



20. Score orienteering

La formula “score-orienteering” (orientamento a punteggio) prevede la collocazione sul terreno di numerosi punti di controllo da trovare nell’ordine che si preferisce entro un determinato tempo (es. 1 ora). A ciascun punto viene assegnato un valore diverso secondo la lontananza dalla partenza e il grado di difficoltà di individuazione.

Finalità: Introdurre a vere e proprie gare di corsa orientamento. Creare delle sfide stimolanti tra gruppi di capacità diversa.

Esecuzione: Spiegate ai partecipanti le regole dell’esercizio (compreso il valore assegnato alle lanterne, il tempo massimo stabilito e le penalità in caso di ritardo). Distribuite le cartine, i cartellini e la descrizione dei punti. Rimarcate l’importanza di tenere la cartina orientata. Recatevi al punto di partenza stabilito e date il via facendo partire il cronometro. Allo scadere del tempo massimo controllate le punzonature sui cartellini di ciascuno e sommate i punteggi ottenuti.

Per il ritardo di rientro

assegnate delle penalità (ad es. 10 punti ogni minuto di ritardo). Per i principianti, il cui principale obiettivo è quello di “trovare” le lanterne, è preferibile invece assegnare un certo punteggio per ogni lanterna trovata, indipendentemente dal tempo impiegato (stabilire solo un tempo massimo). I principianti infatti non sanno ancora calcolare quanto lontano possono andare in un determinato tempo.

Varianti:

a - L’esercizio può essere eseguito a coppie, a squadre o a gruppi.

b - Potete utilizzare anche carte a stampa parziali (con soli sentieri o solo curve di livello o solo vegetazione).



c - Potete posare le lanterne solo su un certo tipo di particolari (solo buche, solo sassi, solo negli avvallamenti, ecc.).

Preparazione: Disegnate 15-20 punti su una carta-madre (poiché si dovranno posare tante lanterne quanti sono i punti disegnati sarà meglio non esagerare!). Preparete una descrizione dei punti e un cartellino di controllo delle punzonature per ciascuno dei partecipanti. Posate le lanterne sul terreno e controllate che le lanterne siano ben visibili da tutti i lati. Attribuite un punteggio a ciascuna lanterna secondo la sua lontananza dal punto di partenza e la difficoltà di ritrovamento. Preparete per ogni partecipante una cartina con tutti i punti. Numerate i punti in ordine casuale in modo da scoraggiare il ritrovamento secondo l'ordine numerico.

Note: Questa formula (a punteggio) offre i seguenti vantaggi: partenza simultanea di tutti i partecipanti (si impiega minor tempo, l'organizzazione della partenza risulta più facile e più spettacolare); conclusione dell'esercizio anche se non si è riu-

sciti a trovare uno o più punti; utilizzazione di zone relativamente piccole (un parco o un piccolo bosco); utilizzazione ideale dei "percorsi fissi di orientamento" (presenti soprattutto nelle zone turistiche). Vi sono però anche degli svantaggi: all'inizio ci si può sentire indecisi sulla direzione da prendere (che è libera) specialmente se si ha difficoltà ad orientare la carta e a riconoscere i particolari; può risultare difficile pianificare un percorso; c'è una buona probabilità che si formino dei "gruppi" (in gergo orientistico detti "treni") che si aiutano nella "ricerca"; in caso di smarrimento è difficile prevedere in quale zona della carta si trova il "disperso". Per questo è buona norma che durante la gara un esperto si trattienga nei dintorni del traguardo controllando la situazione. Questo tipo di esercizio può essere eseguito anche con carte di città o nei parchi cittadini. In questi ultimi potete organizzare anche interessanti prove in "notturna".

☐ La tabella riporta la dicitura corrente per i vari punti della cartina alla pagina precedente.

DESCRIZIONE DEI PUNTI CON RELATIVI PUNTEGGI

1 AB Capanno per la caccia	15	11 MA Depressione	15
2 BR Albero isolato	15	12 NR Piccola depressione	10
3 CZ Gruppo di massi	15	13 OV Buca con acqua	15
4 DE Capanno per la caccia	10	14 PQ Rudere	20
5 EO Angolo della scarpata	10	15 QZ Piccola depressione	20
6 FG Cocuzzolo	20	16 RU Sorgente	10
7 GR Vasca per l'acqua	10	17 SV Collinetta	10
8 HL Capanno per la caccia	20	18 TL Costruzione	10
9 IP Albero isolato	20	19 UC Costruzione	20
10 LN Collinetta	10	20 ZP Inizio sentiero	15