

Eesti Orienteerumisliidu koolitusseminar

Rajameistri tegevused võistluste
korraldamisel

Sven Oras

Rajaplaneering: Üldpõhimõtted

Üldpõhimõtted

IOF võistlusreeglid, lisa 2

Radade planeerimise eesmärk on pakkuda võistlejatele jõukohaseid ja korrektseid radu. Tulemused peavad kajastama võistleja orienteerumistehnilisi ja füüsilisi võimeid.

Rajameistri kuldreeglid:

- Orienteerumise erisused säilivad.
- Sportlik õiglus.
- Võistlejate rahulolu.
- Looduse ja keskkonna kaitse.
- Pealtvaatajate ja meedia rahulolu.

Rajameistri kuldreeglid:

Orienteerumise erisused säilivad

Sportlik õiglus

Võistlejate rahulolu

Looduse ja keskkonna kaitse

Pealtvaatajate ja meedia rahulolu

Oluline on, et säilivad väärtused, mis eristavad orienteerumist teistest aladest. Orienteerumine on tundmatul maastikul ainult kaardi ja kompassi abiga parima teevaliku tegemine kontrollpunktide (KP) vahel, läbides kogu raja võimalikult lühikese ajaga.

Rada peab võistlejatel nõudma järgmisi oskusi:

- Täpne kaardilugemisoskus.
- Teevalikute hindamine.
- Kompassi kasutamist.
- Keskendumist pinge all olles.
- Kiiret otsustusvõimet.
- Oskust joosta igasugusel pinnal.

Rajameistri kuldreeglid:

Orienteerumise erisused säilivad

Sportlik õiglus

Võistlejate rahulolu

Looduse ja keskkonna kaitse

Pealtvaatajate ja meedia rahulolu

Sportlik õiglus on alus igasugusele spordivõistlusele. Tuleb jälgida, et võitjat ei määraks õnn, vaid võistleja orienteerumisoskus (nii tehnilised kui ka füüsilised võimed). Rajameister peab tegema kõik endast oleneva, et rajad oleksid ausad ja et võistlejatel oleksid samad tingimused kõikidel radade osadel.

Rajameistri kuldreeglid:

Orienteerumise erisused säilivad

Sportlik õiglus

Võistlejate rahulolu

Looduse ja keskkonna kaitse

Pealtvaatajate ja meedia rahulolu

Orienteerujad tulevad ainult siis ka järgmine kord võistlema, kui nad radadega rahule jäävad. Eriti oluline on rahulolu saamine päevakul, kus me püüame oma harrastajaskonda kasvatada. Seetõttu on oluline, et rajameister teeb rajad, mis on õige pikkusega, füüsiliselt ja tehniliselt piisavalt (vähe)nõudlikud ja korrektsed.

Rajameistri kuldreeglid:

Orienteerumise erisused säilivad

Sportlik õiglus

Võistlejate rahulolu

Looduse ja keskkonna kaitse

Pealtvaatajate ja meedia rahulolu

Orienteerujad ei tohi mingil moel kahjustada loodust, kus me võistleme. Samuti ei tohi kahjustada kohalike elanike vara. Rajameistri ülesanne on kindlaks teha, kus on piirkonnad, kuhu võistlejaid saata ei tohi ja rajad sellele vastavalt planeerida.

Võtta ühendust (mitte ilmtingimata rajameister):

- Keskkonnaametiga.
- Vallaga (kohaliku omavalitsusega).
- Kohalike elanikega.

Leibnitzi konventsioon

Rajameistri kuldreeglid:

Orienteerumise erisused säilivad

Sportlik õiglus

Võistlejate rahulolu

Looduse ja keskkonna kaitse

Pealtvaatajate ja meedia rahulolu

"It is of decisive importance to raise the profile of the sport to further the spread of orienteering to more people and new areas, and to get orienteering into the Olympic Games."

Rajameister peab rajad planeerima nii, et see oleks võimalikult huvitav ja selgelt jälgitav pealtvaatajatele ja meedia esindajatele. Seda tehes ei tohi järele anda sportlikust õiglusest!

Rajaplaneering: Koostisosad

Rada:

Maastik

Start

Punktid

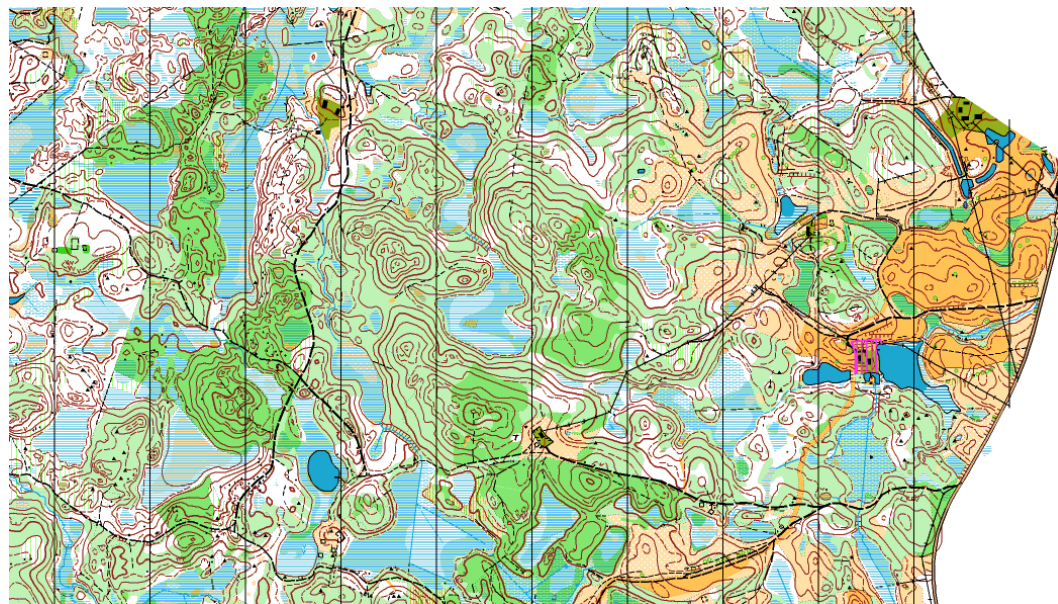
Etapid

Finiš

Võistluseks valitav maastik peab vastama planeeritavale rajatüübile. Seal peab olema võimalik teha sportlaste suhtes ausaid radu. Sama võistluse raames peab olema võimalik teha raskeid ja lihtsaid radu.

Tavaraja jaoks hea maastik ei pruugi sobida näiteks lühiraja jaoks. Maastiku kasutamisel tuleb silmas pidada ka võistluse toimumise aastaaega (kevadest sood märjad, suvel-sügisel heinakasv).

Mõned näited



Mägestiku – raske teha lasteradu.

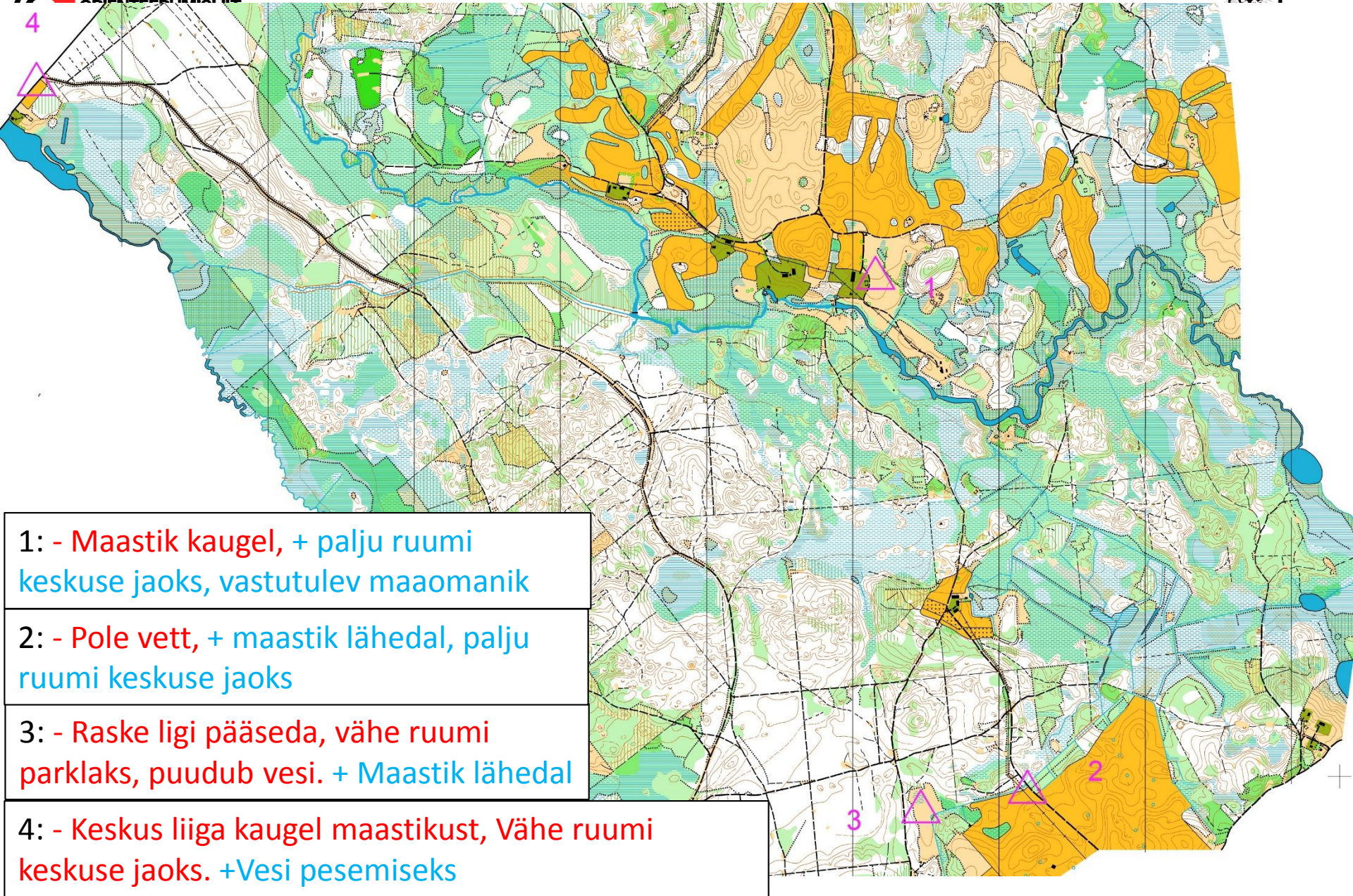
Kõvera – lühiraja jaoks üks piirkond kehva, raske teha häid lühikesi radu.

Keskuse valik

Keskuse valikul silmas pidada:

- Raja toomise võimalus keskusesse.
- Keskuse ehitamise võimalus, st kas on piisavalt ruumi ja hea ligipääs.
- Parkla asukoht.
- Pesemise võimalus.

Keskuse valikul peaksid kaasa rääkima mitu erinevat korralduse lüli.



1: - Maastik kaugel, + palju ruumi
keskuse jaoks, vastutulev maaomanik

2: - Pole vett, + maastik lähedal, palju
ruumi keskuse jaoks

3: - Raske ligi pääseda, vähe ruumi
parklaks, puudub vesi. + Maastik lähedal

4: - Keskus liiga kaugel maastikust, Vähe ruumi
keskuse jaoks. +Vesi pesemiseks

Startide asukoht

Rada:

Maastik

Start

Punktid

Etapid

Finiš

- Kas start on raja jaoks sobival maastikuosal?
- Kas lühikesed rajad jõuavad tagasi keskusesse ja kas lihtsate radade jaoks on joonorientiire?
- Soojendusvõimalus peaks olema.
- Mittestartinud ei tohi näha, kuidas startijad etappi läbivad – K-punkt.
- Autoga ligipääs - riiete ja varustuse vedu.
- Võistlejate minek starti, võiks olla teid pidi – see on maastiku kõige käidavam osa.
- Starti minnes ei tohiks näha võistlusradu ja võistlejaid.

Objektid

Rada:

Maastik

Start

Punktid

Etapid

Finiš

Rada koosneb etappidest, KP-d määravad etapi alguse ja lõpu

KP kohtade valikul tuleb arvestada:

- KP asukoht on „õiglane“ (*fair*). KP ei tohi olla objektidel, mis on nähtav ainult väga lähedalt, kui kõrval ei ole abistavaid objekte.
- KP asukohta ja nähtavust erinevatest suundadest peab olema võimalik täpselt hinnata kaardilt ja kontrollpunkti kirjeldusest. Kui seda ei ole võimalik teha, pole tegu hea punktikohaga.



EOL reeglitest

- 17.4 Tähis tuleb paigutada kaardil märgitud objektile vastavalt kontrollpunkti kirjeldusele. Tähis peab olema võistlejale nähtav hetkel, kui ta näeb kirjeldatud kohta.
- 17.7 KP asukoht ning tähise paigutus peab olema niisugune, et punktis olev võistleja ei lihtsustaks lähedalolevatel võistlejatel oluliselt kontrollpunkti leidmist.
- 17.10 [OJ, SO] KPd ei tohi olla teineteisele linnulennult lähemal kui 30 meetrit, kaardi mõõtkavade 1:5000 ja 1:4 000 puhul lähemal kui 15 meetrit.
- 17.19 KPdes, kus võib olla probleeme tähise ja märkevahendite turvalisusega, peab olema valve.
- 17.20 KPd tuleb paigutada põhimõttel, et teisel pool ületamatut objekti ei ole võimalik märget kirja saada.

Erilised KP-d

Mõnikord on KP-l lisaks etapi alguse ja lõpu tähistamisele veel mõni funktsioon:

- Joogipunkt – võib olla KP juures või ka etapil. Kui on etapil, siis tihtipeale mõjub see lisapunktina ja tekib 2 uut lühemat etappi. Joogipunkt ei tohiks olla liblika tiival, tekib ebavõrdsus.
- Vaatepunkt – pärast vaatepunkti läbimist peaks lühem ring ka olema väärilisel maastikul. Pealtvaatajad ei tohiks segada võistlejaid.
- Raadiopunkt – KP-d maastikle viies tuleb vaadata, et raadiojaama juhe ei jää võistlejatele ette.
- Suunav punkt – punkti (etapi) ülesanne on mingist objektist mööda suunamine või objektile suunamine (purre).

Rajal tähistatud lõik

- KP alguses (et võistleja tähistatud lõigust mööda ei jookseks).
- Võistlejate suunamiseks (põllud, jõed, eramaa).
- Pealtvaatajatele.
- Kohustuslik läbida.

Lühikeste radade korral raske kasutada.

Rada:

Maastik

Start

Punktid

Etapid

Finiš

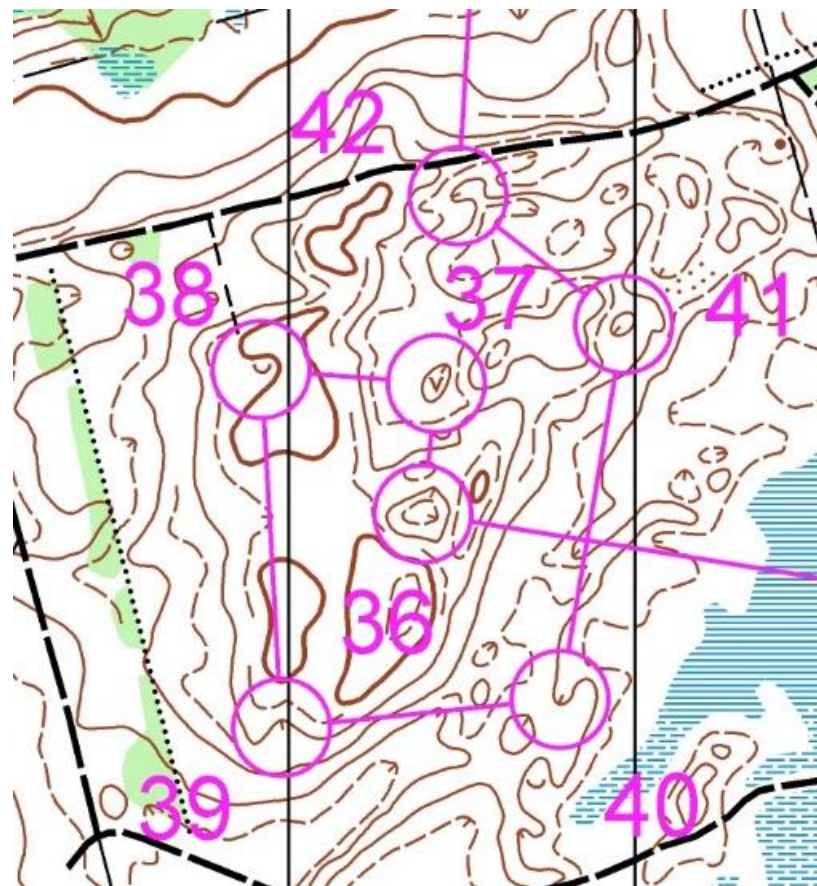
Rada koosneb etappidest. Tuleb varieerida etappide pikkusi ja suundasid.

On 3 tüüpi etappe:

- Kaardilugemis-, ehk lühietapp
- Teevalikuetapp
- Abietapp

Lühietapp

- Tehniliselt väga nõudlik.
- Nõuab pidevat objektide lugemist, kompassi kasutamist ja kaugustaju.
- Etapil ei tohiks olla liikumise suunas joonorienteire.
- Selge püüdev joonorienteir punkti taga.

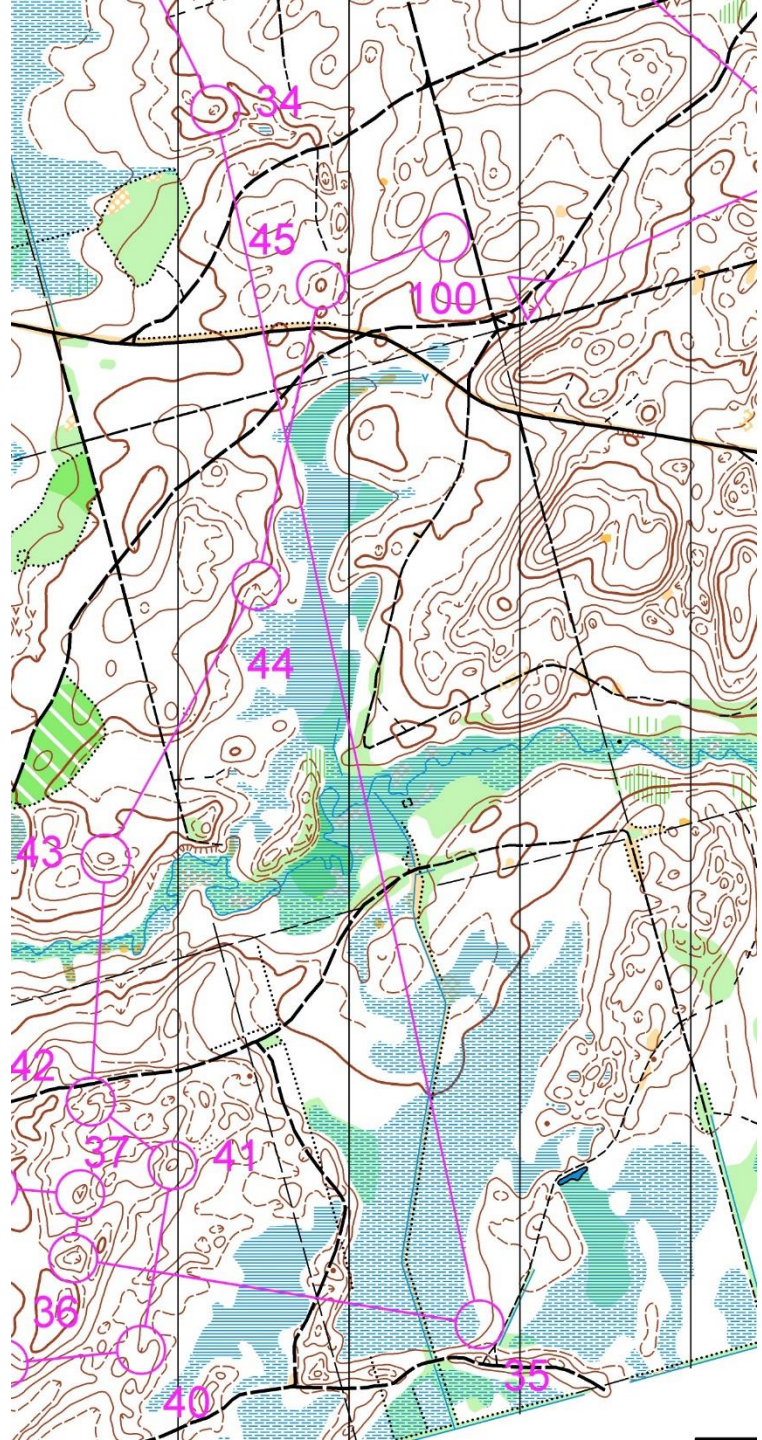


Teevaliku- etapp

- Otse minna tavaliselt ei saa, tuleb valida parem ringivariant.
- Iga ringivariant peaks püstitama veel väiksemaid ülesandeid.
- Võistlejad võivad vältida erinevaid takistusi sõltuvalt oma võimetele (näiteks üks väldib rohkem tõusu, teine rohkem tihnikut).

Näide: Vasakult parem välja joosta, raskem järgmisele KP-le peale minna.

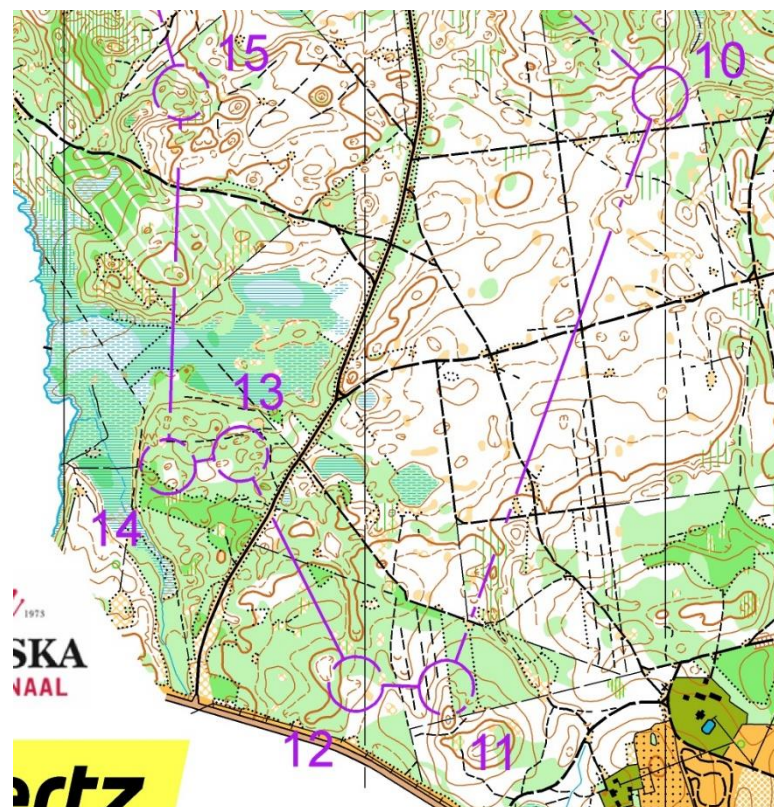
Paremale kehvem välja joosta, aga kergem järgmist KP-d võtta.



Abietapp

- Etapp ei ole ise orienteerumiseülesanne (kuid võimalusel võiks olla).
- Eesmärk on kas, vältida vastujooksu, viia rada sobiva etapi alguseni või suunata rada ümber takistuse.

Etapp 11-12 eesmärk on vältida vastujooksu. Samuti on etapp 12-13 keerulisem kui 11-13



Rada:

Maastik

Start

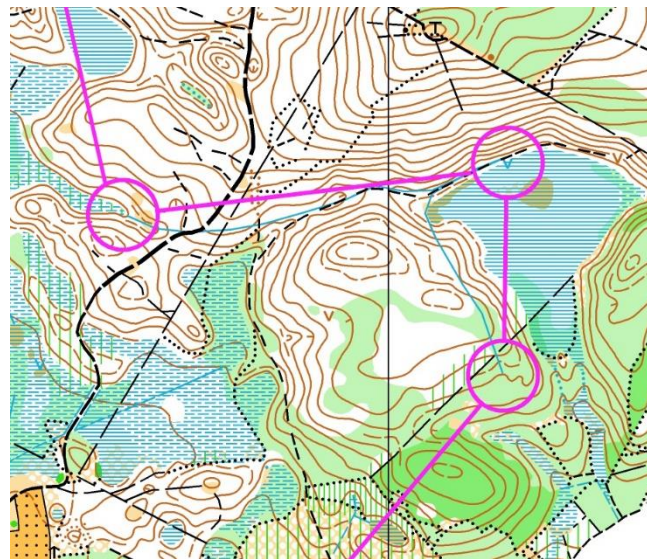
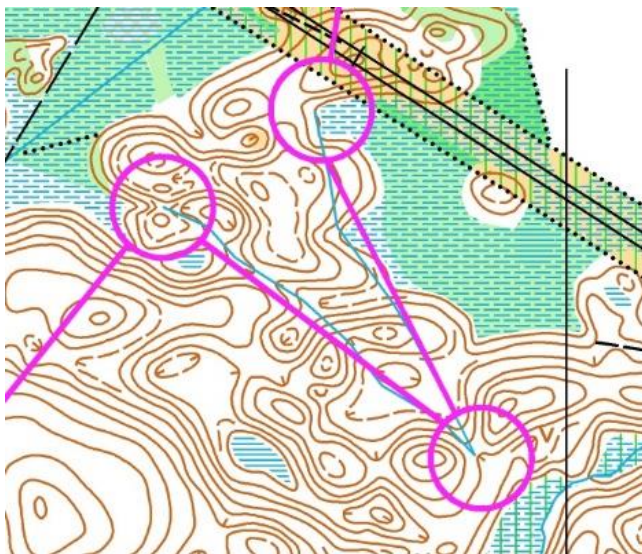
Punktid

Etapid

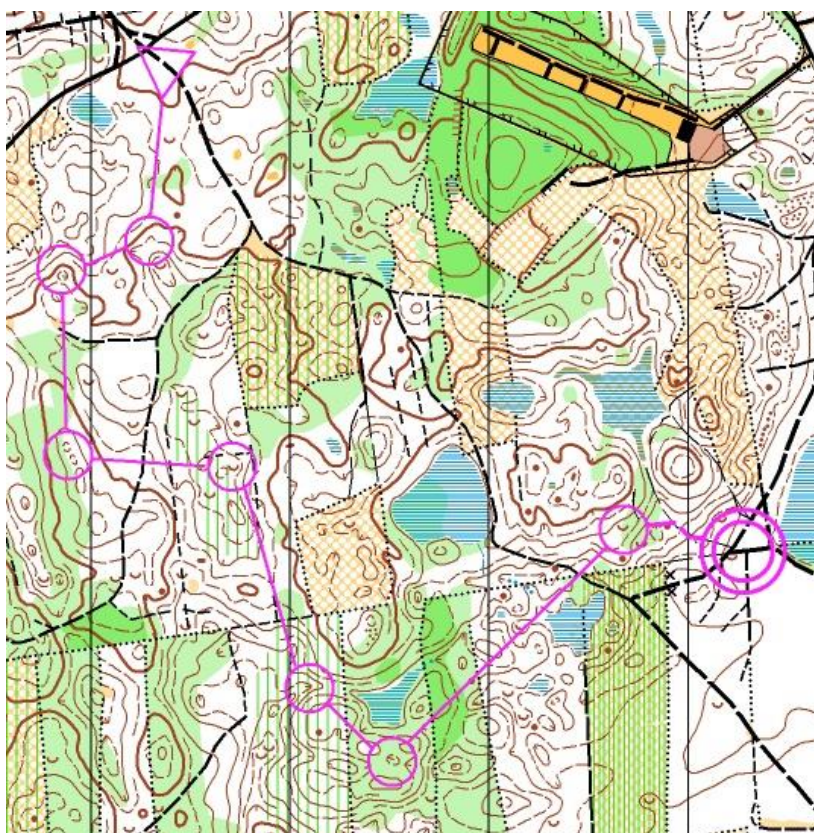
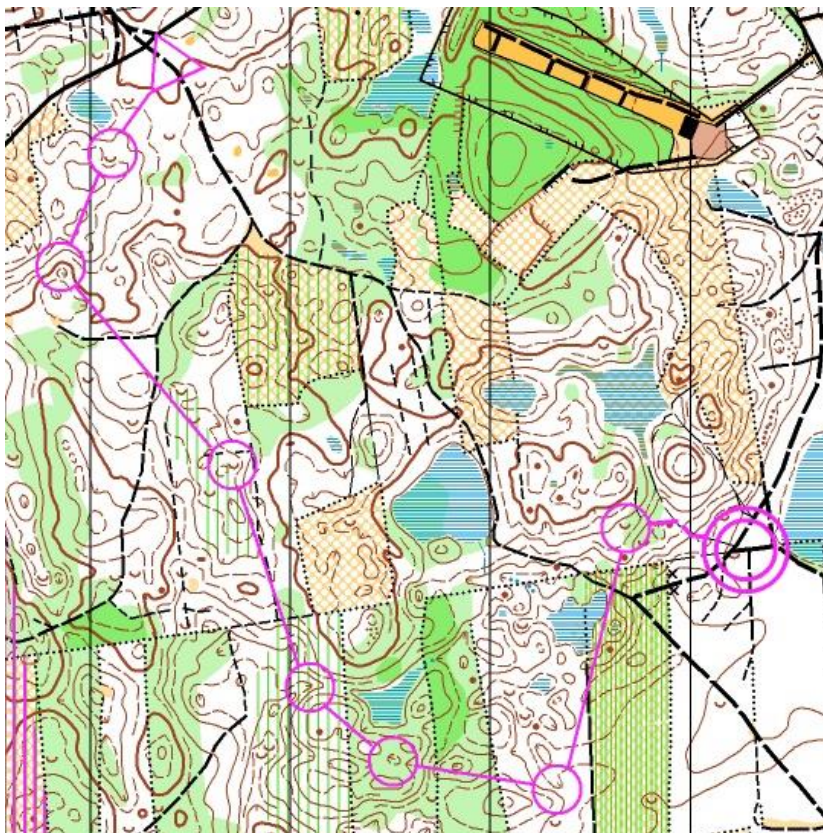
Finiš

Tuleb vältida vastujooksu.

- Ärge pange ühele klassile etapp ühte pidi ja teisele sama etapp teist pidi.
- Ärge planeerige teravnurki etappide vahele (vasakul). Arvestage ka maastiku eripära (paremal).



Kui 3 või enam KP-d on järjest peaegu ühel joonel,
siis kaaluda mõne ärajätmist või suundade muutust.



- Rada:
Maastik
Start
Punktid
Etapid
Finiš
- Viimasest punktist finišini viib tähistatud koridor.
- EOL 21.2
- Finišikoridor peab olema selgelt tähistatud.
 - [OJ] Viimased 20 m peab olema sirgel.
 - [SO] Finišiala peab olema selgelt tähistatud ja võimalikult sirge viimased 100–150 m. Vähemalt 2 üksteisest eraldatud suusarada laiusega kumbki 3 m peavad olema tähistatud nähtavalt. Tähistus ei tohi vigastada suuski.
 - [RO] Viimased 200 m enne finišijoont peab olema sirge.
- Lõpusirge ja lõpetavad võistlejad võiksid olla keskusest nähtavad.
- PS. Lõpusirge võib viimasesse KP-sse tuleku lihtsaks teha.

Rajaplaneering

Erinevad rajatüübid

Rajatüübid

IOF võistlusreeglid, lisa 6

	Sprint	Lühirada	Tavarada	Teade	Sprinditeade
KP-de raskusaste	Lihtsad	Kõik tehniliselt keerulised	Vahelduva raskusega KP-d	Vahelduva raskusega KP-d	Lihtsad
Teevalikud	Keerulised teevalikud	Lühikesed ja keskmise pikkusega teevalikud	Olulisel määral teevalikuid, samuti pikad etapid	Lühikesed ja keskmise pikkusega teevalikud	Rasked teevalikud
Jooksukiirus	Väga kiire	Keskmiselt kiire, kuid sõltuv maastiku tehnilisusest	Nõuab vastupidavust ja võimet õiget tempot valida	Väga kiire, tihti koos teiste võistlejatega, kellel võib, aga ei pruugi olla sama punkt	Väga kiire
Maastik	Kiire joostavusega linn või park, pealtvaatajad rajale lubatud	Tehniliselt raske maastik	Füüsiliselt raske maastik, mis võimaldab teevaliku etappe	Mõnigad teevaliku võimalused keskmise tehnilisusega	Kiire joostavusega linn või park, pealtvaatajad rajale lubatud
Mõõtkava	1:4000 või 1:5000	1:10000 (1:15000)	1:15000	1:10000 (1:15000)	1:4000 või 1:5000

Sprint

- Rada peab võimaldama kiirelt joosta. (maastik ka)
- Punktikohad peaksid olema selged.
- Teevalikuid peab olema mitu.
- Kui maastik ei paku võimalusi teevalikuvariantide koostamiseks, siis tegemist ei ole sprindimaastikuga!
- Pealtvaatajad on rajale lubatud. St punktivalvurid
- Rajad tuleb nii planeerida, et ei läbitaks eravaldusi. St. ei meelitataks võistlejaid reegleid rikkuma. Vajadusel tähistada läbimatuid hekke, aedu jms.
- Vältige KP-de panemist tupikusse.



Halb näide WOC 2011

Liiga lihtne



Hea näide WOC 2008

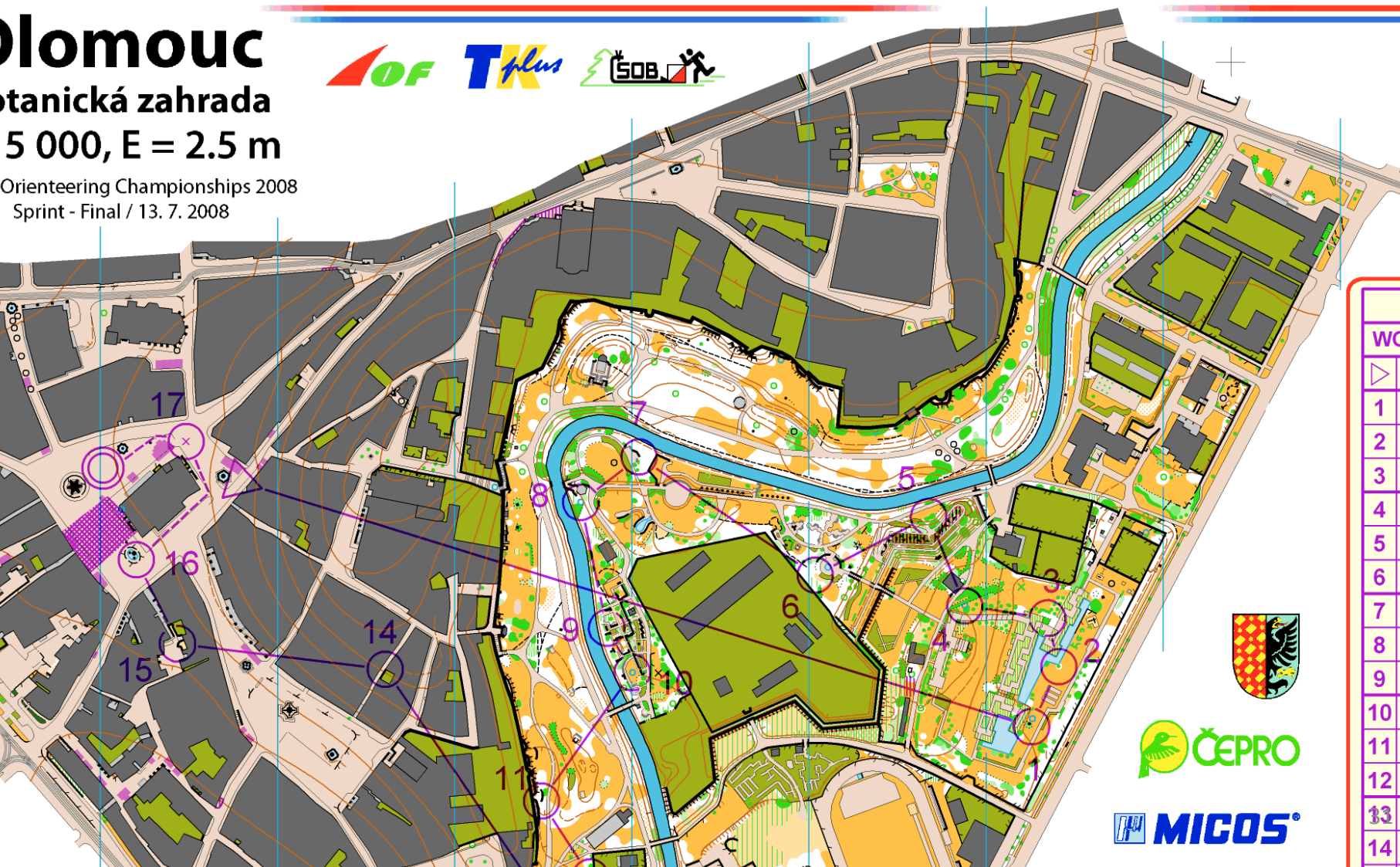
Olomouc

Botanická zahrada

5 000, E = 2.5 m

Orienteering Championships 2008

Sprint - Final / 13. 7. 2008



WOC
BY CZE
OLOMOUC
CZECH

Sprint			
WOMEN			
1	31		
2	32		
3	33		
4	34		
5	35		
6	41		
7	42		
8	43		
9	44		
10	45		
11	46		
12	51		
13	52		
14	53		



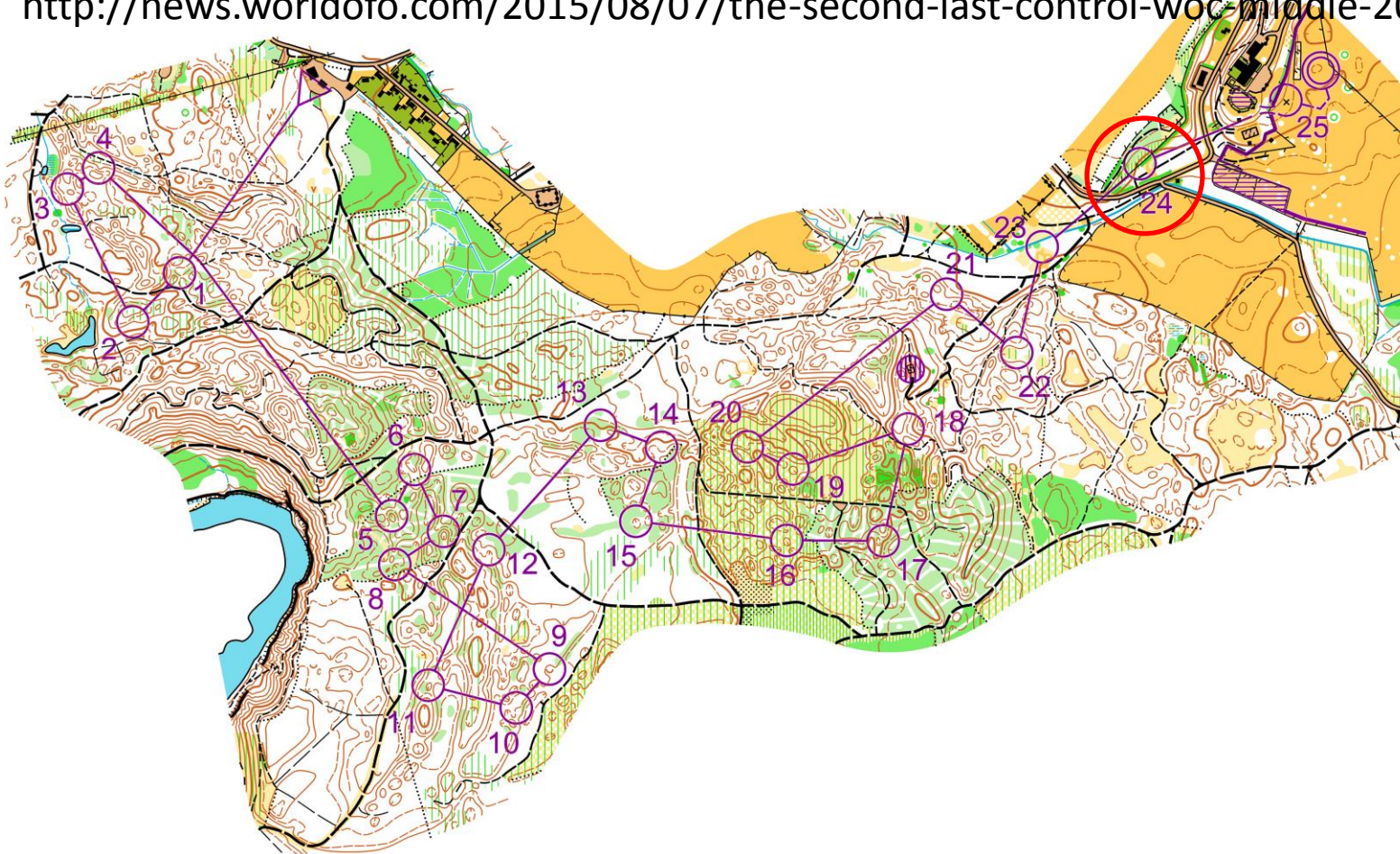
Lühirada

- Võistlus toimub metsamaastikul.
- Oluline on KP-de tehnilisus.
- Teevalikud on olulised, kuid tehnilisus peab säilima.
- Peab toimuma suuna ja laadimuutusi (erineva pikkusega etapid, erinevad maastikutüübid, erinevad läbitavused).
- Enamasti tehnilised lühietapid.
- Kui võimalik, teha keskusest läbijookse, pealtvaatajaid rajale ei lubata (va. Keskuse läbijooksul).

WOC 2015

Hea rada: suunamuutused, erineva pikkusega etapid, vahelduv maastik, kuid üks koht oli kehvasti kaardistatud.

<http://news.worldofoc.com/2015/08/07/the-second-last-control-woc-middle-2015/>

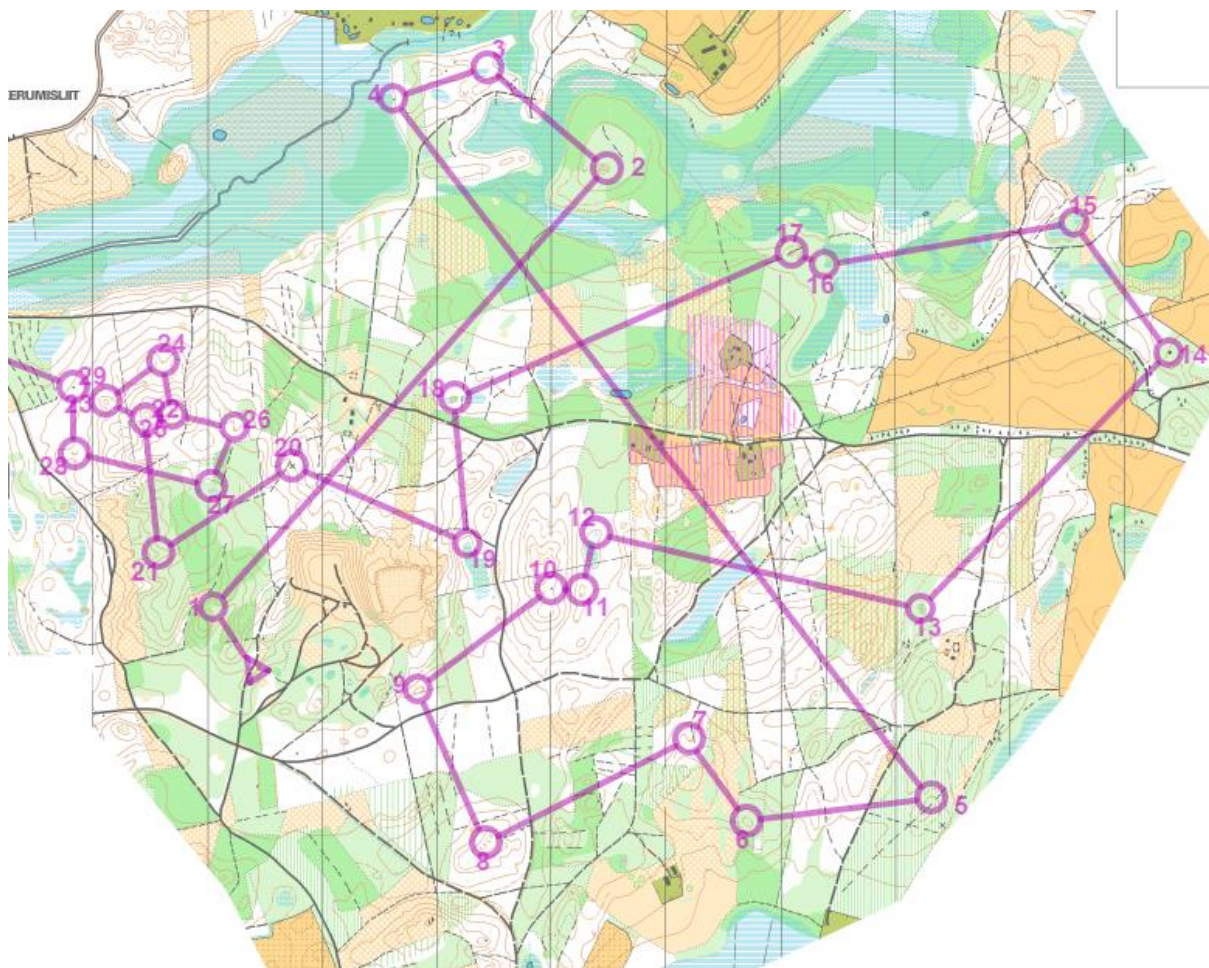


Tavarada

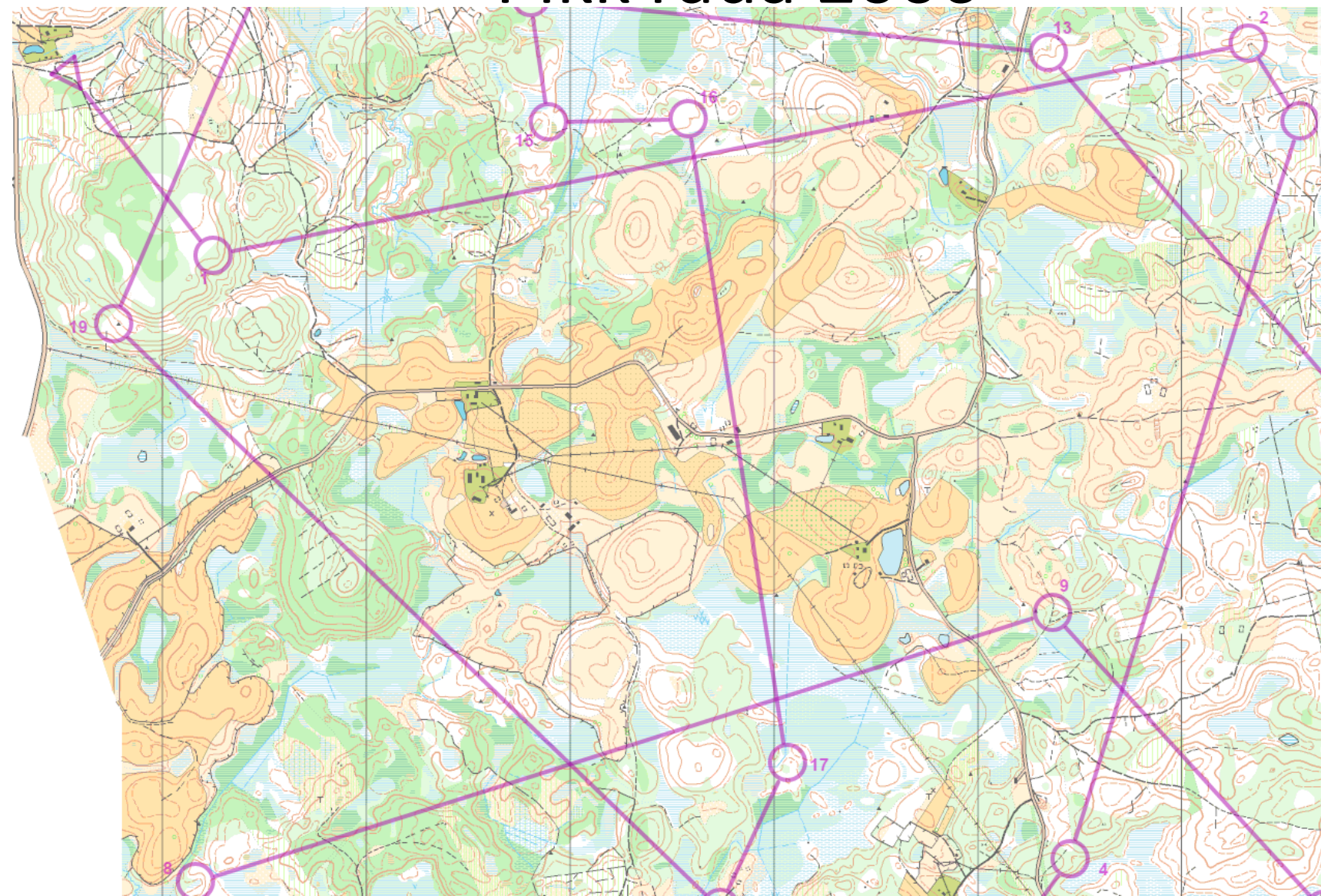
- Tavarada on füüsiliselt väga nõudlik.
- Võistlus toimub metsamaastikul.
- Olulised on teevalikud ja oma tegevuse planeerimine.
- KP-d ei pea olema tehnilised, aga etapid peavad.
- Tavarada võib mõnes rajalõigus olla pigem lühirajataoline.
- Rajal võiks olla mõni pikk etapp (põhiklassi meeste puhul 1,5-3,5km, naistel 1-3 km).
- Kasutada maksimaalselt maastikku gruppide hajutamiseks.
- Vajadusel ka liblikaid.
- PS. EOL reeglites eristatakse võitjaaegades tavarada ja EMV tavarada.

Pikk etapp

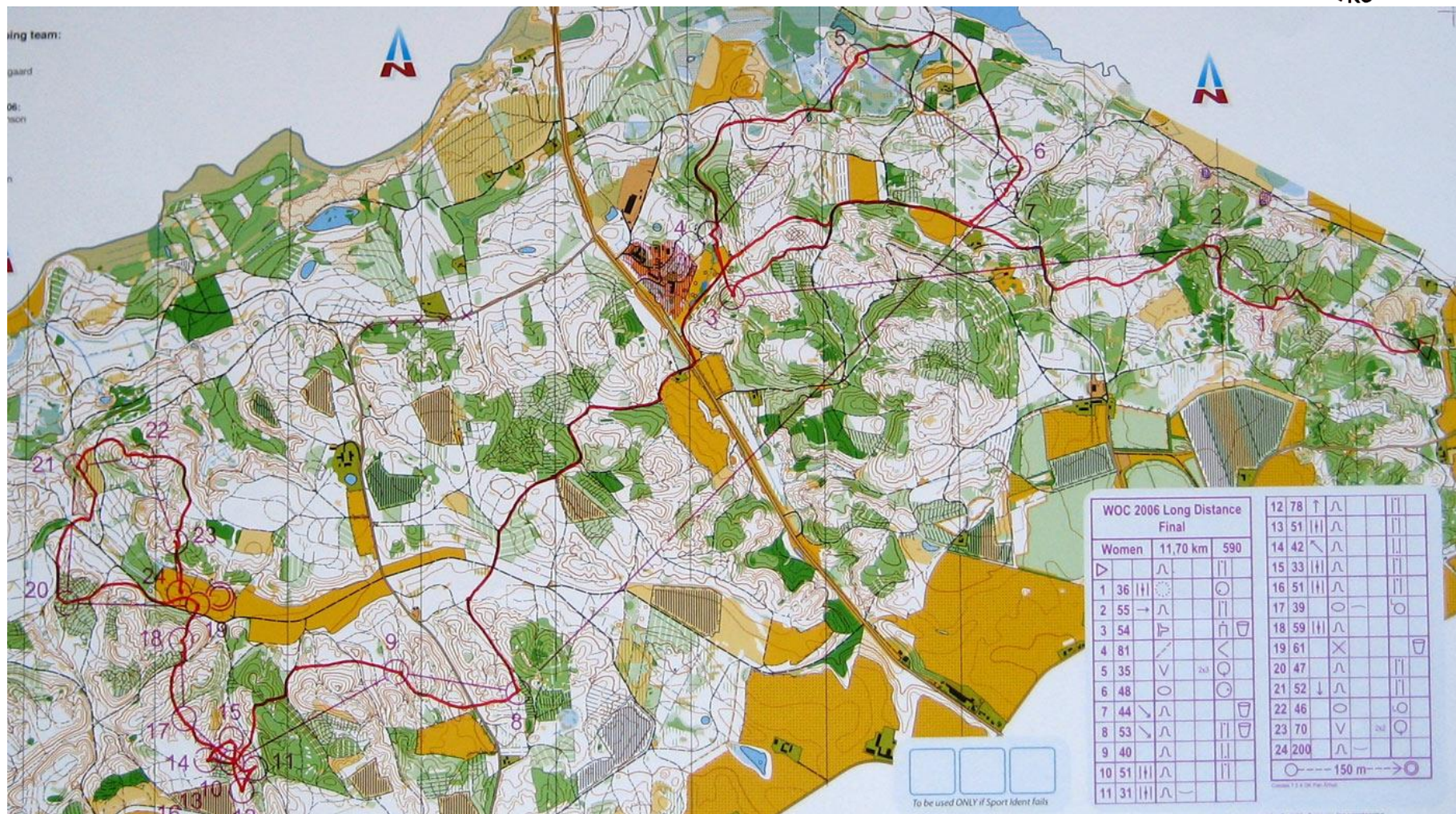
- Pikk etapp $\neq$ teevaliku etapp!!!

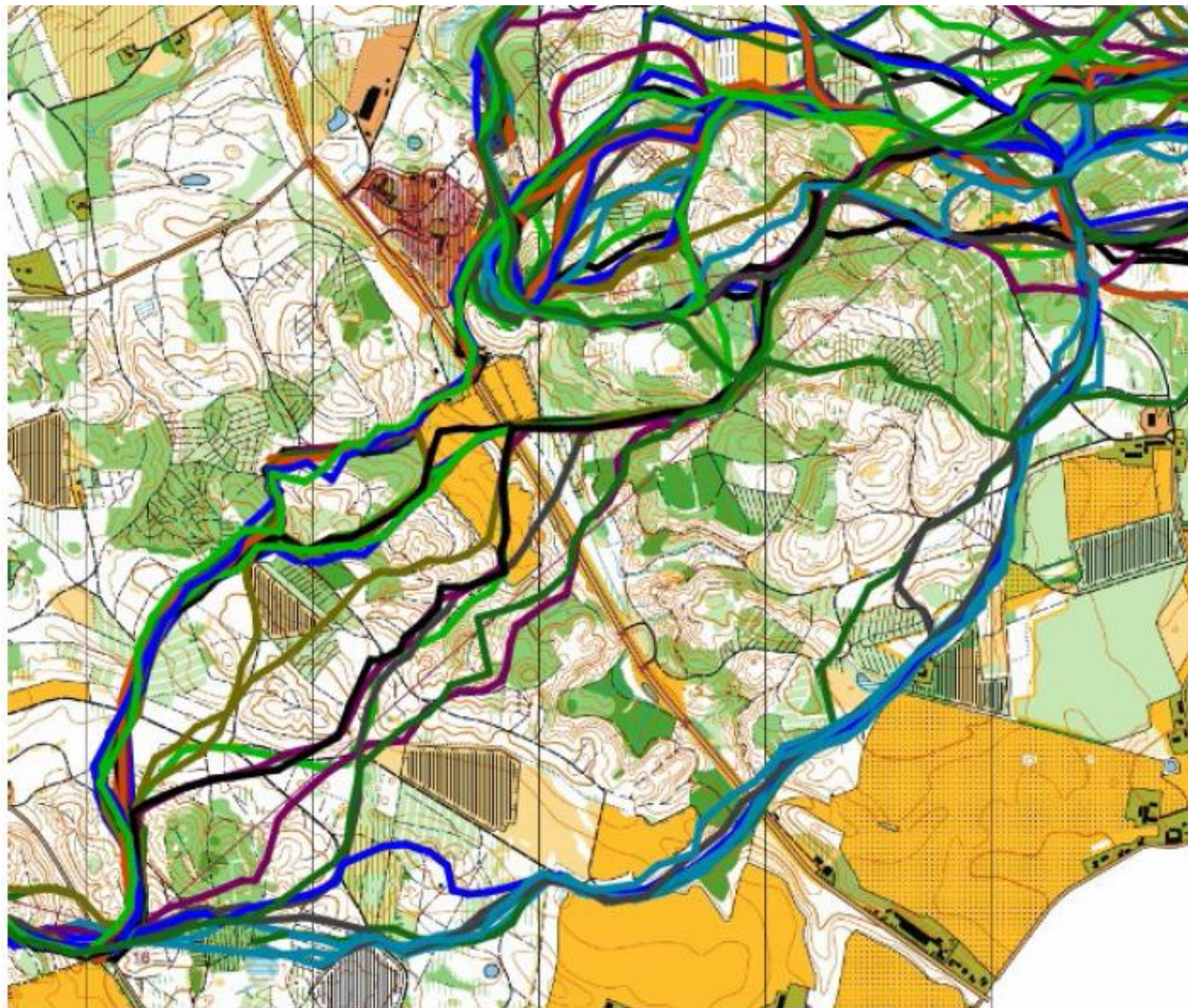


Pikk etapp Pikk rada 2006



Hea näide WOC 2006



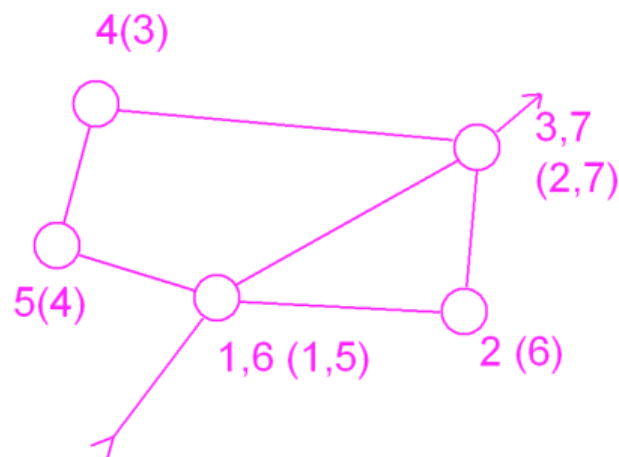
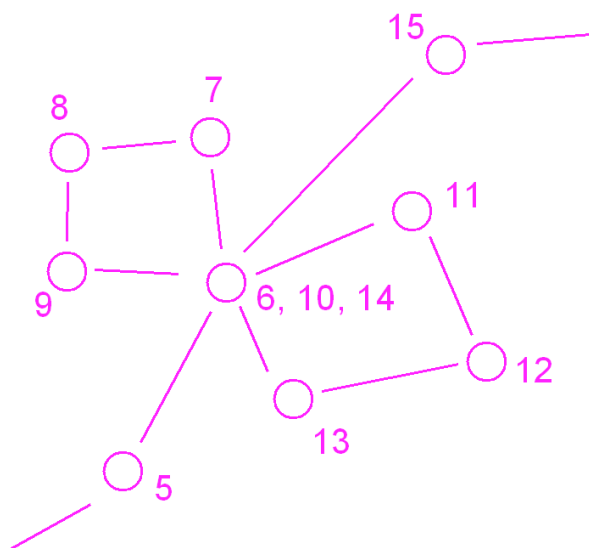


Teade

- Võistkondlik ala.
- Võistlus toimub metsamaastikul.
- Pigem sarnasem lühirajale kui tavarajale, kuid võiks sisaldada ka pikemaid etappe (mitte sama pikad kui tavarajal), et võistlejad saaksid üksteisest mööduda ilma üksteist nägemata.
- Maastik võiks soodustada silmsideme kaotamist võistlejate vahel.
- Pealtvaatajasõbralik ala – rada peaks olema vastavalt planeeritud (võistlejad võimalikult nähtavad).
- Ühisstardist võistlus, seetõttu peab kasutama võtteid võistlejate hajutamiseks.
- Viimane osa rajast sama kõikidel võistlejatel.

Hajutamine

- Maastikuga
- Liblikad 2 varianti:



- Vältida erineva pikkusega liblikaid, need on ebavõrdsed

Sprinditeade

- Väga kiire tempoga segateade
- Linnas või linnapargis
- Peab olema väga pealtvaatajasõbralik ja kergelt jälgitav
- Võimalusel võiks rada läbida keskust

WOC 2015



Pikk rada

- Reeglites puudub selgitus, millega tegu.
- Sarnased nõuded tavarajaga, aga rajad on oluliselt pikemad.
- Ühisstart – tuleb võistlejaid hajutada (pigem hajutada maastikuga).
- Pikad etapid.
- Võimalus kasutada palju erinevaid maastikutüüpe.
- Kaardivahetus.

Öine tavarada

- Reeglites puudub selgitus, millega tegu.
- Sarnane lühendatud tavarajaga.
- Punktikohad võiksid olla lihtsamad kui EMV tavarajal.
- Punktikohad väga selged – pimedas juhuslikkus võimendub.
- Vältida tihedat metsa.

Lühendatud tavarada

- Nagu tavarada, aga kogupikkus on väiksem.
- Viimasel ajal pigem pikendatud lühirada.
- Hinnake punktide arvu! Kui tavarajal ja lühendatud tavarajal on sama palju punkte, siis on viimasel juhul tegu pigem lühirajaga.
- Tavaraja keskmine etappi pikkus ca 500 meetrit (sama ka lühendatud tavaraja puhul).
- Lühiraja keskmine etapi pikkus ca 300 meetrit.

Nöörirada ja tugirada

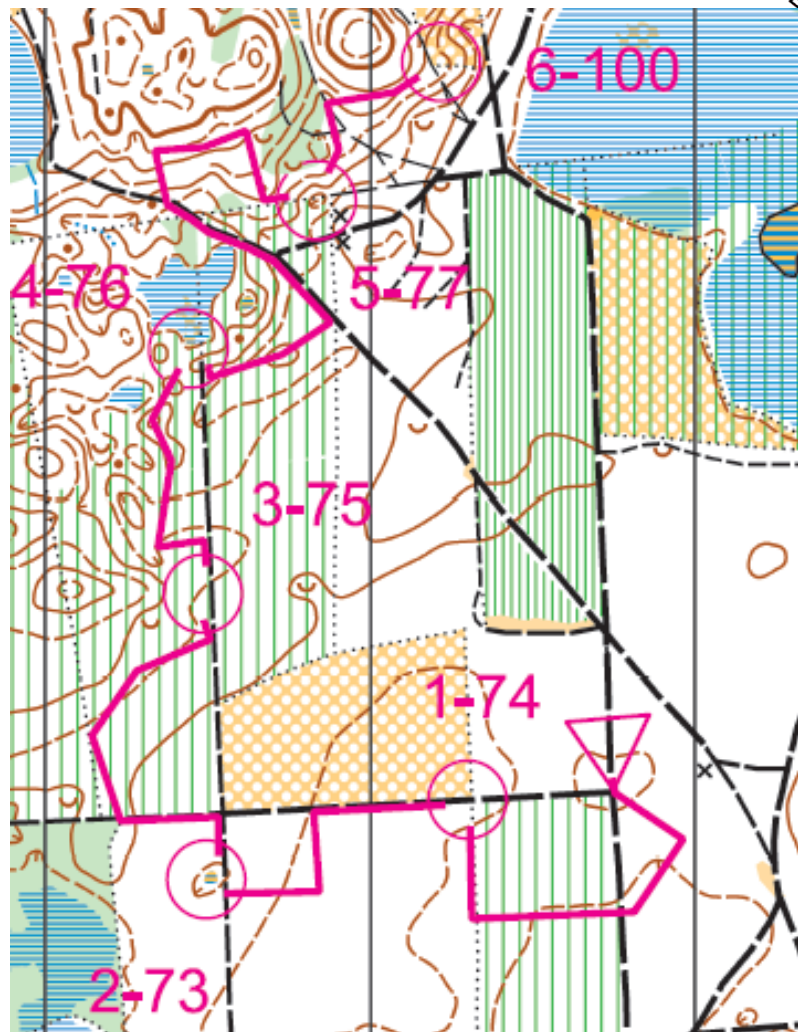
- Nööriraja ja tugiraja puhul on nii maastikule kui ka kaardile märgitud tähistus, mis abistab võistlejat orienteerumissooritusel.
- Rada peab arvestama järgmisi nõudeid:
 - turvalisus,
 - hea läbitavus,
 - kaardi pädevus,
 - kaardi loetavus.
- Võimalusel NR ja TR maastikuosale, kuhu teised rajad ei jõua.
- Tähistuseks erksavärviline nöör, mis on kogu raja ulatuses samasugune.
- Ainult üks nöör, kui TR ja NR samas maastikuosas.

Nöörirada ja tugirada 2

- Rajapikkus 2,5-3km ja 4-10 KP.d. Iga KP 300-500 meetri nööri kohta.
- NR KP-d nööril, TR KP-d nööri lähedal ja üldjuhul nöörilt nähtavad.
- NR lõikamisvõimalused peaksid olema nööriga piiratud ala sees.
- NR ei tohi tekkida olukorda, kus lõikaja kaotab nöörimööda jooksjale.
- TR punktid võivad olla nööri piiratud ala sees ja väljas. Kui KP on nöörist väljas, peab selle taga olema selge püüdeb orientiir.
- NR pikkus möödetakse nöörimööda, tugiraja pikkus linnulennult.
- PS arvestega, et rajal on lapsed. Vältige võsa ja suuri mahalengenuid puid.

Ilves-3 2. mai 2015

- Ärge kunagi viige lapsi alasse, mis on kaardistatud püstviirutusega.
- Üks lõige etapi kohta.



Päevak

- Päevak on eelkõige treening
- Rajad olgu pigem liiga lihtsad kui liiga rasked
- Rajad peavad olema proportsionaalsed – peab tekkima võimalus valida
- Püüda vältida ebameeldivaid maastikuosi. (lühematel radadel)

Rajaplaneering planeerimine

Rajameister

Multitalentne:

- Peaks teadma rajaplaneerimise põhitõdesid.
- Peaks oskama kaarti joonistada või vähemalt kaardiparandusi teha.
- Peaks ise aktiivselt (ka välismaal) võistlema.
- Oskama analüüsida erinevates vanuses võistlejate käitumist metsas.
- Võiks teada, kuidas töötab ajavõtt/sekretariaat.
- Võiks oskama SI-jaamasid programmeerida.
- Võiks teada, mis stardi ülesehituses oluline on.
- Hea läbirääkija.
- Koostöövõimeline.

Koostöö volinikuga/ inspektoriga

[EMV, EOLV] EOLi volinik koostöös võistluse inspektoriga peab:

- kiitma heaks võistluskeskuse asukoha ja kasutatavad maastikuosad;
- kontrollima kaardi vastavust IOFi kaardistusnormidele;
- kiitma heaks rajad pärast nende kvaliteedi kontrollimist, kaasa arvatud raskusaste, kontrollpunktide asukohad ja sisustuse, juhuslikkuse osa ja kaardi korrektsuse;
- kontrollima kõiki hajutusmeetodeid ja rajakombinatsioone;
- kontrollima radade trükki võistluskaartidel ja väljastatavaid legende.

Volinik on teie abistamiseks – kuulake teda.

Kiirustabelid

Kuidas saada rajapikkused?

Kiirustabelid

Võtta arvesse ka eelmise võistluse toimumise aastaaeg ja võisltusala.
Kiirus võib sõltuda ka eelmise rajameistri käekirjast.

Radu saab kombineerida klassidesse:

- Sama planeeritav rajapikkus.
- Sama raskusaste.
- Prognoositav osavõtjate arv piisavalt väike, et start ei läheks liiga pikaks.

Peab olema piisav arv esimesi punkte.

Jätke kõige vanemad klassid kokku liitmata noorematega.

EMV 2015 reaalsed võitjaajad vs etteantud ajad

[Exceli tabel](#)

Lühirada	55%
Sprint	14%
Öine	45%
Tavarada	72%
Pikk rada	76%

Planeerimine

Valida välja maastiku parimad osad ehk see kus rada kulgeb:

- Tavaraja puhul panna paika pikk etapp (etapid).
- Lühiraja puhul kõige tehnilisemad piirkonnad.

Fikseerida piirkonnad, millest tuleb rada ümber suunata.

Vaadata, kas stardist jõuavad rajad parimatesse osadesse ja finišisse.

Vajadusel muuta stardikohta.

Täita augud etappidega.

Esimese KP puhul jälgida, et ei tekiks starti tagasi jooksu.

Vaadata etapid üle nii lähedalt kui kaugelt (paberil).

Lasta vaadata ka kellegil teisel (näeb variante, mida etapi autor ei pruugi näha).

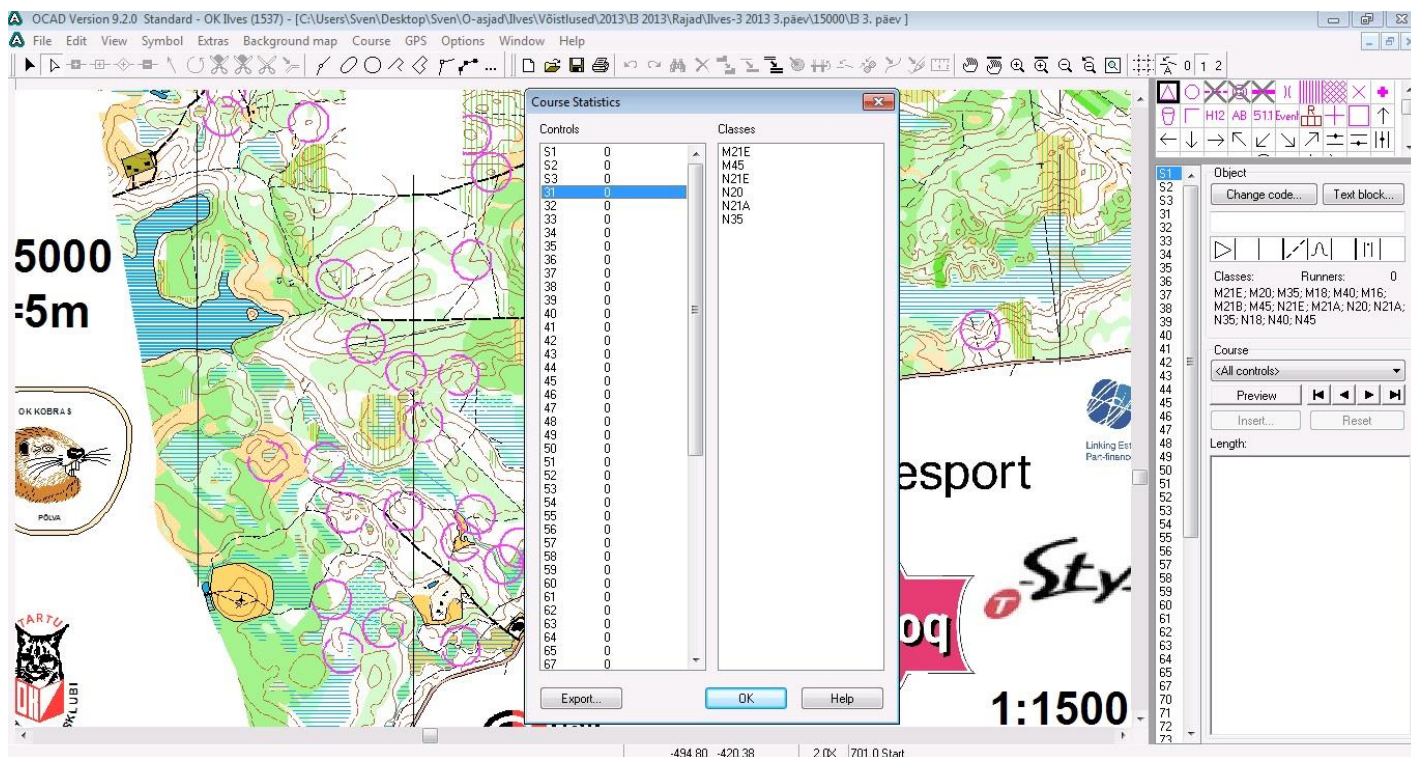
Enne metsa minekut peaks rajafail olema vormistatud.

Koormuse hajutamine

KP-de ja etappide vahel tuleb hajutada koormust, et liiga palju inimesi ei oleks korraga ühes KP-s.

Ocadis kasutada statistika funktsiooni.

Ühel klassil järjest mitte rohkem kui 2-3 sama etappi.



The screenshot shows the OCAD Version 9.2.0 software interface. The main map displays a topographic map with various controls marked. A 'Course Statistics' window is open, showing a list of controls and classes. The 'Controls' list includes S1 through S67, with S1 highlighted. The 'Classes' list includes M21E, M45, N21E, N20, N21A, and N35. The 'Object' panel on the right shows a list of objects, including H12, AB, S11, and Event. The 'Course' panel shows a dropdown menu for 'All controls' and a 'Preview' button. The 'Length' panel shows a text area for course length. The map scale is 1:1500, and the map is titled 'esport'.

Controls	Classes	
S1	0	M21E
S2	0	M45
S3	0	N21E
S4	0	N20
S5	0	N21A
S6	0	N35
S7	0	
S8	0	
S9	0	
S10	0	
S11	0	
S12	0	
S13	0	
S14	0	
S15	0	
S16	0	
S17	0	
S18	0	
S19	0	
S20	0	
S21	0	
S22	0	
S23	0	
S24	0	
S25	0	
S26	0	
S27	0	
S28	0	
S29	0	
S30	0	
S31	0	
S32	0	
S33	0	
S34	0	
S35	0	
S36	0	
S37	0	
S38	0	
S39	0	
S40	0	
S41	0	
S42	0	
S43	0	
S44	0	
S45	0	
S46	0	
S47	0	
S48	0	
S49	0	
S50	0	
S51	0	
S52	0	
S53	0	
S54	0	
S55	0	
S56	0	
S57	0	
S58	0	
S59	0	
S60	0	
S61	0	
S62	0	
S63	0	
S64	0	
S65	0	
S66	0	
S67	0	

Tegevus võistluse eel, võistluse ajal ja pärast võistlust

Inspekteerimine

- Kaardiparanduste tegemine.
- Maavaldajatega rääkimine.
- KP asukohtade sobivuse määramine.
- KP asukohtade tähistamine maastikul.

Kaardi parandused ja maavaldajad

Kaardi parandused:

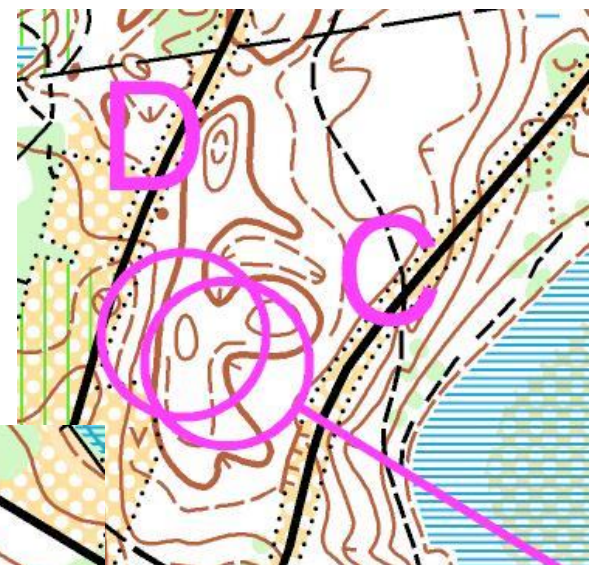
- Arvutis eeltöö.
- Metsas jälgida seisu (vaadata ega pole uusi raie jälgi ja pole toimunud taimestiku kasvu muutusi.)
- Arvestada ka, et ca 2-3 aastaga võib raie võsaks kasvada.
- Maha lastud võsa kujutamine.
- Üldiselt igale poole ei jõua.

Kontakt maavaldajatega:

- Luba nende maal jooksmiseks.
- Veevõtukoht.

KP asukoha sobivus 1

- Kumb on parem punktikoht?

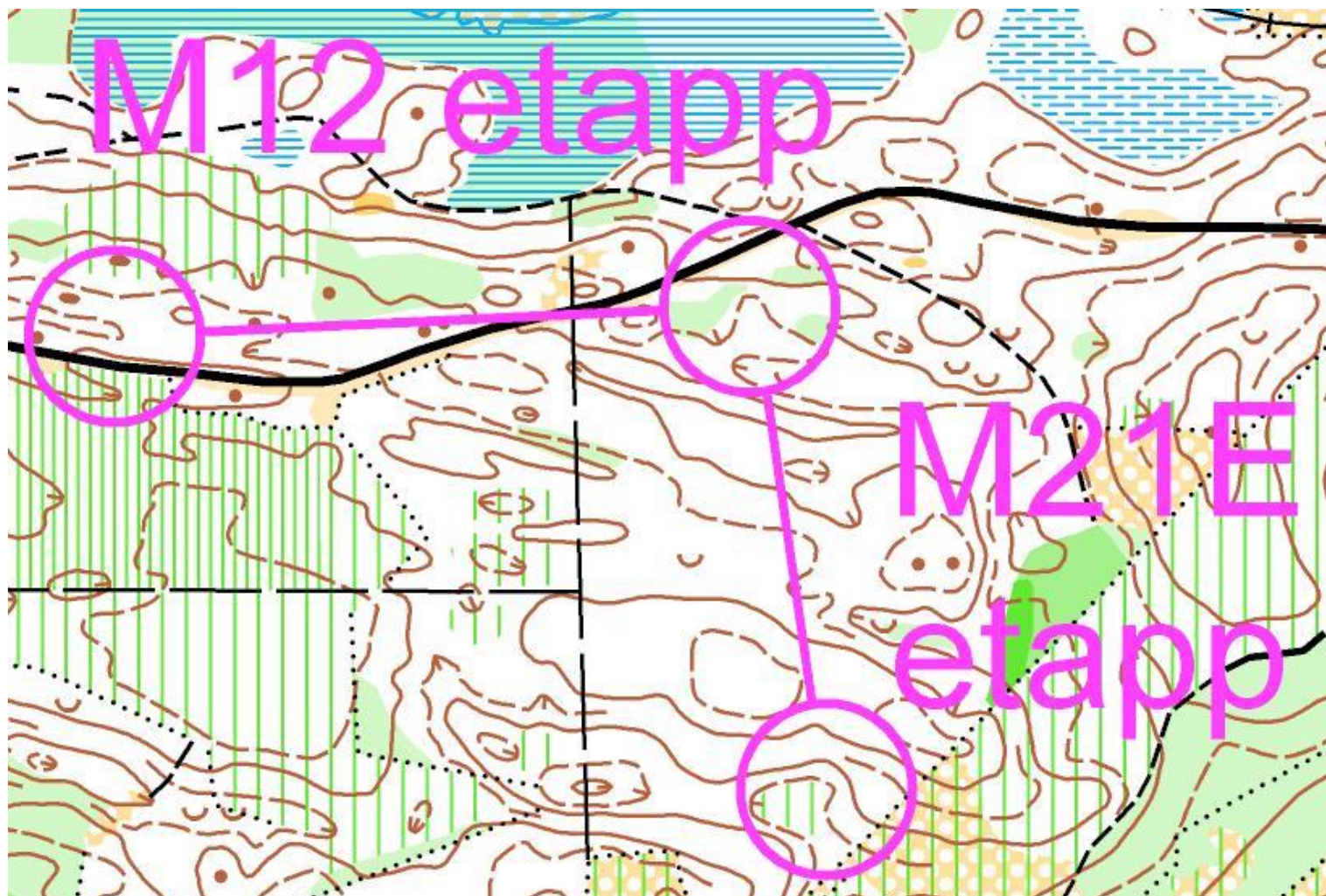


KP asukoha sobivus 2

Mida arvestada KP asukoha vaatamisel:

- Kas KP asukoht on konkreetne?
- Auk ei ole sobilik punktikoht (kivi, objekt tihnikus).
- Kas KP on sobilik klassile?

KP asukoha sobivus 3



KP asukoha sobivus 4



KP asukoht on „õiglane“ (*fair*). KP ei tohi olla objektil, mis on nähtav ainult väga lähedalt, kui kõrval ei ole abistavaid objekte.

Metsaskäigul ära teha ka legendid.

Legendide tegemisel meeles pidada: Nii palju informatsiooni kui vajalik, nii vähe kui võimalik.

Ära tuleb teha kõik täpsustused. Näiteks: mis objekti osal on punkt ja objektide mõõdud.



International Specification for Control Descriptions

IOF Event Example				
M45, M50, W21				
	5	7.6 km	210 m	
▶		///	Y	
1 101		///	<	
2 212	▲	1.0	○	
3 135	■	■	■	
4 246		○	○	
5 164	→	○	○	
○---120 m--->				
6 185	///	///	///	
7 178	▶		○	
8 147	■	2.0		
9 149	///	///	///	
○---250 m--->○				

Kui legendi põhjal, ei ole üheselt võimalik objekti määrata, siis see ei ole sobilik punktikoht.

Lipikud

Lipikul võiks olla

- KP number.
- Mitmepäevasel võistlusel päeva nr.

2 tüüpi lipikuid

Paber

+ metsa unustamisel kaob ise

Kile

+vastupidavam

Murtud oksa kasutamine.

Kuuseoks ei kasva niisama maa seest välja.

Punktikohast võib ka pilte teha.

Lipikuinspektor.

Varustus

Si Jaamad:

- Leppida kokku jaamade eluiga. Teatada raadiojaamade numbrid.

Varustuse komplekteerimine:

- Piirkonnad punktipanijatele ära jagada.
- Vaiad, tähised ja jaamad vastavalt piirkonnale ära jagada ja kokku teipida.
- Nimelised kaardid teha.

Ajagraafiku koostamine 1

KP-de metsa viimisel tuleks arvestada piisav varuaeg. Aja arvutamiseks võib kasutada järgmist plaani:

Start on 14.00. Kontrolljooksjad peavad tagasi olema 1h enne starti ehk 13.00. Kontrolljooksjatele võiks aega olla vähemalt 1h, järelikut peavad KP-d metsas olema 12.00. KP-de panemiseks kuluv aeg sõltub punktipanijate arvust. Arvestada 1-1,5h. Lisaks veel 0,5h varustuse jagamiseks. Koguneda tuleks hiljemalt 10.00.

Ajagraafiku koostamine 2

Veel tuleb arvesse võtta:

- maastiku iseloomu: Kui hea on läbitavus, kui palju on sõidetavaid teid.
- Meeskonna koosseisu: Kui palju on jooksjaid, kõndijaid, kui paljudel on autod.
- Piirkonnad jagada optimaalselt. Näide: 10 punktiga väiksele alale saata aeglane liikuja, 5 laiali asuva punktiga alale kiire jooksja.
- Vähendage tühja jooksmist.

Metsa viimisel

- Igal meeskonna liikmel peaks mobiiltelefon kaasas olema.
- Pärast KP panekut tuleb lipik tagasi tuua.
- Jaamad võiksid olla kotis (lukuga taskus), mitte vaia otsas.
- Kohe pärast metsast välja tulemist öelda brigaadiülemale kas kõik oli korras.
- Jaam aktiveerida keskses, et veenduda selle töötamises.

Kontrolljooksja

- Enne tööd Si pulk tühjendada.
- Kontrolljooksja peab kontrollima KP asukohta, selle klappimist legendiga, punkti numbrit ja tegema jaamas märke.
- Vea avastamisel helistada brigaadiülemale.
- Finišis ajad maha lugeda ja kontrollida KP tunnusnumbrite klappimist enda läbimisjärjekorraga.
- Jaamad peavad olema nii programmeeritud, et nad pärast kontrolljooksjat „magama“ ei jää.

Võimalikud probleemid.

Jaam lõpetab töötamise/probleemid jaama kellaga – keset võistlust ei tohiks jaama ära vahetada.

Metsas toimub/on toimunud raie.

Mõni muu maastikumuutus.

Käitumine on sama: Võimalikult ruttu keskusesse teatada, et oleks võimalik infot levitada. Võimalusel kanda info keskuses olevale kaardile.

Punktide ära korjamine

Punkte võib korjama minna:

- Kui kontrollaeg on lõppenud.
- Kui viimane võistleja on metsast väljas.

Punktipanija võiks oma KP ära tuua, kuna ta on alaga tuttav.

Võiks liikuda vastupidises järjekorras KP-de panekuga.

Peaks toimuma varustuse kontroll (kas kõik jaamad toodi ära, kas muu varustus on terve).

Samal õhtul varustus ümber jagada, et saaks järgmine päev kiiremini tegutsema.

Kasutada muud abiväge.

Radade tegemine võtab peaaegu alati rohkem aega, kui te selle jaoks planeerite.

Aitäh!