

# KULLANARAK PARKUR PLANLAMAYA GİRİŞ

# **Nermin Fenmen**

Bu kılavuz kapsamında yeni başlayan yetişkinler ve 16 yaşa kadar çocuklar için basit düzeyde parkur planlamak isteyen öğretmen ve antrenörlerimiz için, ODTÜ Spor Kulübünden Erdinç Taşel tarafından Türkçe'ye de çevrilerek kullanım kolaylığı getirilen Condes Parkur Planlama programının kullanımı aktarılmaktadır.

#### **Neden Condes?**

Günümüzde bilgisayar yaşamımızın her alanına girmiştir. Aklımıza gelecek her tür işlem artık bilgisayar ve akıllı telefonlarla yapılabilmektedir. Hayatımızı kolaylaştıran bu işlemler için gerekli yazılımları hazırlayan mühendisler, doğaldır ki emeklerinin karşılığı olan lisans ücretini talep etmektedirler.

Lisanssız yazılım kullanmak, o yazılım için verilmiş olan emeğin karşılığını hiçe saymak olduğu gibi, aslında bilgi hırsızlığı niteliğini taşımaktadır. Ancak günümüzde lisanssız yazılım kullanımı o denli yaygınlaşmıştır ki yazılımcılar da bunun önlemini almaya başlamıştır. Siz her internete bağlandığınızda bilgisayarınızdaki programlar taranmakta, lisans durumundan yazılımcının haberi olmaktadır. Lisans bedeli ödenmeyen programlar kullanım dışı bırakılmakta veya program işlerliğine istenmeyen müdahalelerde bulunularak kullanıcı, lisans bedelin, ödemeye zorlanmaktadır.

Condes, iki kategori ve 25 hedefe kadar olan parkurlardan lisans ücreti talep etmemektedir. Böylelikle görece basit parkurlar için tümüyle yasal, aynı zamanda kullanımı çok kolay olan etkili bir yazılıma sahip olmak mümkün.

#### Condes'in kurulumu

Condes'in ana sayfasından DOWNLOAD'a tıklayarak veya doğrudan http://www.condes.net/index.php/download/

adresinden Condes'in yürürlükteki versiyonlarının indirilebildiği sayfayı açınız. Halen en güncel sürüm, Condes 9'dur, ancak Türkçe desteğinde eksikler bulunmaktadır. Bu yazının kapsayacağı parkurlar için Condes 8 versiyonu fazlasıyla yeterli olup Türkçe desteği mükemmeldir. Bu kılavuz kapsamında Condes 8'in kullanımı işlenecektir. Belirtilen sayfadan, okla gösterilen linkten Condes 8'i indirebilirsiniz.

1



Kurulum programını bilgisayarınıza indirdikten sonra çift tıklayarak kurulumu başlatınız. Condes size dil sorduğunda Türkçe'yi seçiniz.

Programınız artık kullanıma hazır. Şimdi adım adım bir parkur planlayacağız.

#### Hazırlık aşamaları

Gözardı etmememiz gereken bir konu, Condes'in yalnızca parkur planlama için kullanılabildiğidir. Dolayısıyla parkur planlamaya geçmeden önce haritanız hazır olmalıdır. Condes ile parkur hazırlarken, OCAD kullanılarak çizilmiş \*.ocd dosyalarının yanı sıra, haritanız taranmış, \*.jpg, \*. pdf gibi sabit formatta da olsa parkura altlık olarak getirebilirsiniz, parkurunuzu bu malzemeyi kullanarak da hazırlayabilirsiniz. Bu durumda bir haritanın çıktısı da olsa bu haritayı tarayarak kullanabilirsiniz. Sabit formatta (resim özelliğinde) harita kullanacaksanız ölçeğiniz, o harita taranırken hangi ölçekte idiyse aynı ölçekte kalabilmeniz için parkurunuzu yazıcıya aktarırken aynı basılı boyutta kalmanız önemlidir. Örneğin A4'teki bir haritanın taranmış şeklini kullanacaksanız parkurunuzu yine A4'e basmalısınız ki ölçeğiniz orijinali ile tutsun.

Kullandığınız harita \*.ocd formatında ise Condes içinde ölçek ile de oynayabilirsiniz, 1:10 000'lik bir haritanın sadece belli bir kısmını kullanacaksanız haritayı 1:5000 ölçeğinde basmayı ve böylelikle okunurluğunu artırmayı da düşünebilirsiniz.

Bu ayrıntıları ileride "Baskı İşleri" bölümünde daha ayrıntılı olarak işleyeceğiz. Şimdilik parkurumuzu planlamadan önce Condes'in soracağı bazı sorulara yoğunlaşalım.

- 1- Condes'i çalıştırınız. Lisanssız kullanıyor olduğunuzdan ilk sayfadaki kısıtlama açıklamalarını (en fazla 25 hedef ve iki kategori) OK diyerek geçiniz. Ardından gelen açıklayıcı bilgileri de Next ile geçebilirsiniz.
- 2- Program ana sayfasında sol üst köşeden Yeni Etkinlik Oluştur'u seçiniz.
  - 2.1. Etkinliğinize isim veriniz ve Next ile geçiniz.
  - 2.2. Dosya ismini Condes, etkinliğinizle aynı isim olacağını varsayarak bunu önerecektir. Dilerseniz dosyanıza farklı bir isim verebilirsiniz. Bu sayfayı da Next ile geçiniz.
  - 2.3. Condes, oryantiring sporunun 4 disiplini için de IOF kurallarına uyumlu parkur planlama özelliklerine sahiptir. Bu nedenle parkurunuzun türünü sormaktadır. Koşarak Oryantiring seçiniz ve ilerleyiniz.
  - 2.4. Harita ve ölçeği ile ilgili karmaşık seçeneklerin sunulduğu sayfada şimdilik ilk seçenek bizim için yeterli, yani tek haritamız var, sonuçta iki ayrı kategori yapacak olsak bile aynı ölçeği kullanacağız, parkurumuzla ilgili tüm ayrıntıları tek bir dosyada tutacağız. En üstteki seçenekte kalınız ve ilerleyiniz.
  - 2.5. Sıra geldi haritamızı altlık olarak seçmeye. Bilgisayarınızdan kullanacağınız dosyayı bulup seçiniz. Seçiminizi yaptığınız anda (resim dosyası hariç) Condes haritanın ölçeğini algılayacak ve size belirtecektir. Aşağıda ise haritayı basmak istediğiniz ölçeği soracaktır. Şimdilik parkurumuzu basarken haritanın ölçeğini değiştirmek istemediğimizi varsayalım ve ilerleyelim.

Haritanız, etrafında mavi bir çerçeve ile Condes işlem sayfasında kullanmaya hazır. Ekranda haritamızı yeterince ayrıntılı göremiyorsak üst menüden Yakınlaştır'ı kullanabiliriz.

Artık parkurumuzu planlamaya hazırız.



#### Parkurumuzu hazırlayalım

Parkur planlamaya iki farklı yaklaşım ile başlamak mümkün:

- i. Önce hedef noktası olarak kullanmaya uygun noktaları saptamak (soldaki menüde "Kontrol Noktaları"), sonra bunlardan hepsini veya bir kısmını kullanarak, parkuru kullanacak yaş ve deneyim grubuna uygun biçimde bir hedeften diğerine dolaşan bir dizi oluşturmak (soldaki menüde "Parkurları Düzenle")
- ii. Çıkıştan varışa ayakları (iki hedef arasındaki rotayı) düşünerek dolaşırken her ayak sonunda yeni bir hedef noktası belirleyerek ilerlemek (Soldaki menüde "Parkurları Düzenle" – bir taşla iki kuş)

Parkur planlamada hem hedef noktasının kendi, hem de o hedefe giden ayak, oryantiring becerilerini geliştirmede ve test etmede çok önemli iki unsurdur. Condes ile parkur planlamada bir hedeften diğerine giden ayağı da rahatlıkla görebilir, bu ayak için gerekli rota seçiminin zorluk derecesine karar verdikten sonra hedef noktasını bu ayağa göre belirlemek mümkündür.

Aşağıda hedefleri işaretlerken (ii) yöntemini kullanacağız. Çok daha pratik olduğunu göreceksiniz. Bunun için soldaki menüden Parkur Düzenle'yi tıklayarak işleme başlayalım.

# Önce parkurun başlangıç ve bitişini belirleyelim

Parkur planlamanın ilk adımı, Toplanma Alanı, Çıkış ve Varış bölgelerinin belirlenmesidir. Toplanma alanı, sporcuların güneşten ve yağmurdan korunabilecekleri, katılımcı sayısı ölçüsünde yayılabilecekleri, ancak parkur bölgesine yayılmalarının denetlenebileceği, taşıtla ulaşım olanaklarına fazlaca uzak olmayan bir bölge olmalıdır. Toplanma alanı belirlendikten sonra çıkış ve varış noktaları da buna göre belirlenebilir. Bir okulun bahçesinde düzenlenecek bir parkurda toplanma alanı bahçenin okul girişine yakın bir noktası (yağmur bastırırsa içeri alınabilir) çıkış ve varış da yine aynı noktada olabilir.

Parkurunuzun önce başlangıç (üçgen) ve bitiş (iç içe iki daire) noktalarını harita üzerinde işaretleyin. Bunun için sağdaki menüden önce üçgene tıklayın, sonra gelin, haritanızın üzerinde üçgeni simgeleyecek bayrağı koymayı düşündüğünüz noktaya tıklayın. Üçgeniniz harita üzerinde hazır.

Yerini mi değiştireceksiniz? Harita üzerindeki bu üçgene bir kez tıklayın, rengi pembeden maviye dönüşecektir. Artık fare yardımıyla üçgeninizi istediğiniz noktaya sürüyebilirsiniz.

Benzer şekilde bitiş noktasını da haritanıza yerleştirin. Sağdaki menüden iç içe iki daireye bir kez tıklayın, sonra haritada bitiş noktası olmasını öngördüğünüz noktaya tıklayın. Haritanızda artık başlangıç ve bitiş noktalarının arası, kesikli çizgi ile birleşti.

Varış noktasının yerini değiştirmek için yine harita üzerindeki bitiş sembolüne bir kez tıklayın, mavi olsun. Sürüyerek istediğiniz noktaya götürün.

Bakalım ekranda artık ne görüyoruz? Condes harita bölgesi dışında hedef bilgi kartını oluşturmaya başladı. Henüz hiç hedefimiz yok, dolayısıyla parkur mesafesi 0,0 km. Son hedeften (hedefimiz olmadığından şu an üçgenden hesaplıyor) varışa 30 m mesafe var ve son hedeften varışa şerit takip edileceği varsayılmış (son hedeften varışa şerit kullanmayacaksanız bunu değiştirmeyi daha sonra göreceğiz). Etkinlik Adı ve Parkur Adı da, hem hedef bilgi kartında, hem de harita üzerinde pembe ile gösterilmiş (yazıları, süslemeleri daha sonra göreceğiz).



Hedefleri koymaya başlamadan önce, başlangıç noktası için bilgi kutucuklarına uygun sembollerin girişini yapalım. Üçgenimiz tam nerede?

Yukarıdaki örnekte üçgen, merdivenlerin başladığı noktada. Sporcu merdivenlerden çıkacak ve üstteki bahçeye ulaşacak. Üçgen için "merdivenlerin dibinde" diyeceğiz. Parkurumuzu hazırlarken her hedef için de aynı yöntemi izleyeceğiz. Aşağıdaki adımları izleyelim.

#### Hedef bilgilerini belirtme

Üçgenimize çift tıklayalım.



Üçgenimiz mavi oldu, üstte de bilgi sembollerini belirleyeceğimiz kısım açıldı. Önce burada yer alan 1-2 noktaya değinelim.

Üçgen, başlangıç noktasını gösteriyor. Condes, kodunu "start" anlamında S olarak varsayıyor. Hedef noktalarının bilgilerini girerken de bu kutucukta hedef numarası yani 31, 42 gibi rakamlar yer alacak.

Üçgenin tam olarak nerede yer aldığını belirleyelim. (Hedef bilgi tanımlarıyla ilgili sembollere henüz hakim değilseniz bu kılavuzun sonunda yer alan EK-1 kısmına göz atabilirsiniz.)

Kontrol Noktası: S	X
Kod:       5         Image: State of the st	Image: Control of the second sec

Hedef bilgisinde ana nesneyi belirteceğimiz kutucuğa tıkladığımız an, sağ kısımda buraya ne gibi sembolleri koyabileceğinize ilişkin bir menü geliyor. Semboller de özelliklerine göre gruplandırılmış. Bu gruplar soldan sağa:

- toprakla ilgili semboller
- taşla ilgili semboller
- suyla ilgili semboller
- bitki örtüsüyle ilgili semboller
- insan yapımı nesnelerle ilgili semboller
- insan yapımı nesne sembolleri
- kesişim, çatal gibi durum belirten semboller

Biz "merdiven" sembolünü istiyoruz, o halde patika işaretine tıklayarak oradan da merdiven sembolünü buluyoruz. Fareyi semboller üzerine yaklaştırdığınızda altta o sembolün neyi simgelediğini de görebilirsiniz. Böylelikle aşina olmadığınız sembolleri arayıp bulmanız da mümkün. Merdiven sembolüne tıklayıp devam edelim.



Şimdi, merdivenin dibinde (ayağında) dememiz lazım. Bunun için sembol kutucuklarından "neresinde" kısmını belirten kutucuğa tıklıyoruz.

Bu kez sağdaki semboller dizisi değişti. Burada yalnızca bu kutucuğa koyabileceğiniz semboller

yer alıyor. Böylelikle hangi kutucuğa hangi sembolleri koyabiliyorduk konusundaki tereddütler de

giderilmiş oluyor. Bir kutucuğa tıkladınız. Yandaki menüde koymayı düşündüğünüz sembol yok ise yanlış kutucuktasınız demektir.

"Neresinde" sembolleri yine gruplandırılmış:

- "Sonunda" sembolleri
- Arasında, yukarısında, dönemecinde vb semboller
- Kuzey dış kısmında vb semboller
- Kuzeyinde vb sembolleri
- Kuzey iç köşesinde vb semboller
- Kuzey dış köşesinde vb semboller
- Kuzey ucunda vb semboller
- Kuzey iç kısmında vb semboller
- Kuzey ayağında (dibinde) vb semboller

Biz "dibinde" (ayağında) kısmına tıklıyoruz. Eğer yön belirtmeyeceksek (ki merdivenin bir ayağı olur, yön belirtmemize gerek yoktur) en uygun sembol olan 11.3 "Ayağı, eteği" sembolüne tıklayıp üçgenimizin yerini tanımlamayı tamamlamış oluyoruz.

"Tamam" dediğimiz anda artık hedef bilgi çizelgesinde üçgenimizin yeri tanımlanmış durumda.





Şimdi bir önceki adıma geri dönelim ve Condes'in eğitici yönlerinden bir başkasına göz atalım.

#### Hedef bilgilerini metinle göstermek

Parkuru koşacaklar henüz çok deneyimsiz ise, hedef bilgi sembolleri yerine metin de kullanabilirsiniz. Bunun için hedefe ya da üçgene çift tıklayıp hedef bilgi ekranı açıldığında alttaki seçeneklerden Metinler,

Kontrol Noktası: S		X
Kod: 5 Kontrol noktası tipi: Başlangıç noktası Başlangıç noktası	Image: Second state s	
Hedefteki tahmini yarışmacı 0 Zaman başlangıç yükü:		
Kontrol tanımını taşıma panosuna kopyala	♥ ♥   3×6 7/3   X	
Kontrol tanımı Metinler, Puan-O, ve Durumu Zımba	a deseni 🛛 👂	

Puan-O, ve Durumu düğmesine tıklayınız.

Bu kısımda, daha farklı işlemler de yapılabiliyor, ancak biz ekranın sağ kısmındaki seçeneklere yoğunlaşacağız.

Kontrol Noktası: S		×
İşaretleme durumu Bu kontrol noktasının ön hazırlık çalışmaları için bu "onay işaretlerini" kullanın Bölgeye bayrak yerleştirildi İşaret yerleştirildi	Metinsel kontrol tanımı "Metinsel kontrol tanımları" için kullanılan metin © Condes'in metin üretmesine izin ver © Elle girdiğim metni kullan	Tamam İptal Yardım
Işaret toplandı Puan-O puanları Bu hedef için puan-O puanı: 10	İlave metin Bu serbest biçim metin alanı- eğer boş değilse- hedefin kontrol tanımını takip eden ayrı bir kutuda yazdırılacaktır	
	r, Puan-O, ve Durumu Zımba deseni 👂	

Burada 3 seçenek var:

- Condes'in metin üretmesine izin ver siz sembol olarak hedef bilgisini belirlemişsinizdir, Condes bunu metin olarak sunacaktır. Hedef bilgi çizelgesinde semboller yerine bu metin yer alacaktır.
- Condes'in belirlediği metni yeterince açıklayıcı bulmamış olabilirsiniz, Elle girdiğim metni kullan'ı seçebilirsiniz. Hedef bilgi çizelgesinde semboller yerine bu metin yer alacaktır.
- İlave metin kısmında ise gireceğiniz metin hedef bilgi çizelgesinde, sembolün yanında açıklayıcı metin şeklinde yer alacaktır.

Her üç seçeneği de deneyerek bilgi çizelgesinde nasıl görüneceğine bakabilirsiniz.

#### Şimdi hedefleri belirleyelim

Yukarıda belirttiğimiz gibi, başlangıçtan bitişe hedefleri işaretleye işaretleye gideceğiz. Hem iki hedef arasındaki ayakları kontrol edeceğiz (yaş grubu ve deneyime uygun zorlukta olsun, hem de ana yol, uçurum gibi tehlikeli olabilecek yerlerden uzak olsun), hem de ayağı içimize sindirdikten sonra hedef noktasının da yaş grubu ve deneyime uygun zorlukta olmasına dikkat ederek o ayak sonundaki hedef noktasını işaretleyeceğiz. Böylelikle işimiz bittiğinde parkurumuz da hazır olacak.

Siz bir önceki aşamada üçgeni ve bitiş sembolünü haritanıza yerleştirdiğiniz anda zaten soldaki menü sizi Parkurları Düzenle'ye taşımıştı ve üçgeninizle bitişi kesikli çizgi ile birleştirmişti. (Belki başlangıç ve bitişi aynı nokta olarak öngördünüz, semboller üst üste çakıştığından kesikli çizgiyi göremiyor olabilirsiniz. İnanmıyorsanız bitiş sembolünüze tıklayın, biraz yana doğru sürüyün. Evet, kesikli çizgi orada©)

Parkurumuza başlıyoruz:

 Üçgene tıklayın. Ardından üçgenin ardından gelecek hedefi eklemek için sol üst menüde, şekilde görülen düğmeye tıklayınız.

Fareyi tekrar haritanızın üzerine getirdiğinizde üçgen, farenin bulunduğu nokta ve bitiş arasında lastik bant



varmış gibi bir çizgi oluşacaktır. İşte bu lastik bant sayesinde parkurun "ayağını" görebileceksiniz. Ana yola çıkmayı, ekili bir tarlanın içinden geçmeyi, tehlikeli bir kaya setinden atlamayı teşvik edici rotalar olmamasına dikkat ederken bir yandan da farenin bulunduğu noktaya giderken sporcunun nasıl bir rota izleyeceğini, yaş ve deneyime uygun olarak zorluğu uygun olup olmadığını da görebileceksiniz. Ayağa karar verip haritaya tıkladığınız anda hedef noktası

tıkladığınız noktaya yerleştirilmiş olacaktır.

Condes, hedef numaralarını 31'den başlatmak istediğinizi varsayarak 31'i önerecektir. Numarayı isterseniz değiştirebilirsiniz.



2- Her hedefin bilgi sembollerini işlemeyi sonraya bırakıp parkurunuzu oluşturmaya devam edebilirsiniz. 1. Hedef mavi ise bundan sonra dokunacağınız nokta 2. Hedefiniz olacaktır. Bu şekilde araziyi dolaşıp parkurunuzu tamamladıktan sonra klavyenizin Esc tuşuna basarak hedef yerleştirme işlemini sonlandırabilirsiniz.



Esc'e basarak yerleştirme işlemini sonlandırmış olsanız da iki hedef arasına bir ayak daha atmak istediğinize karar verirseniz (örneğin 4 ile 5 arasında bir hedef daha olsun dediniz diyelim) bir önceki hedefe tıklayın, mavi olacak. Sonra yine üst sol menüdeki "Parkur ayağına kontrol noktası ekle" sembolüne tıklayın. Lastikli bandın da yardımı ile araya koyacağınız istediğiniz sayıda hedefi yerleştirin, yeniden Esc'e basıp parkura hedef yerleştirme işlemini sonlandırın.

Hedeflerinizi yerleştirirken ekranda gördüğünüz 31, 32, 33 vb hedef numaraları, Esc tuşuna basıp da parkur yerleştirme işlemi tamamlandığı anda klasik bir parkurda olması gerektiği gibi 1, 2, 3 şeklinde hedef sıra numarasına dönüşecektir.



	ÖRNEK PARKUR						
	BIR		0,2 km		n		
Δ							
1	31		Т			n	
2	35		≫			Q.	
3	32		$\times$				
4	33		• **			ŗ	
5	34		$\times$			.O	
() 55 m>©							
www.condex.net8.3.4 Orienteering Colgary N							

Hedeflerinizin her birine çift tıklayarak hedef bilgisini sembol veya metin olarak belirleyin. Artık parkurunuz, ana hatlarıyla kullanıma hazır.

#### Parkurumuz kusursuz olmalı!

Şimdi sıra geldi parkurun kağıt üstünde her şeyiyle doğru göründüğünden emin olmaya. Parkurumuzu süslemeye başlamadık henüz – bu aşama, parkurun ve haritanın net ve okunur olduğundan emin olmayı içeriyor.

a) Hedef çemberinin merkezi tam olarak işaretlenen ve bilgi çizelgesinde belirtilen noktada mı?



Geçici olarak kilidi aç

b) Parkurun tamamında hedef sıra numaraları rahat görülebiliyor mu?



Parkurumuza tekrar göz atalım: Görebileceğiniz gibi hedef sıra numaralarından 1 ve 3 hiç görünmüyor. Bunları uygun yerlere alalım ki rahatlıkla görünebilsin.

Ayarlar

Bunun için hedef çemberine tıklayın. Mavi olduğu anda yanındaki numarayı da fare ile süreyerek daha uygun bir yere çekebilirsiniz. c) Haritada ayrıntılar çember çeperi veya iki hedef arasındaki pembe çizgi tarafından kapatılmış mı?
 Bu durumda çember çeperini veya iki hedef arası çizgiyi o noktada kesmek gerekecektir. Bu iki işlem farklı yöntemlerle yapılıyor, bunları sırasıyla görelim:

i. Hedef çemberini kesmeyi hedef üzerinde sağ tıkladıktan sonra seçtiğimiz "Kontrol noktası çemberi" seçeneğinden yapıyoruz.



32 numaralı hedefin çemberinin, güneydeki duvarın köşesini kapatmasını istemediğimizi varsayalım. Çember üzerinde tam o noktada tıklayarak çemberi kesmek mümkün. Vazgeçme için kestiğiniz noktaya tekrar tıklayarak çemberi yeniden oluşturabilirsiniz.

İki hedef arası pembe
 çizginin kesilmesinde pembe
 çizgiye tıklayarak kırmızı olmasını
 sağladıktan sonra sağ üst
 menüdeki makasa tıklayıp tekrar

pembe çizgiye tıklayabilirsiniz. Kestiğiniz yer gri olarak görünecek, ancak baskıda çıkmayacaktır. Çizgiyi fazla kestiyseniz yine üst sağ menüden (+) (nokta ekle)'ye tıklayıp çizginizin üzerinde noktalar oluşturun. Sonra makasın solundaki şalter (aç-kapa) işaretini tıklayarak gri çizginize tıklayın, kırmızıya dönecektir.

#### d) Son hedeften varışa giden yola hakikaten şerit çekecek misiniz?

Parkurumuzu ilk tasarlamaya başladığımızda Condes, resmi yarışların çoğunda uygulama bu şekilde olduğundan son hedeften varışa şeritlerle yönlendirme yapılacağını varsayarak hedef bilgi çizelgesinin son kısmını sol alttaki şekilde göstermiştir.



Eğer sporcu sizin bu parkurunuzda son hedeften varışa şeritleri izleyerek gelmeyecekse hedef bilgi kartında da bunun sağ üstteki şekilde düzeltilmesi gerekecektir.

Bunu yapmak için bitiş sembolüne çift tıklayınız. Açılan pencereden "İşaretleme yok"u seçebilirsiniz.

e) Haritada, özellikle parkurun geçeceği koridorlarda tüm ayrıntılar rahat okunuyor mu? Haritada değişiklik yapmak gerekiyor mu?

Parkurumuza tekrar göz attığımızda dikkatimizi çeken, 4. hedef noktasında geçilemez tel çit sembolüne ait tırnakların çit ile 4'ün bulunduğu duvar arasındaki boşluğu kapatmış olması. Hızlı göz atıldığında sanki geçilemez duvar gibi bir izlenim yaratıyor. Oysa çit sembolünde tırnaklar içe baktırılsa bu sorunu rahatlıkla çözeceğiz.



Denebilir ki tırnaklar içe bakınca oradaki insan yapımı nesneleri kapatacak, karman çorman bir görüntü olacak. O zaman haritacılığın temel ilkelerinden birine geliyoruz: Eğer geçilemez tel çitin çevrelediği alanın içine hedef yerleştirmeyecekseniz ve o alan içindeki nesneler parkuru koşan için çok önemli birer ayrıntı oluşturmuyorsa çit içini "özel bölge" (haki yeşil) olarak gösterin. Özel bölge içinde ayrıntılar gösterilmek zorunda değil. Bir yandan da bu alana girmenin yasak olduğuna dikkati çekmiş olursunuz.

Peki, Condes harita güncellemek için kullanılamıyor, ne yapacağız? Elimizde varsa

OCad'e veya Open Orienteering Mapper gibi harita güncelleme programlarına başvuracağız. Bu programlardan biri kullanılarak haritayı açacağız, tel çitin tırnaklarını içe baktıracağız, tırnaklar oradaki insan yapımı nesnelerin üzerine geliyor, kafa karıştırıyorsa alanın içini haki yeşile boyadıktan sonra insan yapımı nesnelere ait çarpıları sileceğiz.

Bunu yaparken Condes bir kenarda açık kalabilir. Haritanızın güncel halini kaydettiğiniz anda parkurunuza döndüğünüzde Condes ekranında haritanızın son halini göreceksiniz.

#### Baskıya hazırlanalım

Parkurumuz teknik olarak hazır. Şimdi haritamızı biraz süsleyelim ve baskıya hazırlanalım.

- 1- Yazılacaklar:
  - Parkur çıktısının 2 vazgeçilmezi: Ölçek ve eşyükselti aralığı
  - Etkinliğin adı
  - Harita üzerinde hazırda yazılı değilse haritacının adı ve son güncelleme tarihi
  - Parkur planlayıcının adı
- 2- Haritada mevcut değilse kuzey sembolü, logolar, isteğe göre resimler eklenecek
- 3- Hedef bilgi çizelgesini Condes, haritanın dışında hazırlıyor. Çizelge basılacak alanın içine taşınacak
- 4- Kağıt boyutuna göre sayfa düzeni hazırlanacak

Bunları tek tek görelim. Açıklamalara geçmeden önce önemli bir noktaya dikkat edelim: Parkurunuzu baskıya hazır hale getirirken logolarla, yazılarla, hedef bilgi çizelgesinin boyutlarıyla, yerleriyle vb sıkça oynayacaksınız. Unutmayın:





Hedeflerin, üçgenin, pembe çizgilerin, kısacası "parkur" ile ilgili tüm nesneler – ki hedef bilgi çizelgesi ile sayfa boyutunu ayarlayan mavi çizgi de buna dahildir – ile ilgili güncellemelerde sağ üst menüden Parkur Nesnesi seçili olmalı, resim, logo, yazılar vb kısımlarla ilgili güncelleme yaparken ise Grafik Nesne seçili olmalıdır.

1- Yazı yazmak için sağ menüden Aa'ya tıklıyoruz. Harita üzerine tekrar tıkladığınızda istediğiniz renkte, font ve yazı şeklini kullanarak yazı yazabilirsiniz.

Bu metni bu dosyadaki tüm parkurlar için geçerli olmasını öngörebileceğiniz gibi, sadece bu parkur için yazılmasını isteyebilirsiniz. Bu, özellikle farklı ölçekte iki parkur yapacaksanız önemli.

Sol alttaki "Beyaz Arka Plan" işaretli değilse yazı arka planı şeffaf bırakılacaktır.

Türkçe karakterlerin düzgün görüntülenmesi için Font'a tıkladığınızda açılan pencereden Script ve buradan da en yukarıdaki Turkish'i seçtiğinizden emin olunuz.

Yazınızı yazdıktan sonra çerçevesinden sürükleyerek yerini değiştirebilir, üzerine çift tıklayarak istediğiniz gibi güncelleyebilirsiniz.

- 2- Resim, logo vb eklemek için sağ menüde en alttaki Yeni grafik'e tıklayıp haritanıza bir kez tıklayın. Açılan pencereden resim dosyasını seçtikten sonra resim çalışma alanı içine gelecektir. Resmin üzerine tıkladığınızda çevresindeki siyah noktalardan fareyi sürüyerek resmi istediğiniz gibi küçültebilir, büyütebilirsiniz, farklı bir yere taşıyabilirsiniz.
- 3- Hedef bilgi çizelgesini basılacak alanın içine taşınmasında çizelgeye tıklayıp fare ile istediğiniz yere sürümeniz yeterli.

Basılacak alan boyutunu ayarladıktan sonra bu kısma yeniden döneceğiz ve kimi zaman oldukça çok yer kaplayan bu çizelgeyi düzenlemeyi de göreceğiz.

4- Basılacak alan ve sayfa düzeni, parkurunuzu çevreleyen mavi çerçeve sayesinde ayarlanacak. Önce kağıt boyutunu seçelim. Bunu Ana Menüden Dosya'nın altında Yazıcı Ayarları'ndan yapacaksınız. Kağıt



boyutumuz A5, yani yarım A4 olsun. Yazıcı ayarlarında yatay / dikey de seçebilirsiniz. Yatay seçelim. Tamam deyip parkurumuza dönelim.

Şimdi mavi çizgimize tıkladığımızda bu kağıt boyutu ve yatay/dikey konumu ile parkurumuzun kağıda sığıp sığmayacağını rahatlıkla görebiliyoruz. Yandaki örnekte parkurumuz dikey konumda A5'e sığmıyor. Bize dikey konumda yaklaşık 1/3 sayfa daha gerekecek.

Dikey sığmadı ama acaba yatay konumda sığacak mı? Mavi çizgiyi alttaki noktasından yukarı itmeye başlıyoruz, Condes dikeyden vazgeçip yataya dönmek istediğinizi algılıyor ve çerçeveyi buna göre hesaplıyor.



Evet, bu daha iyi, ancak sağdan ve soldan da biraz daha küçültmek gerekecek...

Mavi çizgi ile sayfa kenarlarını tam olarak belirledikten sonra artık parkurumuz baskıya hazır.

Mavi çizgimiz, kenarlık niyetine baskıda da görünecek. Rengini mi beğenmediniz? Üzerindeyken sağ tıklayınız. Yazdırma Alanı'nı seçiniz. Rengini değiştirebildiğiniz gibi baskı

alanı olarak belirlediğiniz bu boyutları parkurların tümünde mi yoksa yalnızca bu parkur için mi kullanacağınızı da belirleyebilirsiniz.

Artık baskı önizleme yaparak "tanımlanmış baskı alanı" ile parkurunuzun baskıda nasıl görüneceğini görebilirsiniz.

5- Hedef bilgi çizelgesine yeniden dönelim. Artık kağıt boyutlarına göre baskı alanı da belli ise hedef bilgi çizelgesinin yeri ve görünümüne son şeklini verebiliriz.



Hedef bilgi çizelgesine çift tıkladığınızda açılan pencereden

- Çizelgenin rengini değiştirebilirsiniz
- Boyutunu küçültebilirsiniz (6 mm, 5 mm...)
- Hedef bilgilerinin sembol veya metinsel görünümde olmasını sağlayabilirsiniz
- Menüyü kapatıp çizelgenin üzerine tıkladığınızda kenarlarında beliren siyah noktalardan üsttekine bastırarak çizelgeyi birkaç sütuna yayabilirsiniz
- 6- Resimlerimiz, yazılarımız, hedef bilgi çizelgemizle parkurumuzu önizleme ile de onayladıysak sıra geldi artık baskıya vermeye.

Bunun için Ana menüde Dışarı Aktar (Export) seçeneğini kullanacağız. Önerimiz, renkli çıktı alınabilen her baskı evinde bulunan Photoshop programı ile açılabilen EPS formatıyla dışa aktarmaktır.

EPS'yi seçtiğinizde açılan pencerede dikkat edeceğiniz bir husus, parkur için belirlediğiniz harita ölçeğini burada da tutturmaktır. Dışa aktarma ölçeğinin parkurunuzda kullandığınız ölçekle aynı olmasına dikkat ediniz.

EPS formatında alınan resim dosyasını bir flaş belleğe alıp cebinize atınız. Baskı evine gittiğinizde Photoshop ile, 250-300 dpi gibi yüksek çözünürlükte açmalarını rica ediniz. Ölçeğin değişmemesi için görevliyi uyarınız, sayfa boyutlarıyla oynatmayınız. Olduğu gibi baskıya veriniz.

#### Sonsöz

Parkur planlama bir derya. Bu yazımızda konunun çok azını kapsayabildik. Ancak metnin, parkur planlamaya yeni yeni adım atanlar için faydalı bir kaynak olduğunu umuyoruz.

Parkur planlama ve genelde oryantiring hakkında daha ayrıntılı bilgi için <u>http://fenmen.bilkent.edu.tr/O\_belgeler/</u> adresine göz atabilirsiniz.

Nermin Fenmen Mayıs 2014

# EK-1 Hedef bilgi çizelgesi

#### Bilgi çizelgesinin yapısı

Bir oryantiring haritasında hedeflerin yerini tam olarak belirten hedef bilgi çizelgesinde önce ok ile belirtilen kısımların ne anlama geldiğini görelim.



Şimdi hedeflere ilişkin satırlardan birini alalım ve her kutucuğun anlamını ve bunları soldan sağa okuyarak hedefin yerini anlatan bir cümle haline getirmeyi öğreneceğiz. Çok kolay olduğunu göreceksiniz.



Soldan sağa okuyalım: 4. hedefimin numarası 112. Kuzeydoğudaki kayanın doğusunda.

Eğer hedef çemberinin içinde aynı nesneden başka yok ise "hangi" sütunu, gerekmediği için kullanılmaz.



15

Soldan sağa okuyalım: 1. hedefimin numarası 98. Dere yatağının kuzeybatı yönünde bittiği yerde (sonunda).

Aynı hedef çemberi içinde o nesneden çok var ve "hangi" sütunu ile nesneyi "kuzeydeki", "doğudaki" şeklinde tanımlamak, tam olarak hangisi olduğunu gösteremeyecekse nesne büyüklüğü ile tanımlanabilir. O zaman görüldüğü gibi "boyut" sütunu devreye girer.



Soldan sağa okuyalım: 3. hedefimin numarası 115. Civardaki kaya setleri arasından 1,75 m yükseklikte olanının güneydoğu yönünde dibinde.

Diyeceksiniz ki parkura çıkarken elimizde mezura ile mi çıkmalıyız? Elbette hayır. Eğer boyut sütunu kullanılmışsa bu kaya setini civardaki diğerlerinden ayıran en belirgin özellik olduğu anlaşılmalıdır. Boyut sütununda 1,75 m olarak gerçek boyutu yazılmış olsa da anlamalıyız ki civarda başka kaya setleri olsa da bunların tümü, yaklaşık 2 metreden ya çok ufak ya da çok büyüktür. Gözlerimiz çevrede yaklaşık 2 m yükseklikte bir kaya seti bulunca biliriz ki o bizim aradığımız kaya setidir.

Bu noktada yine parkur planlamanın ilkelerinden birini vurgulamış oluyoruz: Parkurcu, sporcuya "bulmaca" hazırlar. Ama bulmacanın çözümü hiçbir zaman "imkansız" ya da "bezdirici" olmamalıdır. Birbirinin aynı tanıma sahip pek çok nesne arasından birini seçip hedefi oraya koymak isteyen bir parkurcu, bu nesneyi diğerlerinden ayıran özelliğin ya haritada çok net olarak göründüğünden emin olmalıdır (örneğin yalnızca bu kaya setinin dibi çalılık). Eğer "boyut" ve/veya "hangi" sütunları yardımıyla nesneyi tanımlamak durumunda isek bu tanımın yalnızca bu nesneyi tanımlayacağından emin olunmalıdır.

Kimi zaman nesneleri daha iyi tanımlamak için "nesne" sütununun yanına ikinci bir nesne getirilebilir.



Bu durumda iki nesneyi şu şekilde okumalıyız: Hedef kayada. Kayanın doğusunda. Civarda başka kayalar da var, bu kaya, yanındaki çalılıklarla dikkati çekiyor. Bu kayayı ararken çalıya yönelirseniz kayanızı daha rahat bulursunuz.

"Boyut" hanesi kesişim, çatal, kıvrım işaretleri için de kullanılır. Kesişim, çatal kavramları yol, patika, dere gibi çizgisel özellikler için kullanılacağına göre zaten o nesneler için "boyut" ya da "büyüklük" gerekli bir kavram değildir. Bu nedenle "boyut" ile "kesişim" için aynı sütunun kullanılmasında sakınca olmadığı düşünülmüş, kurallar bu şekilde belirlenmiştir.



"İki dere yatağının kavuştuğu noktada" veya kısacası "dere yatağı çatalında".

Son örnekte gördüğünüz gibi, kesişim ifade eden X veya Y şekilleri hedef noktasını belirleyecekse kesişen iki doğrusal özellik aynı bile olsa nesne1 ve nesne2 sütunlarında gösterilmeleri gereklidir.

# "Hangi" sütununda kullanılan semboller

Hedef bilgi çizelgesinde soldan sağa, her kutucuğu A'dan başlayarak birer harf ile adlandırırsak, A sütunu hedef sıra numarasını, B sütunu hedef numarasını gösterirken gerektiğinde "hangi" sorusuna yanıt veren semboller için C sütunu kullanılır.



Bu sütunda bulunabilecek semboller aşağıda özetlenmektedir.



Tekrar hatırlatalım: Aynı hedef çemberi içinde bu nesnelerden zaten başka yoksa C sütunu boş bırakılır.

# Kentsel parkurlarda sık karşılaşılan nesneler

Nesneler için hedef bilgi kartında D ve gerekiyorsa E sütunlarını kullanacağız. Örneğimizi hatırlayalım:



Şimdilik arazi parkurlarına çok girmeden, kentsel parkurlarda sıkça karşılaşacağımız bina, altgeçit, yol, çeşme, insan yapımı nesne, ağaç, çalı gibi sembollere yoğunlaşalım. Aşağıdaki çizelgede soldaki, nesnenin hedef bilgi çizelgesindeki sembolünü, sağdaki şekil ise haritada nasıl göstereceğini vermektedir.





# Bu ağaç başka ağaç 😊

E sütunu aynı zamanda "derin", "sığ", "devrilmiş" gibi, D sütunundaki nesneye ilişkin "nasıl" sorusuna yanıt vermek için de kullanılabilir. Sembollerin tümüne ilişkin bir listeyi ayrıca vereceğiz ama kentsel oryantiringde karşılaşabileceklerimizi kısaca listeleyelim:



# "Boyut" veya "kesişim" belirten semboller

Bunun için F sütununun kullanılacağını biraz önceki örneklerimizde görmüştük. Bu sütundaki semboller ya metre cinsinden boyut veriyor, ya da kesişim (X veya Y) sembollerini içeriyor. Tam bu noktada, insan yapımı nesne için kullanılan X ile "kesişim" ifade eden X işaretini karıştırmamaya özen göstermeliyiz.

Aslında kendimizi, sembolleri soldan sağa okumaya alıştırdıysak işimiz kolay. Sembolümüz D ya da E sütununda ise insan yapımı nesne, F sütununda ise kesişimi ifade edecek.



"Neresinde?" Yer/yön belirten semboller



Örneğimize dönecek olursak "neresinde" sorusunun yanıtınının **G** sütununda verildiğini görüyoruz. Yukarıdaki örneğe bir daha bakalım ve **C** sütunu ile **G** sütunu arasındaki farkı iyi öğrendiğimizden emin olalım.

C sütunu, aynı hedef çemberi içinde kalan aynı özellikteki nesneler arasından **hangisi** sorusunun yanıtını verir. G sütunu ise hedefimizin o nesnenin **neresinde** olduğu bilgisini verir.

Bu sembollerin tamamını ayrı bir liste halinde vereceğiz. Şu aşamada kentsel oryantiringde sıkça kullanılan birkaçını görelim.



Kuzeydoğu tarafında



Doğu iç köşesinde



Kıvrım yaptığı yerde (yol, dere yatağı gibi doğrusal özellikler için kullanılır)

Arasında (bu işaretin ilgili olduğu iki nesne D ve E sütunlarında belirtilmiştir – iki bina arasında, kaya ile çalının arasında... gibi)



Kuzeybatı yönünde sonunda

Güney dış köşesinde

Üstünde

Altında

Dibinde

# H sütunu: Özel konum noktaları



Yukarıdaki örnekte 8. hedefimin numarası 34. İki binanın arasında ve orada içilebilir su var.

Bu sütun, yalnızca aşağıdaki 4 durum için kullanılır. Genellikle boştur.



İlkyardım noktası

İçilebilir su noktası

<u>ج</u> ۂ

Telsiz veya TV kamera noktası

Hakem/görevli noktası

Hedef bilgi sembollerinin tamamını aşağıdaki çizelgede bulabilirsiniz (IOF Hedef Bilgi Sembolleri ODTÜ Spor Kulübünden B. Canan Hoşafçı Irak tarafından Türkçe'ye çevrilmiştir). Ardından da yine Canan Hoşafçı tarafından dilimize çevrilen, kendinizi hedef bilgi sembollerine ilişkin sınayabileceğiniz bir test için bağlantı veriyoruz. Elbette bu sembollerin tamamının hemen ezberlenmesi mümkün değil, gerekli de değil aslında. Kullandıkça, karşınıza çıktıkça pekiştireceksiniz.

Kolay gelsin!



Hedef bilgi sembolleri için test: http://www.fortnet.org/icd/tr/