne, rekreacyjne.

Sportowe InO polegają na pokonaniu odległości między startem, a metą i poszczególnymi punktami kontrolnymi w jak najkrótszym czasie. Jest to połączenie biegów terenowych z czytaniem mapy, oraz orientacją w terenie.

W turystycznych InO czas przejścia od startu do mety jest tak dopasowany, by uczestnicy mogli spokojnie, w turystycznym tempie przejść trasę i wykonać dodatkowe zadania specjalne.

Rekreacyjne InO są najczęściej pozbawione czynnika rywalizacji i traktowane są jako forma aktywnego spędzenia czasu i przygotowanie, zwłaszcza najmłodszych, do imprez turystycznych, lub sportowych.

Imprezy na Orientację można organizować jako: piesze nizinne, piesze górskie, kolarskie, kajakowe, żeglarskie, podwodne, motorowe, narciarskie nizinne, narciarskie górskie. Ze względu na porę doby imprezy mogą być dzienne i nocne.

Można je również rozgrywać systemem sztafetowym.

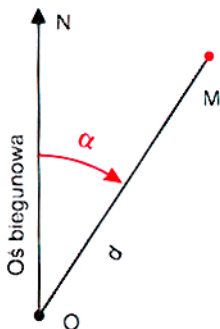
Trochę przypomnienia

1. Praca z kompasem

W układzie współrzędnych biegunowych istotne są dwa elementy: kąt (azymut), który mierzymy zgodnie z ruchem wskazówek zegara od 0 do 360° od kierunku osi biegunowej do kierunku na określony punkt (kąt położenia) oraz odległość $OM=d$, którą mierzymy od bieguna O do określonego punktu M (rys. 1).

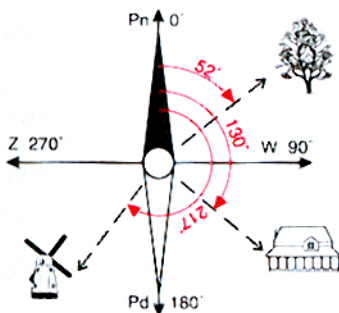
W zależności od tego, który kierunek przyjmujemy za początkowy, to znaczy z jakim kierunkiem pokrywa się oś biegunowa, rozróżniamy trzy rodzaje kątów położenia:

- azymut topograficzny „T”,
- azymut geograficzny „G”,
- azymut magnetyczny „M”.



α - kąt położenia
 d - odległość

Rys. 1. Azymut.



Rys. 2. Azymuty magnetyczne.

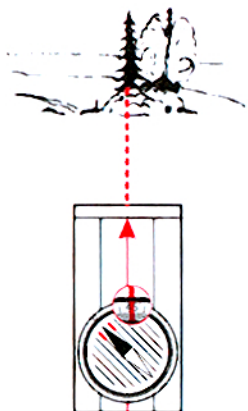
Przy orientowaniu mapy według stron świata, jako kierunek północny przyjmuje się kierunek igły magnetycznej busoli, który zgodny jest z liniami sił pola magnetyzmu ziemskiego w danym punkcie powierzchni Ziemi. Zatem wyznaczony w Imprezach na Orientację azymut jest azymutem magnetycznym.

Azymut magnetyczny to kąt, mierzony zgodnie z ruchem wskazówek zegara od 0° do 360° , zawarty między północnym kierunkiem południka magnetycznego (północny kierunek igły magnetycznej) a kierunkiem na dany punkt.

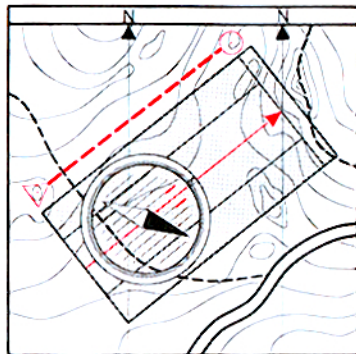
2. Wyznaczanie azymutu

Rysunek zamieszczony obok ilustruje sposób wyznaczania kierunku przy pomocy kompasu, co nazywamy ustalaniem azymutu. Na środkowej linii kompasu ustawiamy żądaną wartość azymutu wybraną na ruchomej skali. Następnie obracamy kompasem w płaszczyźnie poziomej tak, aby północny koniec igły magnetycznej wskazał na podziałce 0. Wybieramy charakterystyczny przedmiot znajdujący się na osi marszu i rozpoczynamy marsz w kierunku wyznaczonego przedmiotu w terenie.

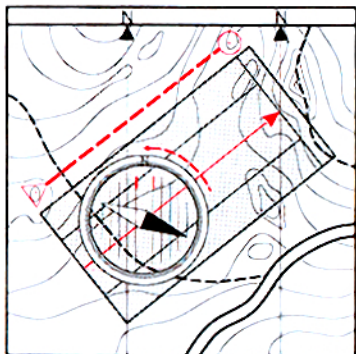
Aby określić kierunek marszu lub biegu na mapie postępujemy w ten sposób, że przykładamy boczną krawędź do linii na mapie łączącej punkt, w którym się znajdujemy, z punktem docelowym (rys. 4a). Obracamy podziałką kompasu tak, by pokrywała się z liniami siatki na mapie (0° kompasu z północą mapy), a następnie na podziałce odczytujemy azymut (rys. 4b).



Rys. 3. Wyznaczanie azymutu.



Rys. 4a. Wyznaczanie azymutu na mapie - faza I.



Rys. 4b. Wyznaczanie azymutu na mapie - faza II.

Regulamin Odznaki Imprez na Orientację

Odznaka ta została ustanowiona w celu popularyzowania Imprez na Orientację o charakterze turystycznym, w szczególności marszów na orientację.

Odznaka Imprez na Orientację ma następujące stopnie:

- **Popularny** - pięć startów w dowolnych imprezach bez konieczności regulaminowego ukończenia konkurencji.

- **Brązowy** - 20 pkt. (w tym dopuszcza się 5 pkt. za udział w konkurencji nieukończonej).

- **Srebrny** - 50 pkt. (w tym minimum 20 pkt. za uczestnictwo w imprezach poza województwem - regionem zamieszkania, a ponadto dopuszcza się 5 pkt. za udział w konkurencji bez konieczności regulaminowego jej ukończenia).

- **Złoty** - 100 pkt. (w tym minimum 40 pkt. za uczestnictwo w imprezach poza województwem - regionem zamieszkania, a ponadto dopuszcza się 5 pkt. za udział w konkurencji bez konieczności regulaminowego jej ukończenia).

- **Duża Złota** - 200 pkt. (w tym minimum 80 pkt. za uczestnictwo w imprezach poza województwem zamieszkania, a ponadto dopuszcza się 5 pkt. za udział w konkurencji bez konieczności jej regulaminowego ukończenia).

- **Za Wytrwałość** - Odznaka ta ustanowiona jest w trzech kolejnych stopniach (I, II i III). Zdobywa się je kolejno przez każdorazowe uzyskanie 100 punktów.

Zasada zdobywania punktów za uczestnictwo w imprezach jest następująca:

- 5 pkt. - Imprezy międzynarodowe umieszczone w kalendarzu Międzynarodowej Federacji Biegów na Orientację (IOF).

- 4 pkt. - Imprezy międzynarodowe umieszczone w centralnych kalendarzach krajowych organizatorów.

- 3 pkt. - Imprezy krajowe centralne.

- 2 pkt. - Imprezy ogólnopolskie i wojewódzkie.

- 1 pkt. - Imprezy inne (z wyjątkiem tych nie klasyfikowanych).

Udział w Imprezach na Orientację można zaliczyć równocześnie do innych odznak PTTK, np. OTP, KOT, NON.

Wstęp	3
Trochę przypomnienia	4
1. Praca z kompasem	4
2. Wyznaczanie azymutu	5
3. Punkty kontrolne	6
4. Obraz trasy na mapie	8
5. Karta startowa	8
6. Znaki na mapach	8
Gry terenowe wprowadzające	12
1. Gra z busołą	12
2. Marsz po kwadracie lub prostokącie	13
3. Z busołą na ty	13
4. Gra liniowa	14
5. Gwiazda	14
6. Gra chińska	16
7. Róża Wiatrów	16
8. Mini azymut	17
9. Zabawa pamięciowa	18
10. Sto pól	19
Formy Imprez na Orientację	21
1. Gra azymutowa	21
2. Gra azymutowa według mapy	21
3. Gra „szwajcarska”	23
4. Wielobok	23
5. Biegaj i licz „Scorelauf”	24
6. Gra azymutowa „Korytarzowa”	24
7. InO „Z punktu na punkt”	24
8. InO „Turniej par”	26
9. Marsz na Orientację	28
Punktacja w imprezach na orientację	29
Regulamin Odznaki Imprez na Orientację	30
Bibliografia	31

1. A. Berent „Orientacja w terenie - gry i zabawy”.
2. T. Łobożewicz, J. Raczek „Poradnik młodzieżowego organizatora turystyki PTTK”.
3. P. Morawski, L. Parafinowicz „Mapy do Biegów na Orientację - normy kreślarskie”.
4. Zasady punktacji i współzawodnictwa zespołów w turystycznych Imprezach na Orientację”.