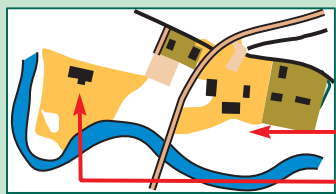


Przed startem



Ośrodek Edukacji
Przyrodniczo - Leśnej
(OEPL)

Zielona Szkoła (ZS)

Nadleśnictwo Woziwoda

Mapy, karty startowe otrzymasz w OEPL lub ZS. Możesz je również pobrać ze strony internetowej nadleśnictwa lub www.zielonypunktkontrolny.pl. Pamiętaj żeby zachować skalę wydruku (100%).

Wybierając trasę dla siebie, dopasuj jej długość i stopień trudności do swoich możliwości.

Punkty potwierdzamy na karcie startowej:

Imię Nazwisko										23	24
START										21	22
META											
WYNIK											
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Tu kasujemy kolejne pk.



Sposób kasowania pk.

Mapy do orientacji sportowej mają własną symbolikę, zapoznaj się z nią - legenda jest na mapie.

Start i meta usytuowane są na terenie Zielonej Szkoły przy tablicy informacyjnej. Zanotuj na karcie startowej czas wyjścia na trasę oraz powrót. W broszurze informacyjnej możesz sprawdzić prawidłowość skasowania punktów.

Na trasie

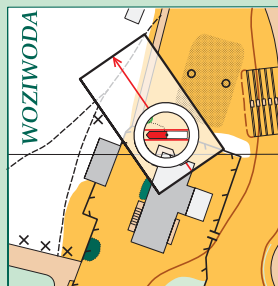
- 1 Czytając mapę pamiętaj aby właściwie ją ustawić (zorientować).
- 2 Staraj się zawsze mierzyć odległość krokami.
- 3 Zawsze powinieneś znać swoją pozycję na mapie.
- 4 Wybieraj pewne warianty i konsekwentnie je realizuj.
- 5 Mając niewielkie doświadczenie nie pokonuj trasy "na przełaj" używając azymutu - korzystaj z obiektów liniowych.

Podstawowe umiejętności

- 1 Orientowanie mapy polega na ustawieniu jej tak, by kierunki świata na mapie odpowiadały rzeczywistości.

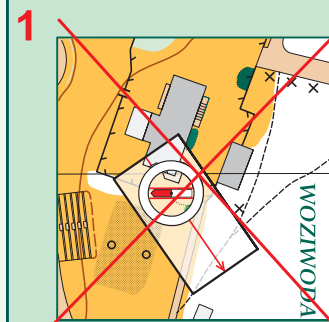
Orientowanie przy pomocy kompasu.

Obróć mapę tak by linie północy na niej (zaznaczone kolorem niebieskim lub czarnym) były równoległe do igły kompasu. Pamiętaj, że północ jest zawsze skierowana do "góry" mapy i w tym kierunku powinna wskazywać igła kompasu.



Dobrze.
Igła kompasu jest równoległa do linii północy na mapie i wskazuje właściwy kierunek.

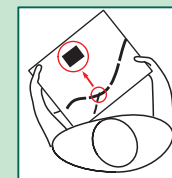
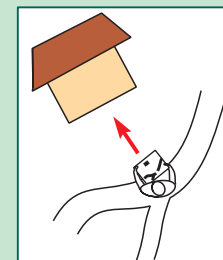
Podstawowe umiejętności



Źle.
Igła kompasu jest równoległa do linii północy, ale wskazuje na mapie kierunek południa, nie północy - mapa jest odwrócona o 180 stopni.

Orientowanie mapy przy pomocy obiektów terenowych.

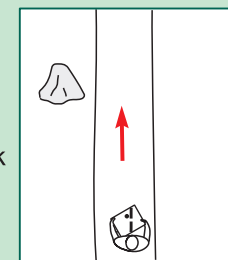
Polega na doopasowaniu obrazu mapy i terenu. Korzystaj z charakterystycznych szczegółów, dobrze jest wykorzystać element liniowy np. drogę, granicę kultur, rów. Do prawidłowego ustawienia mapy należy skorzystać minimum z 2 obiektów.



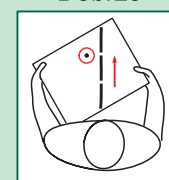
Skrzyżowanie dróg i budynek wyznaczają azymut - linię do ustawienia kierunku.

Budynek w terenie i na mapie są przed zawodnikiem.

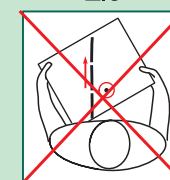
Kierunek drogi pozwala ustawić mapę. Kamień w terenie jest po prawej, stronie drogi i tak samo powinien być na mapie.



Dobrze



Źle



Źle - kierunek drogi się zgadza, ale kamień na mapie jest po lewej stronie drogi, inaczej niż w terenie.