

Cross Topografico – Orienteering

Cos'è

L'orienteeing, consiste nell'effettuare un percorso predefinito caratterizzato da punti di controllo chiamati "lanterne" (paletto con punzone) e con l'aiuto esclusivo di una bussola e di una cartina topografica molto dettagliata a scala ridotta (da 1:4.000 a 1:15.000) che contiene particolari del luogo da percorrere. Luogo di svolgimento sono i boschi, ma possono essere utilizzati gli ambienti naturali in generale (alle volte si gareggia nei centri storici delle grandi città).

Come Funziona

Un percorso standard consiste nella partenza, punti di controllo indicati tramite cerchi (centrati nell'oggetto da trovare) uniti tra loro da linee immaginarie (ogni atleta si fa il percorso da sé) e caratterizzati da numeri che indicano l'ordine di percorrenza, un punto d'arrivo.

In alternativa può essere data una sequenza di azimut a cui corrispondono, in forma sequenziale, le direzioni delle lanterne rispetto alla lanterna precedente a disegnare un vero e proprio percorso sul campo di gioco.

Una lanterna posta al suolo (o attaccata ad un tronco) segnala il posto da visitare. Tutte le lanterne sono numerate, per la verifica dell'esattezza del punto da trovare. I concorrenti trovano su ogni lanterna una scheda con sopra riportate le seguenti informazioni: il numero della lanterna, un campo vuoto su cui apportare il proprio codice di riconoscimento (per segnalare il proprio passaggio), il numero della lanterna successiva e il suo azimut.

L'azimut

L'azimut di un certo oggetto (ad esempio la nostra lanterna) rispetto a te, è l'angolo formato tra il Nord magnetico e la direzione nella quale tu vedi l'oggetto. In altre parole l'azimut della lanterna è l'angolo, del quale tu sei il vertice, formato tra la linea della direzione Nord e la linea che unisce te alla lanterna. L'azimut si misura in gradi (in senso orario). Azimut 0° vuol dire che l'oggetto di trova esattamente a Nord rispetto a te, 90° che si trova ad Est e così via...

Per trovare l'azimut avrai bisogno quindi della tua bussola. Porta la bussola all'altezza degli occhi e, con l'aiuto del mirino, punta l'oggetto del quale vuoi calcolare l'azimut. Fatto ciò ruota il cerchio graduato fino a far coincidere lo zero (0°) o la N con il Nord dell'ago della bussola.

A questo punto leggi il valore dell'azimut sul cerchio graduato in corrispondenza del mirino. Per eseguire questa operazione devi servirti dello specchio (la piccola lente), mettendolo in modo da vedere il cerchio graduato mentre guardi nel mirino e ruoti il cerchio graduato. Per trovare l'oggetto sapendo l'azimut dovrai invece, una volta portata la bussola all'occhio e fatto ruotare il cerchio graduato facendo coincidere lo 0° con il Nord, ruotare la bussola fino a puntare il tuo azimut nello specchio. A questo punto ti basterà sollevare lo sguardo al mirino dove troverai indicata la direzione di marcia.