

Orta Düzey I

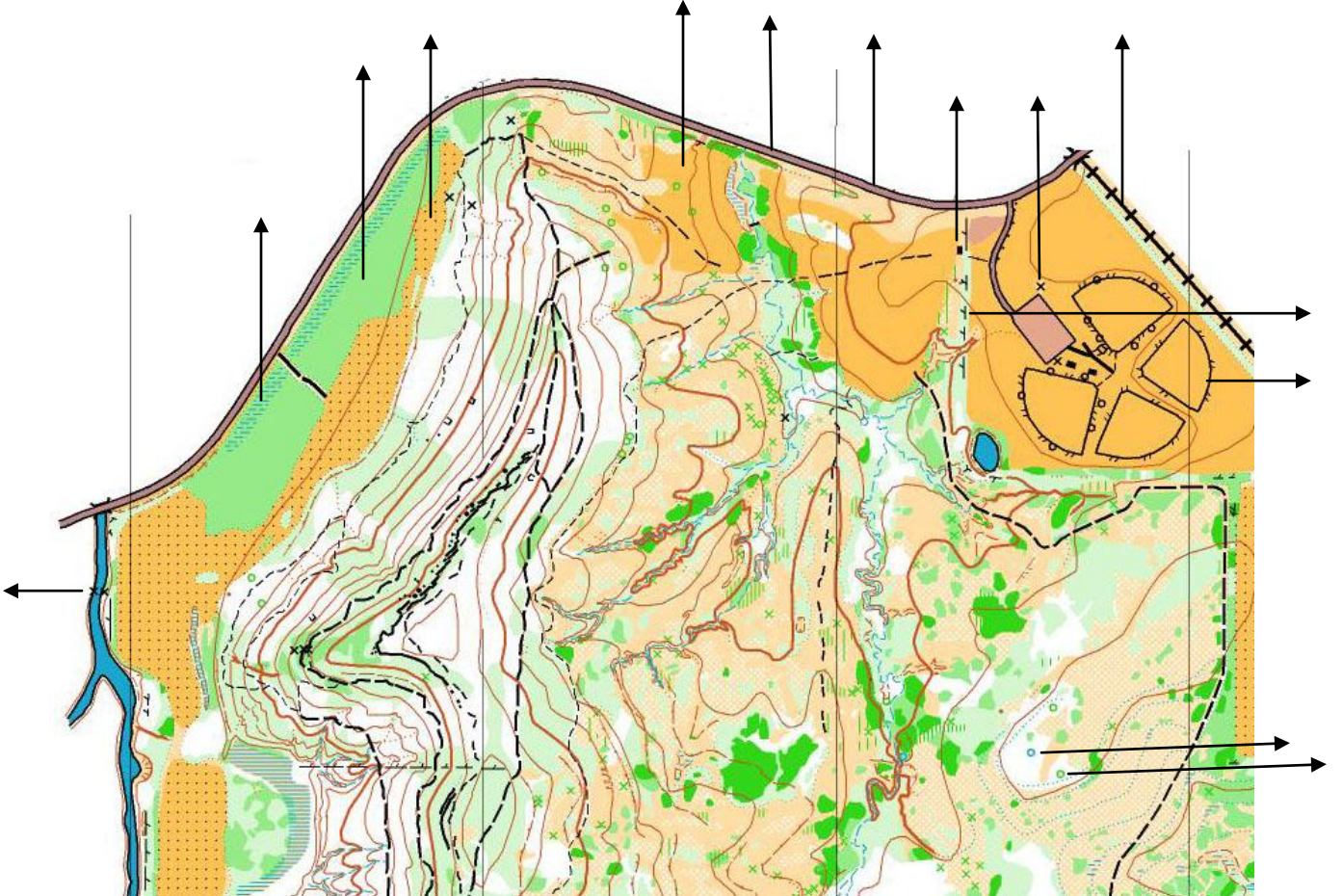
Ders #1: Basit düzeyde rota belirleme

1. Giriř

Oryantiring sporunda başarınızı belirleyecek olan en önemli etmen, rota seçimidir. Kentsel oryantiringde bir hedeften diğere giden pembe çizgiyi izlemek, genellikle mümkün değildir. Ömünüze binalar, duvarlar, geçilmesi mümkün olmayan çitler çıkacaktır. Kentsel oryantiringde rota seçimi, bu engellerin çevresini dolaşan en kısa yolu bulmaya dayalı olacaktır.

Arazi oryantiringde de aynı yapıya geçeceğiz. Ancak en kısa yolu belirlerken kentsel oryantiringden farkı, en kısa yol her zaman patikaları izlediğimiz bir yol olmayabilir. O halde arazi oryantiringinde rota seçimine geçmeden önce, haritamızı iyi okuyabildiğimizden emin olmalıyız.

Başlangıç düzeyinin ilk dersinde bir oryantiring haritasının temel özelliklerini öğrenmiřtik. Ařağıda, bu özellikleri renkleriyle birlikte hatırlayalım. Soruların tümüne yanıt verebilecek misiniz?



2. Haritanın 5 temel özelliği

Oryantiring haritasını açtığımızda gördüklerimizi 5 ana grupta toplayabiliriz:

1. Çizgisel özellikler

Bunlar oryantiringcinin en fazla yararlanacağı, izlenmesi en kolay özelliklerdir. Bir noktadan diğerine gitmek için bir patikayı izlemek ile bir dere yatağını izlemek arasında bir fark yoktur. Bir yol kavşağı ya da bir dere yatağı çatalı, size haritada tam olarak nerede olduğunuzu kolayca gösterecektir.

Çizgisel özelliklerimiz:

Siyah: Orman yolları, farklı genişlikteki patikalar, orman için yangın yolları, duvarlar, çitler

Mavi: Akarsular, dere yatakları

Kahverengi: Toprak setler, hendekler, su yarıkları

2. Bitki örtüsü – alansal özellikler

Sarıdan beyaza, oradan açık ve koyu yeşile doğru bitki örtüsünü tanımlayan renkleri iyi biliyorsak bunları arazide çevremizle kolayca bağdaştırabiliriz. Bitki örtüsü sınırları da aslında çizgisel özelliklerdir. Örneğin bir tarlanın sınırını izlemek ile bir patikayı izlemek arasında fark yoktur.

Dikkat: açık alandan yarı-açık alana, beyaz ile gösterilen koşulabilir ormandan açık yeşil ile gösterilen yavaş koşulur ormana geçişte arasındaki sınır arazide tam olarak seçilemeyebilir. Bu nedenle bitki örtüsü sınırlarını izlemek, net olarak seçilebilenlerle mümkündür.

Kimi arazilerde bitki örtüsü sınırı çok kesindir. Böyle durumlarda iki renk arasındaki sınır, minik siyah noktacıklarla gösterilir.



Yukarıdaki örnekte A bölgesinde ormanın sıklığındaki değişim arazide anında fark edilemeyebilir. Ama B'deki ayrımın çok kesin olduğu haritada belirtilmiş. O halde B bölgesindeki bitki örtüsü sınırı, arazide aynen bir patika izler gibi izlenebilen bir çizgisel özellik niteliğinde olacaktır. A'daki bitki örtüsü sınırı ise izlemeye değer bir özellik taşımayacak, tersine, yanıltıcı olma ihtimali olduğundan izlenmemesi daha doğru bir karar olacaktır.

3. Noktasal özellikler

Kaya, tepe, çukur, bina, kule vb özellikler noktasal özelliklerdir. Bunlar genellikle hedef noktası olarak kullanılacaktır, dolayısıyla haritamızda ne anlama geldiklerini bilmemiz gerekir elbette. Ancak bir hedeften diğerine giderken rotamızı saptamak için bu özellikleri kullanmamız çok anlamlı olmayacaktır. Özellikle de haritamızda çok sayıda kaya, çok sayıda bina varsa.

Ancak bu özellikleri

- Bulduğumuz yeri doğrulamak için
- birazdan ayrıntılı olarak değineceğimiz "saldırı noktası" saptarken kullanacağız.

4. Ölçek

Daha önceki derslerimizden de biliyoruz, haritanın ölçeği katedeceğimiz mesafenin anahtarıdır. Eğer haritada 1 cm'nin kaç metre olduğunu biliyorsak, hele de yaklaşık 100 metreyi adım sayarak kaçta kat ettiğimizi yaklaşık biliyorsak ve bu bilgiyi "40-45 saydıktan sonra bir kaya seti görmeliyim" şeklinde kullanabiliyorsak, haritanın ölçeğine bakmadan yola çıkmamanın değerini daha kolay anlamış oluruz.

5. Manyetik Kuzey

Dikkatinizi çekmiştir belki, şu ana kadar pusula kullanımından hiç söz etmedik. Şimdiye kadar rotamızı belirlerken haritanın özelliklerinden yararlanmayı ön planda tuttuk – ki gerçekte de bu böyle olmalı. Ancak şimdi, sırası gelmişken bize yön bulmamızda yardımcı olarak kullanmamıza izin verilen tek geçiş olan pusuladan biraz söz edelim.

Pusulamız bize gideceğimiz yönü KABACA gösterecektir. Bir noktadan diğerine hareket etmeden önce nereye doğru adım atacağımızı belirlemeliyiz elbette. Ancak unutmayalım ki işin aslı haritayı iyi okumaktır.

Pusula kullanmanın ayrıntılarına bir sonraki bölümde değineceğiz, ancak unutmayın, pusula doğrultusunda çok gidemeyeceksiniz. Önünüze ağaç çıkar, kaya seti çıkar, mutlaka saparsınız. Bu nedenle pusulamıza bakalım, ancak haritamızı okuyup rotamızı belirlemeden yola düşmeyelim.

3. Rota belirlemenin temel ilkeleri

Pek çok kaynak arasında kitabı "Orienteering Techniques"den büyük ölçüde yararlandığım Gareth Byron-Jones diyor ki: **Nereye gideceğini ve oraya nasıl ulaşacağına karar vermeden bulunduğu noktadan ayrılma".**

Eğer

- * Şu anda nerede olduğunuzu biliyorsanız
 - * Nereye gitmek istediğinizi biliyorsanız
 - * Oraya nasıl gideceğinizi biliyorsanız
 - * Oraya ulaştığınızı nereden anlayacağınızı biliyorsanız
- yanlış yapmanıza olanak yok!

Bunlardan son ikisine yoğunlaşalım:

- 1- Ulaşmak istediğiniz noktaya sizi götüren, en rahat izleyebileceğiniz çizgisel özelliği veya özellikler dizisini saptayınız. Bu sizin rotanız olacaktır.
- 2- Gitmek istediğiniz noktaya yaklaştığınızı - vardığınızı - geçtiğinizi nereden anlayacağınızı saptayın. Bu özellik, sizin "yakalama özelliğiniz" olacaktır.

Hemen hatırlatalım: Oryantiringde hedef noktası kesin ve belirgin bir noktadır. Daha önce de söz etmiştik, "yol üstünde" bir hedef noktası değildir. Çemberin merkezine odaklandığınızda kesin ve belirgin özellik olarak hangi nokta seçilmiş? Bunu kesin olarak belirlediğinizde yukarıdaki 2. soruya yanıt vermeniz kolay olacak.

Örnek: Kuzeydeki patikayı dere yatağı ile kesişene kadar izleyeceğim, dere yatağını bir 100 metre kadar izlediğimde büyük bir kaya seti görmeliyim. Hedefim o kaya setinin batısındaki açık alanda. Eğer asfalt yola gelirim çok gitmişim demektir, geri dönmeliyim.

Yukarıdaki cümlede "kaya seti" sizin "yakalama özelliğiniz" yani sizi, dere yatağını boşu boşuna fazladan izlemenizi, rotanızdan sapmanızı önleyecek özellik. Hem doğru yolda olduğunuzu müjdeleyecek, hem de size bundan sonrası için rotada bir karar noktasına – sapağa geldiğinizi hatırlatacak. Asfalt yol ise yine bir yakalama özelliği. Bu sefer de hedefi geçtiğinizi, geri dönmeniz gerektiğini söylüyor.

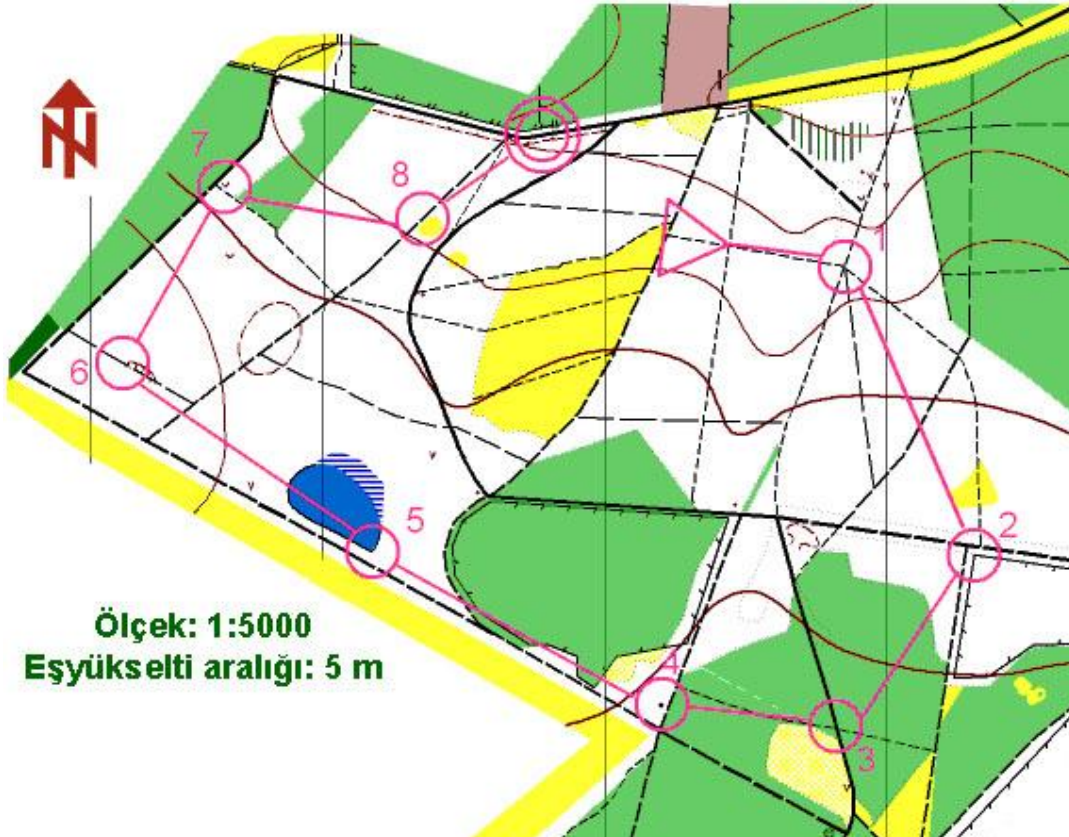
İşte sizi bu noktadan hedefe götürecek çizgisel özelliklerinizi ve 3 aşamalı (yaklaştım, vardım, geçmişim) yakalama özelliklerinizi kafanızda belirlediyseniz, evet artık bulunduğunuz noktadan ayrılabilir, bir sonraki hedefe doğru yola düşebilirsiniz.

Uygulama:

Aşağıdaki parkur için başlangıç noktasından itibaren her bir hedefe giden ayak için

- Çizgisel özellik olarak neyi izleyeceğim?
- Çemberin merkezine odaklandığımda hedef tam nerede?
- Oraya yaklaştığımı – vardığımı – geçtiğimi geldiğimi nereden anlayacağım?

sorularını yanıtlayarak rotanızı belirleyiniz.

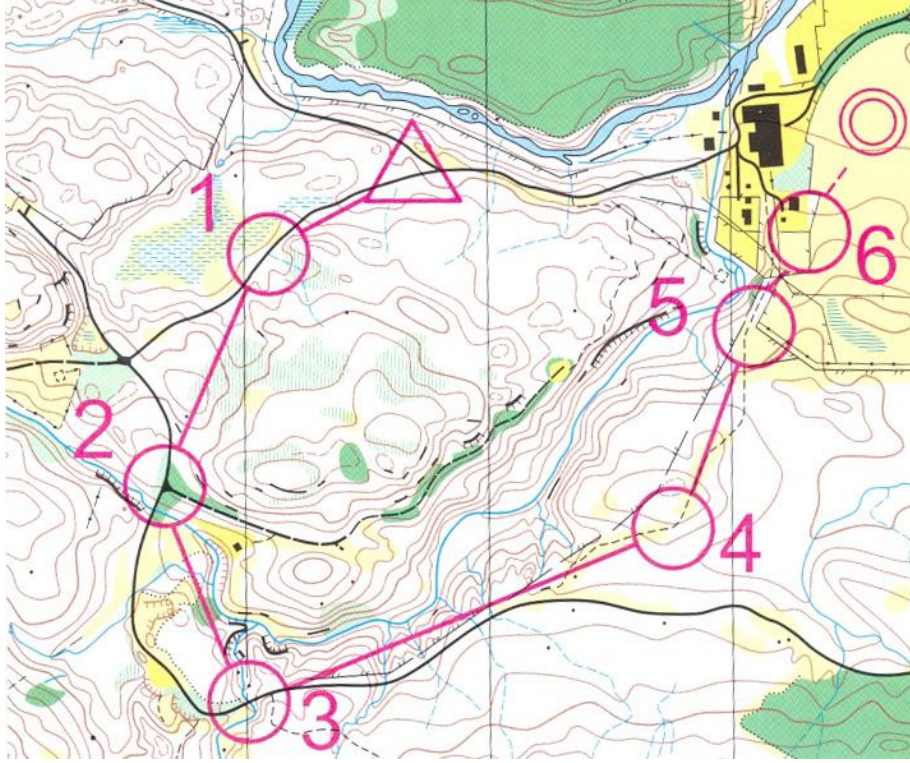


Uygulama:

Aşağıdaki parkur için başlangıç noktasından itibaren her bir hedefe giden ayak için

- Çizgisel özellik olarak neyi izleyeceğim?
- Çemberin merkezine odaklandığımda hedef tam nerede?
- Oraya yaklaştığımy - vardığımy - geçtiğimy geldiğimy nereden anlayacağım?

sorularını yanıtlayarak rotanızı belirleyiniz.

**4. Hedef bilgi sembolleri**

Daha önceki derslerimizde hedef bilgi çizelgesinden sözemiş ve kentsel oryantiringde yaygın olarak kullanılan sembolleri öğrenmiştik. Artık arazide sıkça kullanılan sembolere değinmeliyiz. Çemberin merkezine odaklandığınızda aslında, hedefin nerede olduğunu zaten görüyorsunuz. Ancak bir de hedef bilgi çizelgesinden bakıp bunu doğrulamanızda fayda var.

Yukarıdaki parkurumuzu ele alalım ve her hedef noktası için IOF standartlarına göre doğru semboller dizisini belirleyelim. Hedef tam nerede? Belirleyin ve aşağıdaki çizelgeye yazın. Karşısında gösterilen sembol dizisi ile bağdaştırın.

Başlangıç noktası:

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

▷			↘			
1	31		↘	5555	×	
2	32		↘	↘	Y	
3	33		↘	uuuu	×	
4	34		↘			<
5	35		↘			L
6	36		↘	↘	×	

Aslında hedeflerin yerini siz haritaya bakınca belirlemiştiniz. Ancak haritamızda verilen bilgi çizelgesinden kontrol etmekte her zaman yarar var. Örneğin 5. hedef için çemberin tam merkezi çitin köşe yaptığı yer mi yoksa duvarla birleştiği yer mi? Tam seçilemeyebiliyor. Hedef bilgi çizelgesi hedefimizin çit köşesinde olduğunu doğruluyor.

Bu parkur için bir-iki noktaya dikkati çekelim:

- 1- Hedef bilgi çizelgesinde başlangıç noktasının nerede olduğu belirtilirken "yol üzerinde" denmiş, başkaca bir bilgi yer almıyor. Oysa demiştik ki noktalarımız her zaman kesin ve belirgin bir özellikte olmalı.

Başlangıç noktası (ve kimi zaman varış noktası) istisnadır. Başlangıç noktasındaki bayrak (üçgenimiz) ya çıkış noktasından görünüyordur, ya da çıkıştan itibaren başlangıç noktasına kadar şerit çekilmiştir, şeritler bizi üçgenimize götürecektir. Üçgen, haritada "bulmamız gereken" bir hedef değildir. Bu nedenle mutlaka belirgin bir özelliğe yerleştirilmiş olması gerekmektedir.

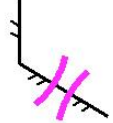
Varış noktası da yine, belirgin bir özellik olmak durumunda değildir. Varış noktası ya son hedeften belirgin olarak görünüyordur, görünmüyorsa da son hedeften varışa şeritler çekilmiştir, biz şeritleri izleyerek varış noktasına geliriz.

- 2- Hedef bilgi çizelgesinde 1 ve 3. hedefler için ikisi de dere yatağını simgeleyen iki farklı sembol görüyorsunuz. Haritaya dikkatle baktığımızda bu iki dere arasındaki fark da görülüyor zaten: 1. hedefteki daha az belirgin iken 3. hedefte yolu kesen dere belli ki daha büyük, belirgin bir dere. Hatta belki de yolun geçtiği yerde bir köprü bile olabilir (haritada işaretli değil ama köprü görürsek şaşırılmamalıyız).
- 3- 6. hedeften varışa giderken duvar ve çitin diğer tarafına geçmek sorun olacak mıdır? Hayır, çünkü çit tek çentikli (geçilebilir), duvar da ince çizgi ile (geçilebilir) çizilmiş. Acaba iki farklı sarı rengi de göz önüne aldığımızda hangisinden atlamamız gerektiğine ilişkin bir kısıtlama var mı? Duvarın ötesi çimlendirilmiş alan ve belli ki oradaki evin bahçesi.

Elbette oradaki evin bahçesinden geçmeyi hedef almak doğru olmasa gerek ancak:

a) Eğer o bahçeye girmek yasak olsaydı sarı değil, renkle (siz söyleyin) belirtilirdi.

b) Duvardan atlamak yerine çitten geçilmesinin zorunlu olduğunu belirtmek için çitin tam o noktasına yanda görülen "zorunlu geçiş" işareti konmuş ve belki de bu geçişten geçmeyip duvardan atlayarak özel mülkün bahçesine girenleri diskalifiye etmek üzere bir de hakem bulunuyor olabilirdi!



Not: 2013 Dünya Mastırlar Şampiyonasında geçilmez duvar (kalın siyah çizgi) ve geçilmez (çift çentikli) çitten atlayan tam 43 sporcu diskalifiye edildi ve fotoğrafları etkinlik merke-



zinde teşhir edildi. Unutmayalım: GEÇİLEMEZ ifadesi yetkinlik değil, yasaklama anlamındadır. Geçilmesi yasak olan çit, çift çentik ile gösterilmiştir. Çitin kendine bakınca "ben buradan geçerim, çit çok yüksek değil" demek mümkün, ancak GEÇİLEMEZ deniyorsa GEÇMEK YASAKTIR. Üstünden, altından, fark etmez. Diskalifiye etmekle kalmaz, fotoğrafınızı çeker, teşhir ederler.

5. Duvar, çit demişken...

Önceki derslerimizde kentsel oryantiring haritalarında kullanılan sembolleri görmüştük. Uluslararası Oryantiring Federasyonu'nun (IOF – International Orienteering Federation) oryantiring haritalarına ilişkin standartları vardır. Kentsel haritalarda kullanılan semboller ISSOM (International Standards for Sprint Orienteering Maps) başlığı altında, arazi haritalarında kullanılan sembolere ilişkin standartlar ise ISOM (International Standards for Orienteering Maps) başlığı altında toplanmıştır. Bu standartlarda çizgilerin kalınlıkları, milimetrenin onda birine varan hassasiyette verilir.

Kentsel oryantiring haritalarındaki semboller çoğunlukla arazi haritalarındaki sembollerle aynıdır. Ancak değişkenlik gösteren 2 önemli özellik vardır: Bina ve duvar.



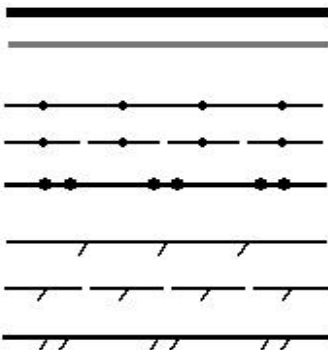
Kentsel oryantiring haritaları doğal olarak bina yoğunluktadır. Bu nedenle binalar ISSOM standartlarına göre %70 siyah, yani koyu gri ile gösterilir ki, %100 siyah sporcunun gözünü almasın, diğer özelliklere oranla binalar baskın olmasın.



Arazi haritalarında ise (ISOM) bina %100 siyahtır. Bunun böyle gösterilmesi sporcuya avantaj sağlar. Binalar arazi haritalarında nadiren bulunan özellikler olduğundan sporcunun arazide koşarken bir binaya rast gelirse haritasında o binayı çabucak fark edebilmesini sağlar.

ISSOM ile ISOM arasında önemli bir diğer fark da duvarlardır.

Kentsel oryantiring haritalarında geçilemez duvar %100 siyah, kalın çizgi ile gösterilir. Geçilebilir duvar ince, %70 siyah yani koyu gri ile gösterilir. Arazi haritaları patika ağırlıdır. Koyu siyah çizgiler, orman yolu anlamına gelir. Taş duvarlar ise tel çite benzer, ancak çentiklerin yerini toplar almıştır.



Kentsel Oryantiring haritalarında (ISSOM)
geçilemez (yasak) / geçilir duvar

Arazi Oryantiring haritalarında (ISOM)
geçilir / yıkılmış / geçilemez (yasak) duvar

Çitler her iki standartta aynı:
geçilebilir / yıkılmış / geçilemez (yasak) çit

6. Rota belirlemede ne öğrendik?

Parkur zorluk derecesi ne olursa olsun, bir noktadan diğerine giderken kendimize 2 ana soru soracağız:

- 1- Buradan oraya giderken izleyebileceğim bir çizgisel özellik var mı?
- 2- Oraya yaklaştığımı / vardığımı / fazla gittiğimi nereden anlayacağım?

Bu dersimizde örnek verilen parkurları basit bulmuş olabilirsiniz. Patikaları izledim, zaten hedefler de patikalara çok yakındı, diyebilirsiniz.

Elbette parkurlarımız her zaman bu kadar kolay olmayacak. Parkur zorluk derecesi arttıkça hedefler patikalardan daha uzakta, örneğin çok sayıda kayanın bulunduğu bölgede o kayalardan birinde, karmaşık iniş-çıkışların bulunduğu bir bölgede bir çukurda olabilir.

Parkurumuzun karmaşıklığı ne olursa olsun, iki sorumuz değişmeyecek:

- 1- Buradan oraya giderken izleyebileceğim bir çizgisel özellik var mı?
- 2- Oraya yaklaştığımı / vardığımı / fazla gittiğimi nereden anlayacağım?

Arazi yapısı ve parkurlarımız karmaşıklaştıkça bizim de deneyimimiz artacak. Çizgisel özelliklerin patikalardan ya da dere yataklarından ibaret olmadığını göreceğiz. Aslında bir kaya silsilesi, bir dik yamacın sınırının da izlenebilir nitelikte birer çizgisel özellik olduğunu göreceğiz.

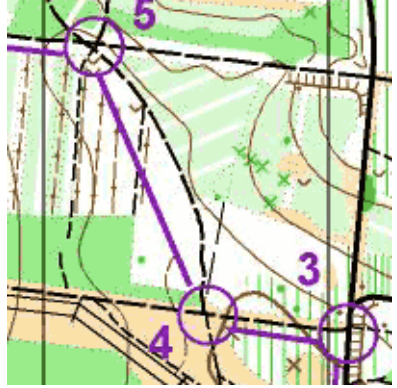

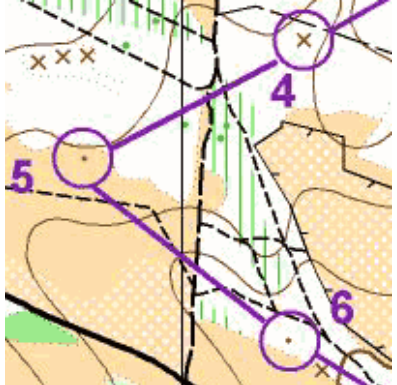
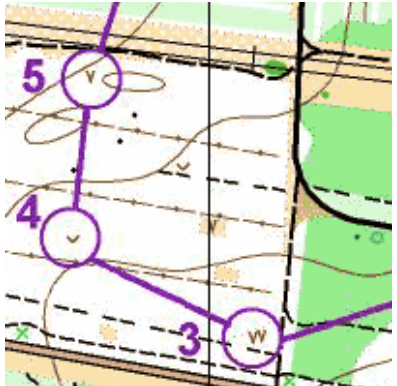
Ama henüz buna zaman var ☺


Fikir vermesi için, parkur zorluk derecelerinden söz edelim.

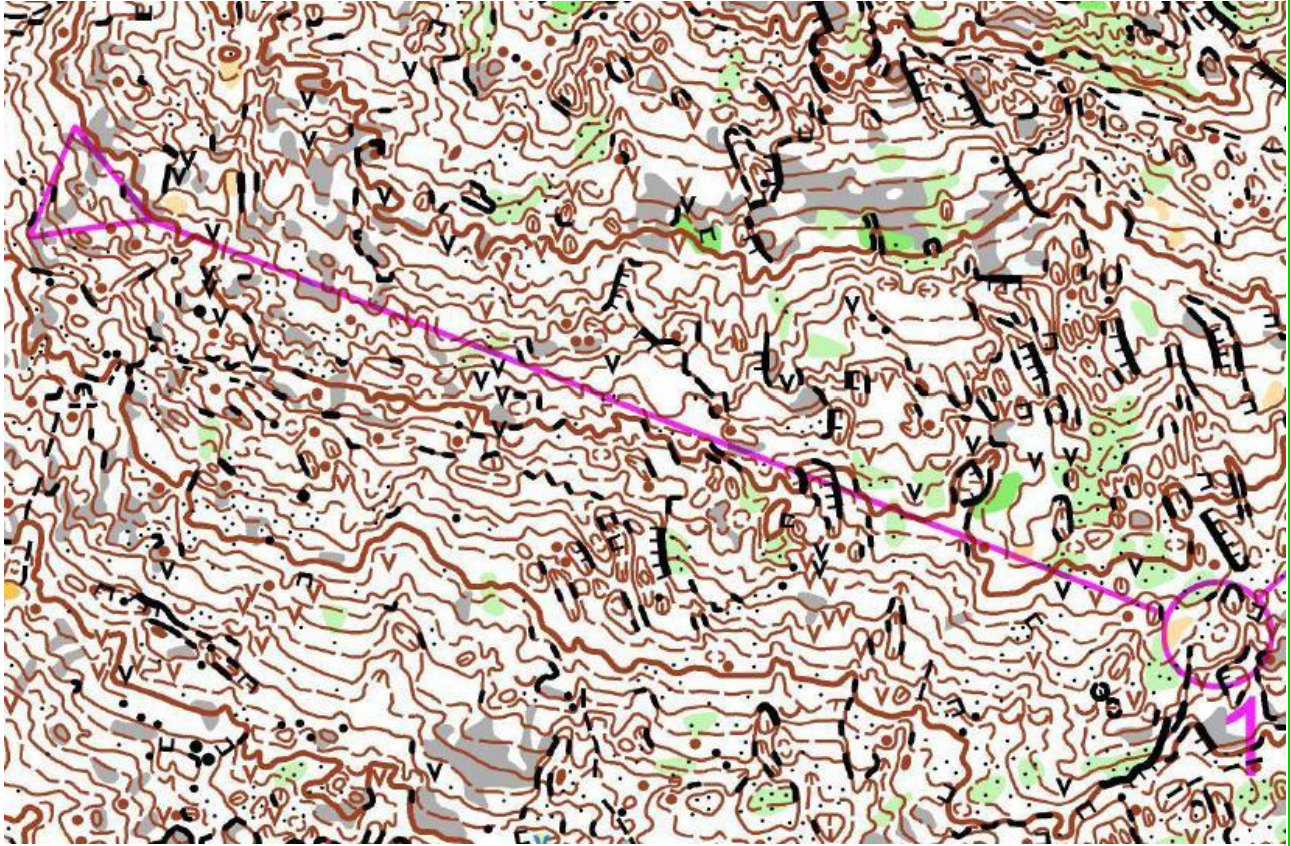
7. Parkur zorluk dereceleri

Oryantiring parkurlarının deneyime göre tasarlandığından söz etmiştik. Aşağıdaki çizelge, örneklerle deneyime göre parkurların nasıl planlanmış olduğunu gösteriyor. İngiltere başta olmak üzere pek çok ülkede parkur zorluk dereceleri renklerle ifade ediliyor. Biz de bu renkleri esas alarak parkur zorluk derecelerini bu sistematığe göre öğrenebiliriz.

Parkur rengi	Zorluk	Mesafe (km)	Açıklama	Harita örneği
İp parkur (5 yaşa kadar veya zihinsel engellilere)	Çok kolay	0,5	İp parkur gayet güvenli, ama bir o kadar da heyecan vericidir. Hedeflerin birinden diğerine çekilen ip veya şerit, izlendiğinde katılımcıyı hedefe götürür. İp parkurun ayrıntıları ayrıca verilmektedir.	Harita yok. Onun yerine her hedefte bulacağı ve eşleştireceği birer resim vb içeren bir pasaport verilebilir. (Ayrıntılar ayrıca verilmektedir).

<p>Beyaz 10 yaşa kadar</p>	<p>Kolay</p>	<p>1,0 - 1,5</p>	<p>Parkurun tamamı patika, duvar, çit gibi çizgisel özellikleri izleyerek tamamlanacak nitelikte tasarlanır. Hedef bayrakları kesişim noktalarında ise katılımcıyı doğru yöne sapmasını sağlayacak biçimde sapağın 1-2 metre ötesine konur. Bu zorluk derecesinde haritası katılımcıya çıkışından 1 dakika önceden verilir. Ayrıca toplanma alanında da parkurun yer aldığı örnek haritalar üzerinden katılımcıların önceden bilgilenmeleri sağlanabilir.</p>	
<p>Sarı 10 - 12 yaş deneyimliler veya 14 yaşa kadar deneyimsizler</p>	<p>Oldukça kolay</p>	<p>1,5 - 2,5</p>	<p>Parkur tasarımı Beyaz gibidir, ancak her bir kesişimde bir hedef bayrağı olmayabilir. Bu bağlamda artık katılımcı hangi kesişimde ne yöne sapacağına kendi karar vermek durumundadır.</p> <p>Bazı hedefler patikadan 3-5 metre içeride olabilir ancak yoldan görünür olmalıdır.</p> <p>Pusula kullanılabilir ama şart da değildir.</p>	
<p>Turuncu 13 - 14 yaş deneyimliler veya yetişkin deneyimsizler</p>	<p>Orta düzeyde</p>	<p>2,5 - 3,5</p>	<p>Hedefler patikalardan bir 10-20 metre içeride olabilir, patikadan görünüyor olmayabilir. Basit ölçüde rota seçimi de bu zorluk derecesinde başlar. Katılımcının patikayı çepeçevre dolaşmaktansa kestirmeye başlaması beklenebilir.</p> <p>Artık harita önceden verilmez. Pusula da artık yavaş yavaş devreye girecektir.</p>	
<p>Açık yeşil 15 - 16 yaş deneyimliler veya yetişkin az deneyimliler</p>	<p>Zor</p>	<p>2,5 - 3,5</p>	<p>Artık rota seçimi ön plandadır. Hedef noktaları arazinin herhangi bir yerinde olabilir, ancak hedef noktasına yakın bir yerde büyük ve belirgin bir başka özellik vardır. Katılımcının doğrudan hedefe yönelmesi yerine hedefe yakın bu belirgin özelliği bulup oradan hedefe gelmesi ve böylelikle ileri oryantiring tekniklerine adım atması beklenir.</p> <p>Pusula artık önemli bir araç olmuştur.</p>	

Yeřil 17 - 20 yař deneyimliler		3,5 - 5,0		
Mavi 35 yař üstü deneyimliler	Çok zor	5.5 - 7,5	Patika kullanımı asgaridedir. Hedef noktaları arazide teknik ayrıntıda harita okumayı gerektirecek noktalardadır.	
Kahverengi 21 - 34 yař deneyimliler		8 - 12	İki hedef arası mesafe 1 km'nin üzerine çıkabilir.	
Siyah 21 Elit kategorisi		10 - 14		



2012 Dünya Oryantiring Şampiyonası Erkek Elit parkuru 1. Ayak - kesinlikle Siyah!