

ОРГАНИЗАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ В ДИСЦИПЛИНАХ ТРЕЙЛ-ОРИЕНТИРОВАНИЯ



Бибич А.В.,
ГБНОУ «Балтийский берег»



Волков А.М., член Президиума
ФСОР, вице-президент Федерации
спортивного ориентирования
Санкт-Петербурга, руководитель
Городского учебно-методического
объединения педагогов
дополнительного образования и
тренеров-преподавателей по
спортивному ориентированию

В отличие от других дисциплин спортивного ориентирования, в которых основной задачей спортсмена является скорость прохождения трассы, в трейл-ориентировании (трейлО) основной задачей является определение правильности установки на местности призм (флагов) в точках контрольных

пунктов (КП), обозначенных на карте и описанных легендой.

В трейлО спортсмены передвигаются только по разрешенным дорогам (тропам). На карте у спортсмена каждой задаче соответствует окружность КП с номером задачи. Рассматривая точное положение центра окружности КП на карте и его легенду, спортсмен выбирает наиболее подходящий под описанную ситуацию флаг на местности или фиксирует отсутствие подходящего флага. Можно смело называть трейлО – соревнования по чтению карт. В них побеждают внимательные, грамотные ориентировщики – те, кто грамотно читает карту, хорошо разбирается в легендах, рельефе, условных знаках. Всё это даёт возможность заниматься ориентированием участникам с различными двигательными возможностями и делает наш ориентирование доступным практически для всех.

Для каждой задачи устанавливается от одного до шести флагов. Флаги на местности не имеют надписей и определяются следующим образом – слева направо (даже если один установлен выше, а другой ниже): самый левый флаг «А», следующий «В», «С», «D», «Е», «F» (в международных обозначениях: Alfa, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot). Возможен также вариант ответа – отсутствие флага в точке местности, соответствующей центру окружности и легенде КП, это называется zero-ответом «Z» (Zero).

В районе каждого КП располагается точка идентификации (ТИ), не обозначенная на карте, а на местности представленная в виде стойки с номером. Вблизи ТИ располагаются точки фиксации ответа (ТФО), оборудованные компостером или станцией электронной отметки. Правильная идентификация буквенных наименований флагов является одной из задач трейл-ориентирования. На спринт-станциях и станциях тайм-КП вместо ТИ используется точка принятия решений (ТПР), на которой спортсмен дает ответ вслух за минимально возможное время под контролем судьи. В предыдущих абзацах вам встретились новые термины, расскажем про них.



Зябкина А.В.,
ГБНОУ «Балтийский берег»



Русаков С.Н., Федерация
спортивного ориентирования
Санкт-Петербурга

«Точка идентификации» (ТИ) – место на трассе, где спортсмен производит идентификацию соответствия флагов их условным обозначениям (Фото 1).

«Точка фиксации ответа» (ТФО) – место на трассе спортивных соревнований в трейл-ориентировании, где спортсмен фиксирует свой ответ о правильном флаге КП либо об отсутствии правильного флага КП (Фото 2).

«Точка принятия решения» (ТПР) – место, где спортсмен решает



Фото 1



Фото 2



Фото 3

задания станции тайм-КП или спринт-станции (Фото 3).

В трейлО выигрывает тот, кто даст больше правильных ответов.

В настоящее время дисциплины трейл-ориентирования (ДТО) развиваются Федерацией спортивного ориен-

Таблица 1

тирования России (Правила проведения спортивных соревнований по спортивному ориентированию в спортивных дисциплинах трейл-ориентирования, утверждены Президиумом ФСОР 26 ноября 2022 года) и Всероссийской Федерацией спорта лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (спорт лиц с ПОДА).

По состоянию на конец 2024 г., в рамках вида спорта «спортивное ориентирование», ДТО не включены в Единую всероссийскую спортивную классификацию.

Часть дисциплин входит в спорт лиц с поражением опорно-двигательного аппарата (ПОДА) – группа дисциплин «спортивное ориентирование». По международной классификации это «Р» класс.

ТрейлО: группы, категории, классы

Правила IOF: нет разделения на возрастные категории; на группы «М» и «Ж».

Соревновательные классы:

- для дисциплины «PreO» и эстафеты: O (Open) и P (Physically challenged) class;

- для дисциплины «TempO» – без разделения классов.

Правила ФСОР:

Группы: «М» и «Ж».

По возрастным категориям: 12, 14, 17, 20, Э.

В каждой группе два класса:

- «открытый» (спортсмены с любыми физическими возможностями);

- «специальный» (спортсмены с поражением опорно-двигательного аппарата).

Дополнительно: «абсолютный класс» (без учёта пола и возраста, с целью выявления сильнейших атлетов для соревнований по правилам IOF).

Правила Спорта лиц с ПОДА в дисциплине спортивное ориентирова-

ние: Спортивные соревнования проводятся в двух классах:

М-Ж 01-03 – паралимпик класс (колясочники, ампутанты, ДЦП, согласно требованиям IOF);

М-Ж 04-06 – открытый класс (согласно требованиям IOF).

К участию в спортивных соревнованиях допускаются спортсмены с поражением ОДА не моложе 9 лет.

Необходимо отметить, что в области терминологии (названий) дисциплин в трейлО сложилась определённая путаница, поэтому приведём обобщение наименований спортивных дисциплин трейл-ориентирования (Таблица 1):

Рассмотрим дисциплины трейл-ориентирования, согласно терминологии ФСОР.

Точное ориентирование (preO).

Трасса проходит по местности с использованием дорог и троп, контрольные пункты находятся в зоне видимости с этих дорог и троп. На каждой задаче (пункте) от одной до шести призм. Отдельно от основной части трассы организуется одна-две станции тайм-КП, на которых производится решение задач на время. На станциях тайм-КП всегда шесть призм и одна из них соответствует центру окружности на карте (Фото 4).

Движение по трассе осуществляется только по разрешённым дорогам и тропам. Решение задач на местности (прохождение пунктов) ограничено контрольным временем.

Результат спортсмена определяется по двум критериям:

- первый (основной) критерий: количество правильных ответов на основной части трассы;

- второй (дополнительный) критерий, используемый для ранжирования спортсменов, имеющих на основной части трассы равное количество пра-

Международное наименование спортивной дисциплины	Наименование спортивной дисциплины по Правилам, утверждённым ФСОР 26.11.2022	Наименование спортивной дисциплины в спорте лиц с ПОДА
PreO (Precision orienteering)	Трейл-ориентирование – точное ориентирование	Спортивное ориентирование – точное ориентирование
TempO	Трейл-ориентирование – спринт	Спортивное ориентирование – спринт
TrailO Relay	Трейл-ориентирование – эстафета – 3 человека	Спортивное ориентирование – командные соревнования
PreO sprint (Precision orienteering sprint)* * Не входит в правила IOF	Трейл-ориентирование – точное ориентирование – спринт	-

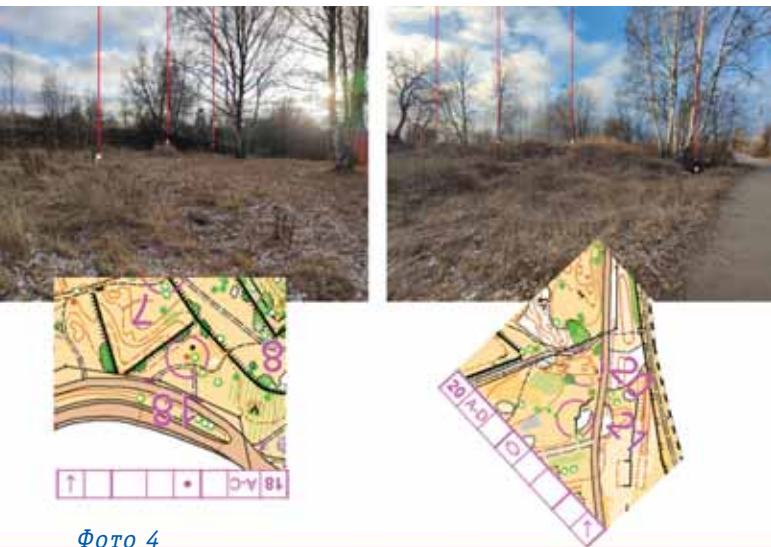


Фото 4

вильных ответов: суммарное время на станциях тайм-КП (сумма времени, затраченного на решение заданий плюс сумма штрафного времени – 60 секунд за каждый неправильный ответ).

Спринт (tempO). Трасса спринта состоит из нескольких спринт-станций, время передвижения между ними не фиксируется. На каждой спринт-станции шесть призм, все они видны с точки принятия решений (ТПР) (Фото 5).

Спортивная карта представлена в виде комплекта небольших фрагментов с заданиями (одной окружностью КП в центре каждого фрагмента карты).

Фрагмент карты ориентирован по направлению взгляда спортсмена с ТПР, которое совпадает с биссектрисой угла обзора (это угол, вершиной которого является ТПР, а сторонами – линии, соединяющие ТПР с крайним левым (А) и крайним правым (F) флагами). Окружность КП строго в центре фрагмента карты.

На каждой спринт-станции спортсмен размещается в точке принятия решений, получает комплект карт с заданиями, приступает к решению заданий по указанию судьи, судья фиксирует время его работы (время решения задач) и ответы. Контрольное время станции определяется умножением 30 секунд на количество заданий (например, на станции с 5 заданиями – 150 секунд).

Результатом спортсмена является суммарное время на спринт-станциях (сумма времени, затраченного на решение заданий плюс сумма штрафного времени – 30 секунд за каждый неправильный ответ).

Точное ориентирование-спринт (PreOsprint). Трасса небольшой протяжённости проходит по местности с ис-

пользованием дорог и троп, контрольные пункты находятся в зоне видимости с этих дорог и троп. На каждой задаче (пункте) только один флаг (призма) (Фото 6).

Только два варианта ответа: ДА или НЕТ – Alfa или Zero.

Движение по разрешённым дорогам. Решение большого количества задач (прохождение пунктов) на местности в рамках жёсткого контрольного времени.

Точки идентификации могут не устанавливаться (Фото 7).

Результат спортсмена определяется по двум критериям:

- первый (основной) критерий – количество правильных ответов на трассе;
- второй (дополнительный) критерий, используемый для ранжирования спортсменов, имеющих на трассе равное количество правильных ответов – время прохождения трассы.

Эстафета 3 чело-

века (TrailO Relay). Трасса эстафеты включает три этапа, каждый из которых разбит на два фрагмента – первый фрагмент «точное ориентирование» (аналог основной части трассы дисциплины «точное ориентирование») и второй фрагмент «спринт» (1-2 спринт-станции, аналогичные используемым в дисциплине «спринт»).



Фото 5

Движение по трассе только по разрешённым дорогам и тропам. Решение задач на местности (прохождение пунктов) в рамках контрольного времени. На каждой задаче (пункте) от одной до шести призм. После прохождения фрагмента «точное ориентирование» спортсмен передаёт эстафету спортсмену следующего этапа, затем проходит фрагмент «спринт» – одну-две спринт-станции, на которых производится решение задач на время.

Результаты подводятся путём суммирования времени работы спортсменов на спринт-станциях, штрафного времени на спринт-станциях (30 секунд за каждую ошибку) и штрафного времени за ошибки на фрагментах «классика» (60 секунд за каждую

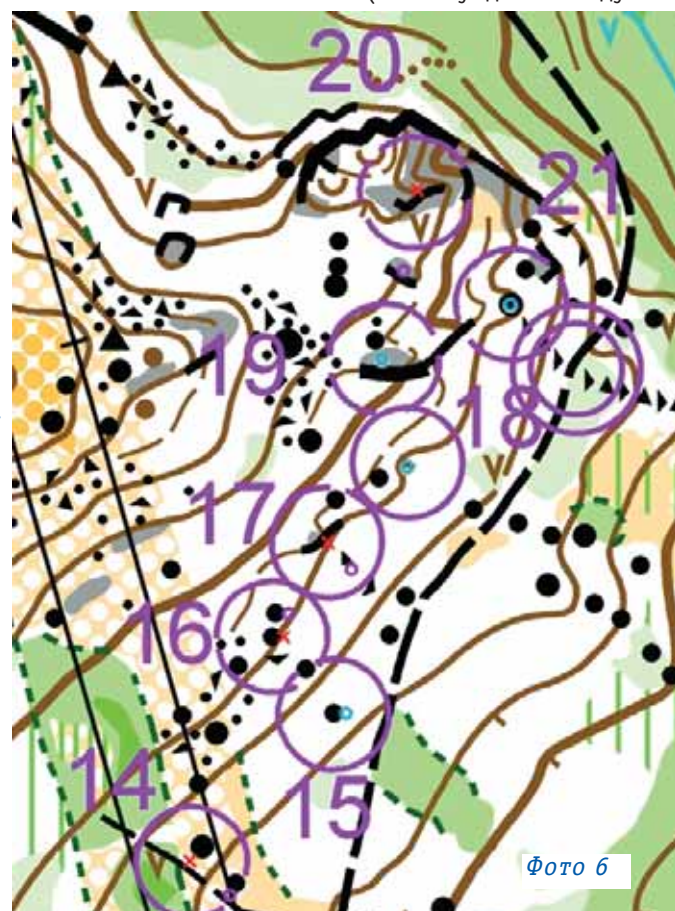


Фото 6

ошибку). Это делает фрагменты «точное ориентирование» и «спринт» относительно равноценными в отношении результата (в отличие от станций тайм-КП в дисциплине «точное ориентирование», имеющих второстепенное значение с точки зрения результата по отношению к основной трассе).

Основополагающий документ IOF для подготовки трасс: Technical Guidelines for Elite Trail Orienteering (Технические руководящие принципы для трейл-ориентирования). Последнее переиздание: 2023 год

Оригинал документа на сайте Международной Федерации спортивного ориентирования: <https://onedrive.live.com/embed?resid=663580750D0C0BCE!49135&authkey=!AA7hti8r5Q5jkcI&ithint=file%2cpdf&em=2&wdHideHeaders=True&wdDownloadButton=False>

Русский перевод документа (терминология в пределах возможного приведена к правилам ФСОП): <https://disk.yandex.ru/i/EUyUTuUq2kdGlg>

Требования документа можно рассматривать как некоторый идеал, который может быть не всегда достижим на современном этапе развития Трейло в России. В любом случае постановка КП не должна противоречить этим принципам.

Масштаб карт для трейл-ориентирования должен быть не мельче 1:5000.

Рекомендовано использование карт в знаках спринта (ISSprOM 2019-2) в масштабе 1:4000 или крупнее.

При использовании карт в спринтерских знаках все разрешённые пути движения (дороги, тропы, площадки) должны быть показаны на карте светло-коричневым цветом (знаки № 501, 505 по ISSprOM 2019-2).

Подготовка трасс: возможности OCAD. В программе OCAD, начиная с версии 10, существует возможность корректного создания файлов (позволяет указать количество флагов в столбце «В» таблицы легенд КП) ДТО – «точное ориентирование» для основной части трасс и в ДТО «точное ориентирование – спринт».

Карты решений для вышеуказанных трасс также создаются в программе OCAD на основе уже имеющегося файла трассы с применением специальных символов (их можно создать самостоятельно или загрузить из других файлов) для правильных и неправильных флагов, зеро-положений, точек идентификации.

Подготовка трасс и карт: программы TIM и TOM. Для правильной и быстрой подготовки наборов карт

спринт-станций и станций тайм-КП недостаточно использовать только программу OCAD. Требуется использование специальных программ:

TiM (Timed control map Maker):

<http://tim.yq.cz/> или

TOM (TempO Maker): <http://srk-ob.cz/trail/tom>

Обе программы предназначены для подготовки карт спринт-станций и станций тайм-КП с учётом требований Правил к оформлению таких карт.

Схема работы в программе TiM:

1. Создание исходного файла в программе OCAD – каждая станция рассматривается как отдельная трасса, содержащая старт, КП (задания), легенды и дополнительные специальные элементы: положения флагов, точки принятия решения, зеро-положения;

2. Участок карты, содержащий все элементы и легенды всех станций, экспортируется из OCAD в формат масштабируемой векторной графики (SVG);

3. Список координат объектов трасс в формате XML экспортируется в ту же папку, где находится SVG-файл;

4. Запускается программа TiM: File – New – дважды щелкнуть по нужной папке в выпавшем меню выбора папок;

5. Будет создан конфигурационный файл TiM. В меню справа необходимо настроить все требуемые параметры, если созданные по умолчанию не подходят или отсутствуют (возможность/невозможность зеро-ответа, размер фрагментов карт, текст на титульном листе и в оформлении карт заданий, правильные ответы для карт решений и др.).

6. Выбрать команду Make map images – PNG. Начнётся процесс генерации карт с оформлением для спринт-станций (станций тайм-КП). Процесс может занять несколько минут.

Важно! Для выполнения данного этапа необходимо наличие установленной программы Inkscape <https://www.inkscape.org>.

7. Make sol images – PNG – генерация карт решений.

Схема работы в программе TOM:

1. Карта (без КП) целиком или нужными фрагмен-

тами экспортируется из OCAD в формат TIFF (разрешение 600 dpi).

2. Запуск программы TOM. В начале указать требуемые параметры трассы и карт (кол-во станций, масштаб, размер фрагмента карты и др.). После этого появятся соответствующие вкладки для станций и карт решений.

3. Для каждой станции – перейти на соответствующую ей вкладку, выбрать в меню (кнопка с многоточием в верхнем правом углу) нужное изображение карты (TIFF).

4. Для каждой станции разместить на карте (перетаскиванием соответствующего специального символа) положения точки принятия решений, КП (задания), положения флагов и зеро-положения. Также ввести легенды и правильные ответы. Внимание! В отличие от программы TiM, где эта работа производится предварительно в программе OCAD, в программе TOM вся работа по нанесению на карту всех объектов трассы и легенд осуществляется непосредственно в самой программе TOM.

5. На вкладке карт решений разместить таблицы легенд в положении, не перекрывающем карты (сами карты решений к этому моменту уже будут созданы автоматически при корректном выполнении всех предшествующих этапов).

6. Сохранить файл с расширением TEO.

7. Экспортировать из сохранённого файла TEO карты заданий и решений в формат PDF/

Подготовка трасс и карт: задачи с ответом Зеро. Ответ «Зеро» (Z) означает отсутствие флага на местности в правильной точке (т.е. в точке, соот-



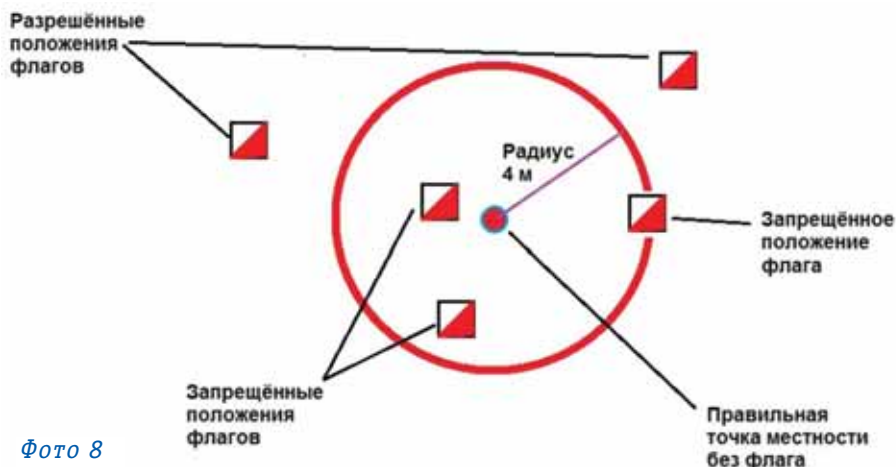
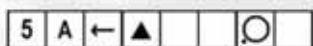


Фото 8



Фото 9



ветствующей центру окружности и легенде).

Ответ «Зеро» возможен во всех случаях, кроме станций тайм-КП в дисциплине «точное ориентирование» (PreO) (Фото 8).

По мере развития трейл-ориентирования возникла необходимость регламентировать постановку зеро-КП, чтобы уменьшить количество разногласий, связанных с тем, что без такого регламентирования любое незначительное смещение в постановке правильного флага, реальное или воображаемое, может восприниматься как зеро-ответ. Для недопущения таких ситуаций в Правилах введено понятие зеро-толерантности.

Зеро-толерантность – это радиус зоны на местности вокруг правильной точки, в пределах которого ни один флаг (призма) не может быть размещён, если правильным ответом на данном КП является «Зеро». Правилами установлено минимальное значение зеро-толерантности, равное 4 метрам. Следовательно, если ответом на задачу является «Зеро», то не должно быть ни одного флага на местности в пределах 4 метров от правильной точки.

Зеро-толерантность 4 метра соответствует расстоянию в 1 мм на карте масштаба 1:4000, который рекомендован для соревнований по трейл-ориентированию.

В некоторых случаях, описанных в Технических руководящих принципах IOF, зеро-толерантность увеличивается (например, в 2 раза – для КП, удалённых более чем на 100 метров от разрешённых путей движения или от точки принятия решений на спринт-станции).

Зеро-толерантность существует только для спортсменов. Она позволяет избежать разногласий при небольшом различии между трактовками ситуации на местности спортсменом и планировщиком (и/или картографом).

Зеро-толерантность никогда не может рассматриваться как разрешение неточной установки флагов, намеренного или небрежного смещения их на 2-3 метра от правильной точки.

При планировке и постановке трасс флаги в любом случае должны размещаться на местности в максимально точном положении. Единственное допустимое исключение из правила зеро-толерантности – это ситуация, когда задача относится к точечному объекту и имеет неправильный флаг на другом картографированном точечном объекте, чётко определяемом на местности (если это исключение используется, это должно быть указано в технической информации).

В данном контексте могут рассматриваться как точечные объекты также чёткие пересечения, развилки линей-

ных объектов, очень маленькие площадные объекты. Пример исключения из зеро-толерантности.

Расстояние между камнями не более 3 метров, но они оба есть на карте.

Советы по планировке трасс. Анализ подготовки, организации и проведения авторами мероприятий и зарубежного опыта по подготовке трасс соревнований в дисциплинах трейл-ориентирования для детей и новичков позволил сформулировать рекомендации по обучению основам ориентирования на местности с использованием трейл-ориентирования:

Наиболее эффективными для обучения являются ДТО «точное ориентирование» и «точное ориентирование-спринт».

Дисциплина «точное ориентирование» (PreO). Организация ДТО «точное ориентирование», при правильной подготовке «трассы соревнований» – линии от старта до финиша, характеризующейся такими параметрами как: длина, набор высоты, количество КП, количество станций тайм-КП, сводит к минимуму возможность спортсмена заблудиться. Появляются возможности для увеличения количества спортсменов и расширения контингента за счёт привлечения учащихся с различными возможностями здоровья. Обучающиеся имеют возможность пройти основную часть трассы в течение КВ, внимательно изучить особенности местности (парка, пришкольной территории) и сопоставить их с картой. При проведении тренировки задания можно интегрировать с краеведческими вопросами, фото-ориентированием, квестами и т.п. Спортсмены могут передвигаться только по дорогам и тропинкам, отмеченным на карте. Дороги и тропинки необходимо обозначить на местности – маркировать лентой, специальными указателями и/или перекрыть те, передвижение по которым запрещено. Если используется карта, изготовленная с учетом международных требований для карт ориентирования, вычерченная в условных знаках стандарта ISOM («лесные знаки»), то все пересекающиеся пути должны быть помечены как запрещенные (перечёркнуты красной линией), если ими нельзя пользоваться. Если используется карта, изготовленная с учетом международных требований для спринтерских карт ориентирования, вычерченная в условных знаках стандарта ISSOM или ISSprOM (к классическим лесным знакам добавлены знаки парков и городской застройки), то дорожки, которые можно использовать, должны быть обозначены коричневым цветом. Любые пересекающиеся корич-

невые дорожки должны быть отмечены на карте как запрещенные, если их нельзя использовать.

Вдоль основной части трассы, по которой передвигается спортсмен, расставлено множество бело-оранжевых призм, в трейл-ориентировании традиционно называемых «флагами». Флаги не имеют надписей или других обозначений, определяются следующим образом: по часовой стрелке – самый левый флаг «А», следующий «В» и так далее до «Г». Используются латинские буквы «А», «В», «С», «D», «Е», «F». В Группе флагов, относящаяся к одному КП, может содержать от одного до шести флагов. Количество флагов для каждого КП указывается в столбце В легенд КП. Спортсмен решает задачу в процессе передвижения по основной части трассы. При необходимости спортсмен может передвигаться по основной части трассы вперед или назад, чтобы рассмотреть местность с различных точек обзора и принять решение о правильном ответе. На карте у спортсмена к каждой задаче имеется только одно обозначение объекта на местности – красная окружность с номером задачи. Спортсмен должен определить, какой из флагов находится на том же объекте, что и центр окружности на карте, т.е. находится в «правильном месте».

	A	B	C	D	E	F	G	H
PreO								
1,4 km								
1	A-B		▬				⊙	↗
2	A-C		⚡	⚡			⊖	↖
3	A-C		▲		12	♀		↖
4	A-C	↖	○					↖
5	A-B		U					↘
6	A-C	↑	▬				⊖	→
7	A-B		∩					→
8	A-D		/	/	×			←
9	A-D		○					↓
10	A-C	→	⚡					↑
11	A-B		⊖	~			⊙	↘
12	A-B	→	∩					↖
13	A	→	▲	▲			⊖	↓
14	A-B	↙	U					↖
15	A-B		⚡					→
80 m								

Фото 10

Вариант ответа – отсутствие флага в правильном месте обозначается буквой «Z» (зеро-ответ). Точное расположение КП должно быть описано с помощью «легенды КП». Легенда КП – это цифровое обозначение и описание точки расположения КП посредством символов, утвержденных Международной федерацией ориентирования. Местоположение КП должно однозначно определяться при помощи карты и легенды. Легенды КП представляются в форме таблицы символов.

Пример легенды основной части трассы в дисциплине «трейл-ориентирование – точное ориентирование» (PreO). Сверху над таблицей указаны условные обозначения столбцов таблицы легенд (при проведении соревнований наименования столбцов не указываются).

Содержание столбцов:

A – порядковый номер КП на трассе;

B – количество флагов (A – один флаг;

A-B или B – два флага и т.д. до A-F или F – шесть флагов);

C – положение объекта (или пары объектов) КП среди подобных ему объектов (или пар объектов), находящихся в пределах окружности КП на карте;

D – объект КП;

E – особенности объекта КП; второй объект КП (при наличии в столбцах F и/или G символов комбинации, требующих наличия второго объекта);

F – размеры объекта КП; комбинации объектов, указанных в столбцах D и E (только символы «пересечение» и «слияние»); символ «изгиб»;

G – положение КП относительно объекта;

H – приблизительное направление обзора на группу флагов, соответствующую данному КП, с точки идентификации (ТИ).

Значение символов данного примера легенды трассы:

КП1 – два флага, скала, западная часть, обзор с ТИ на северо-восток;

КП2 – три флага, средняя пара отдельных деревьев, между деревьями, обзор с ТИ на северо-запад;

КП3 – три флага, камень, высотой 1,2 метра, южная сторона, обзор с ТИ на северо-запад;

КП4 – три флага, северо-западный бугор, обзор с ТИ на северо-запад;

КП5 – два флага, внесмасштабная яма, обзор с ТИ на юго-восток;

КП6 – три флага, северный земляной обрыв, вершина, обзор с ТИ на восток;

КП7 – два флага, лощина, обзор с ТИ на восток;

КП8 – четыре флага, пересечение тропинок, обзор с ТИ на запад;

КП9 – четыре флага, бугор, обзор с ТИ на юг;

КП10 – три флага, восточный нос (выступ), обзор с ТИ на север;

КП11 – два флага, пологая яма, юго-восточная часть, обзор с ТИ на юго-восток;

КП12 – два флага, восточная лощина, обзор с ТИ на северо-запад;

КП13 – один флаг, восточная пара камней, между камнями, обзор с ТИ на юг;

КП14 – два флага, юго-западная внесмасштабная яма, обзор с ТИ на северо-запад;

КП15 – два флага, нос (выступ), обзор с ТИ на восток.

Вдоль основной части трассы для каждого КП находится «точка идентификации» (ТИ) – место на трассе, где спортсмен производит идентификацию соответствия флагов их условным обозначениям. Только с этих точек флаги однозначно определяются в порядке, задуманном планировщиком трассы, и позволяют выбрать правильный ответ. В точках идентификации устанавливаются таблички с номером задачи. В ТИ или рядом с ними устанавливаются «точки фиксации ответа» (ТФО). В качестве системы отметки в точке фиксации ответа возможно использование компостера (дырокола), или электронной станции, при помощи которых, участник делает отметку о выбранном варианте ответа в контрольной карточке или электронным ЧИПом.

На тренировках допустима отметка персональным компостером, выданным участнику на старте, или карандашом. Время прохождения основной части трассы не влияет на результат спортсмена. Единственным ограничением в отношении скорости передвижения является КВ, определяемое по формуле: 3 минуты на каждый КП плюс 3 минуты на каждые 100 метров трассы (например: длина основной части трассы 1000 м, количество КП=15; $KB=(10+15) \times 3=1 \text{ час } 15 \text{ минут}$). Для спортсменов с ОВЗ КВ может быть увеличено. При превышении КВ аннулируется один правильный ответ за каждые полные и неполные пять минут превышения. На тренировочных стартах допустимо не устанавливать строго КВ.

В ДТО «точное ориентирование» на трассе дополнительно организуется решение заданий на время – «станция тайм-КП». Задача спортсмена на станции тайм-КП состоит в том, чтобы как можно быстрее отве-

тить, какой из флагов находится в правильном месте.

Станция тайм-КП организуется в начале или в конце трассы точного ориентирования и не входит в КВ основной части трассы. На подходе к станции тайм-КП устанавливается стоп-линия. Место, где спортсмен решает задания станции тайм-КП, называется «точкой принятия решения» (ТПР). Прибыв на ТПР станции тайм-КП, спортсмен садится на стул, получает несколько карт с заданиями. Карты заданий могут быть сброшюрованы в виде альбома. Судья сообщает спортсмену техническую информацию (количество заданий, контрольное время, невозможность ответа Z) и показывает ему флаги на местности. Затем, по команде судьи, спортсмен приступает к решению заданий.

Карты заданий станции тайм-КП представляют собой небольшие фрагменты, имеющие форму круга или квадрата. Для каждого задания должны соблюдаться следующие условия: центр окружности КП расположен строго в центре фрагмента карты; ТПР и все флаги станции тайм-КП должны располагаться в пределах фрагмента карты для каждого задания. Стул для участников и стол с картами заданий на ТПР устанавливаются так, чтобы направление взгляда соответствовало биссектрисе угла обзора, т.е. угла, вершиной которого является ТПР, а сторонами – линии, соединяющие ТПР с крайними левым и правым флагами. Таким же образом ориентируется и фрагмент карты.

Ответы обычно даются устно, желательно с использованием международных обозначений («А»-Альфа, «В»-Браво, «С»-Чарли, «D»-Дельта, «Е»-Эхо и «F»-Фокстрот). Обязательно должна быть предусмотрена возможность давать ответы, указывая на них в листе с заданиями. Для самых маленьких принимаются и просто буквы, если ответ ясен. Судья фиксирует ответы и время, затраченное спортсменом на решение заданий. За каждую ошибку на станции тайм-КП ко времени решения заданий спортсмену добавляется штраф 60 секунд. На станции тайм-КП устанавливается КВ, из расчёта 30 секунд на одно задание, в случае превышения которого ответы больше не принимаются (КВ работы на станции тайм-КП не учитывается в КВ основной части трассы).

На станции тайм-КП ответ «Z» (zero-ответ) невозможен. Количество заданий на станции тайм-КП от 2 до 4, количество флагов – 6. Возможна организация двух станций тайм-КП. Итоги подводятся следующим образом: пер-

вым в протоколе результатов становится спортсмен, имеющий наибольшее количество правильных ответов на основной части трассы. Если у нескольких спортсменов одинаковое количество правильных ответов на основной части трассы, то они ранжируются по суммарному времени решения заданий на станции (станциях) тайм-КП (время решения заданий + 60 секунд за каждую ошибку).

Советы по планировке и организации трасс.

Для эффективности организации прохождения трассы и качественного обучения чтению карты мы можем рекомендовать следующую «разбивку» трасс по возрастам:

Для участников 8-10 лет (трасса «С»): Для каждого задания предусмотрено только один флаг. Задача спортсмена – ответить, находится ли флаг в правильном месте. Ответом является либо ДА, либо НЕТ. В карточке отмечается ДА, если флаг находится в правильном месте, и НЕТ, если флаг не находится в правильном месте. Трасса, по которой необходимо следовать, обозначается на местности веревкой или табличками, если она не является достаточно четкой (например, асфальтовая дорога). Инструкции должны объяснять, как трасса обозначена на карте и/или на местности. Кроме того, желательно, чтобы у первого контрольного пункта на трассе стоял судья (в международной терминологии – маршал), который при необходимости подскажет спортсмену, как выполнить задание.

Инструкции по подготовке заданий для трасс «С»: Задания должны быть составлены таким образом, чтобы окружность КП с ответом НЕТ находилась на другом картографированном объекте, а не на объекте, на котором находится флаг. Оба объекта должны быть на карте.

Спортсмену даются легенды КП. Однако все задачи должны быть решаемы без чтения легенд КП, т.е. правильный ответ не должен основываться только на легенде КП. При необходимости трасса отмечается на местности веревкой или серией сигнальных лент. «Нитка» соединяет каждую ТИ со следующей ТИ. Трасса должна быть отмечена на карте как обязательный маршрут. Разметка должна находиться на краю тропы/дороги, чтобы вдоль неё можно было передвигаться и на инвалидной коляске. На станции тайм-КП один из флагов всегда находится в правильном месте. Рекомендуется иметь два задания на станции тайм-КП. Если заданий больше, может образоваться очередь. Станция тайм-КП всегда име-

ет шесть флагов. На детских трассах дополнительно, в непосредственной близости от флагов, ставятся таблички с их буквенным обозначением (А, В, С, D, Е и F). Рекомендуется сделать отдельную карточку для трассы «С», где вариантами ответа являются только ДА и НЕТ (А или Z). Рекомендуется, чтобы правильное место было видно с дорожки, но не обязательно с ТИ для этого задания.

Хотя правилами установлено КВ, не следует акцентировать на нем внимание. Самое главное, чтобы спортсмен мог спокойно и внимательно читать карту. Официальные соревнования должны соответствовать правилам (3 минуты на каждое задание и на каждые 100 м пройденного маршрута) и учитывать превышение КВ в протоколе результатов.

Для участников 11-13 лет (трасса «В») предусмотрено два типа заданий. Есть задания с несколькими флагами и задания с одним флагом. В заданиях с несколькими флагами спортсмен должен ответить, какой из нескольких флагов находится в правильном месте. В заданиях с одним флагом спортсмен должен ответить, находится ли флаг на том же объекте, что и в центре окружности на карте, или нет – аналогично заданиям трассы «С».

Если смотреть с ТИ, то самый левый флаг – А. Следующий флаг справа – В и т.д. Если в задании несколько флагов, то один из них находится в правильном месте, поэтому ответом будет А, В, С, D, Е или F. В задании с одним флагом ответом будет А, если флаг правильный, и Z, если флаг не находится на объекте.

Инструкции по подготовке заданий для трассы «В». Задания должны быть составлены так, чтобы флаги находились на понятных объектах. Флаг может находиться на отсутствующем на карте объекте (например, на камне, который слишком мал). Участнику даются легенды КП. Все задачи должны быть решаемы без чтения легенд КП, т.е. правильный ответ не должен основываться только на легенде КП. В заданиях с несколькими флагами один из флагов должен находиться в правильном месте. Если в задании только один флаг, ответом может быть и Z. Рекомендуется, чтобы правильное место было видно с дорожки, но не обязательно с точки идентификации для этого задания.

На станции тайм-КП один из флагов всегда находится в правильном месте. Хорошо иметь две задачи на станции тайм-КП. Если задач больше, легко образуется очередь. По возможности можно установить несколько станций



Фото 11

тайм-КП рядом для решения одних и тех же задач.

Для участников 13-16 лет и старше (трасса «А»). Для каждого задания есть несколько флагов. Спортсмен должен ответить, какой из нескольких флагов находится на правильном объекте, или решить, что такого флага нет. Ответом является флаг А, В, С, D, E, F или ответ Z, если ни один из флагов не находится в правильном месте. Если смотреть с ТИ, то самый левый флаг – А. Следующий флаг справа – В и т.д. Если ни один из флагов не находится в правильном месте, ответом будет Z. На трассе «А» допускается ответ Z для заданий с несколькими флагами. Также может быть задание, как на трассе «С» – с одним флагом. Если флаг находится в правильном месте, ответом будет А. Если флаг находится в неправильном месте, ответом будет Z. На трассе «А» спортсмен для правильного решения задачи должен также учитывать легенду КП. Рекомендуется маркировать на местности запрещённые для движения пути сигнальной лентой, табличками и т.п.

Инструкции по подготовке заданий для трассы «А»

Задания создаются как для трассы «В», но для заданий с несколькими флагами могут быть сделаны КП с ответом Z. Кроме того, на трассе «А» легенда КП может влиять на правильный ответ. Например, ответом будет Z, если флаг находится на противоположной части холма или на противоположной стороне камня. Однако такие задания, основанные на сторонах света, следует использовать очень осторожно.

С точки зрения работы планировщика, хорошо спланировать трассу так, чтобы точки идентификации и флаги

были одинаковыми для трасс «В» и «А». Разница между этими трассами будет в том, какой объект находится в центре окружности на карте.

Организация трасс ДТО «точное ориентирование – спринт» (Pre0 sprint). Описанные выше дисциплины имеют одну общую сложность организации. Как на станции тайм-КП, так и на спринт-станции не могут одновременно находиться более одного спортсмена. В связи с этим во избежание больших очередей необходимо соблюдать интервал старта, который, в идеале, должен быть на 30-60 секунд больше контрольного времени станции тайм-КП или спринт-станции. Это приводит к тому, что при большом количестве спортсменов соревнования растягиваются на длительное время, особенно это заметно в ДТО «спринт» (Temp0), где иногда приходится по этой причине вводить лимит количества спортсменов.

В последние годы на международных соревнованиях, а затем и в России, возникла новая ДТО «точное ориентирование – спринт» (Pre0 sprint). Эта новая динамичная ДТО проще других в организационном отношении и позволяет находиться одновременно на трассе большому количеству спортсменов. С другой стороны, она требует соблюдения некоторых условий для сохранения инклюзивности. Ниже изложены основные принципы организации ДТО «точное ориентирование – спринт».

Общий принцип постановки и решения задач такой же, как и в дисциплине «точное ориентирование». Но имеется четыре ключевых отличия:

- все КП однофлаговые, т.е. для каждого КП имеется только один флаг, который либо размещён на объекте ме-

стности в соответствии с центром окружности на карте и легендой (ответ А), либо неправильно размещён на правильном объекте местности (ответ Z), либо размещён на неправильном (близлежащем) объекте местности (ответ Z);

- станции тайм-КП отсутствуют;
- ранжирование спортсменов с равным количеством правильных ответов производится по времени прохождения трассы;

- сильно уменьшенное контрольное время (в три раза относительно формулы для дисциплины «точное ориентирование») рассчитывается по формуле 1 минута на каждый КП плюс 1 минута на каждые 100 метров трассы.

Так как все КП однофлаговые, то на трассе можно не устанавливать точки идентификации. Кроме того, допустима фиксация ответа персональным компостером, что позволяет не устанавливать также и точки фиксации ответа. Отсутствие станции тайм-КП позволяет минимизировать стартовый интервал. Возможно, что с одной точки трассы будут видны несколько флагов. В таком случае спортсмен должен самостоятельно определить, какой флаг относится к нужному КП, а затем решить, соответствует ли положение этого флага центру окружности на карте и описанию легенды КП. Основной проблемой этой дисциплины является сохранение инклюзивности, т.к. это единственная ДТО, где имеет значение время прохождения трассы, а следовательно, и скорость передвижения спортсмена. Поэтому рекомендованы следующие условия:

- трасса должна быть очень короткой (не более 500 метров, а в идеале 200-300 метров);

- трасса должна проходить по ровной дороге с твёрдым покрытием, без перепадов высот;

- количество КП должно быть достаточно большим (15-25 штук), и вклад длины трассы в значение КВ должен быть по возможности минимален (например, при длине трассы 300 м с 15 КП будем иметь КВ 18 минут, из которых 15 минут – это вклад КП и лишь 3 минуты – вклад длины трассы). Фрагмент карты решений с соревнований в дисциплине Pre0 sprint. Синие маленькие окружности обозначают положения правильных флагов (ответ А), красные маленькие окружности – положения неправильных флагов (ответ Z), красные крестики – правильные точки, в которых отсутствует флаг (для КП с ответом Z).