



Başlangıç Düzeyi

Ders #4: Bir Kentsel Oryantiring Parkuru

1. Parkur planlamanın temelleri

Bu dersimizde hep birlikte bir klasik kentsel oryantiring parkuru hazırlayacağız. Haritamız üzerinde başlangıç ve bitiş noktaları ile sırasıyla hedefler olacak. Uygulama olarak herkes arkadaşlarına bir parkur hazırlayabilir. Sonra arkadaşlarınıza vereceğiniz parkur ile hedefleri bulmalarını isteyebilirsiniz.

Önce parkur planlamanın temel ilkelerini öğrenelim.

Başlangıç noktasının seçimi

Unutmayalım ki oryantiring sporunda sporcular sırayla çıkar. Kentsel oryantiring (sürat) parkurlarında çıkış aralığı 1 dakikadır. Bu da demektir ki çıkışını bekleyenlerin oralara yığılmasını, çıkışları düzenlemeye çalışanların kafasını karıştıracaktır. O halde başlangıç noktası ve çıkış (ikisinin farkını birazdan göreceğiz) çıkışını beklemekte olanların rahatlıkla bekleyebilecekleri, tercihan korunaklı, gölgelik bir alan olmalıdır.

Örneğin bir okul bahçesini kullanıyorsak spor salonunun önü uygun bir nokta olabilir. Çıkış almamış olanlar salonda bekler, sırayla kapı önüne çıkarlar, parkurlarına başlarlar.

Varış noktasının seçimi

Bir parkurda başlangıç ile varış aynı noktalarda olabildiği gibi, farklı noktalarda da olabilir. Varışın yerini belirlerken izleyicilerin varışa koşmakta olan sporcuyla rahatlıkla görebilecekleri, tezahürat edebilecekleri bir bölge olarak seçin. Unutmayın ki sporcu varışa çok hızlı koşarak gelmek isteyecek. Varışı bir merdivenin tam dibine ya da tepesine kurmayın. Varışa uzanan bir 10-20 metre tümüyle engellerden arındırılmış, sporcunun emniyetli bir biçimde arkadaşlarının da tezahüratı ile birlikte koşacağı bir alan olmalıdır.

Hedef noktalarının seçimi

Hedef noktalarını seçerken kentsel (sürat) oryantiringde kuralımız, sporcu o hedefe nasıl gideceğini düşünürken karar vermekte zorlanmalı, ama doğru noktaya geldiğinde de hedefi rahatlıkla görebilmeli. Hedef bayrağını kasıtlı olarak çalılarının içine saklamak, katlayıp taşın altına yerleştirmek oryantiring sporunun bir parçası değildir.

Hedef noktalarınız belirgin özellikler olmalıdır. Örneğin hedefin yerini belirlerken "yol üzerinde" diyemeyiz. "Yolun çatalında", "yol kesişiminde", "yol kıvrımında" diyebiliriz.

Hedef "ormanda" diyemeyiz. "Orman sınırında" olabilir.

Hedefin konduğu nesne veya özellik, haritada da mutlaka çizilmiş olmalıdır. Örneğin bir binanın yanındaki ağaç haritada gösterilmemiş ise, oraya hedef koyup "ağaçta" diyemeyiz. Mutlaka oraya hedef koymak istiyorsak hedefi, çizili olmayan ağaca göre değil, çizili olan binaya göre tarif etmeliyiz ("binanın kuzeyinde" gibi).

Eğer sporcu hedefe yaklaştığı yön ne olursa olsun hedefi görebilecekse sorun yok. Yaklaştığı yöne bağlı olarak hedef anıtın arkasında kalacaksa, hedef merdivenin dibinde inmeden görülemeyecekse o hedefin, o nesnenin neresinde olduğunu da (doğusunda, üstünde, altında, dibinde... gibi) mutlaka belirtmeliyiz.

Son olarak da güvenliği ihmal etmeyelim: Sporcunun güvenliği birinci önceliğe sahiptir. Özellikle küçük yaş gruplarında sporcuyla düşme ihtimali olan dik yarlardan, merdivenlerden inmeye zorlayacak, derin çukurların, rögarların yakınından geçirecek, araç trafiğinin yoğun olduğu yolları geçmeye zorlayacak rotalardan kesinlikle kaçınmalıyız.

2. İlk parkurumuzu hazırlayalım

İlerideki derslerimizde gerçek oryantiring haritalarıyla ve bu iş için özel yazılmış bilgisayar programları yardımıyla parkur hazırlamayı ayrıntılı olarak göreceğiz. Şimdilik biz işin esaslarını öğrenmek üzere ilk parkurumuzu, 3. derste öğrendiklerimizin yardımıyla hazırladığımız kroki üzerinde işaretleyerek hazırlayacağız.

Uygulama

Yukarıdaki bilgiler ışığında krokisini hazırlamış olduğunuz yöreyi dolaşınız ve uygun çıkış, varış ve hedef noktalarını saptayınız. Bunları krokinizde işaretleyiniz.

Hedef noktalarını belirlerken:

- Bu noktaya gelirken tehlikeli olabilecek geçişler yok, değil mi?
- Bu nokta haritada da belirgin, değil mi?
- Bu noktayı nasıl tanımlayacaksınız (binanın güney köşesi, anıtın doğusu, yolun kesişimi...)?

Şimdi rotaları kontrol edelim. Elinize bir ip alınız. Kağıt üzerinde işaretlemiş olduğunuz hedefleri, öngördüğünüz sıra ile dolaşınız ve ipi, bir önceki hedef noktasından bir sonrakine kuş uçuşu rotayı gösterecek şekilde gergin bir şekilde tutunuz.

Parkuru kimin için planlıyorsunuz? Deneyim ve yaş grubunu iyice tartınız. Bu ip, parkuru verdiğinizde pembe çizgi olarak görülen kısım olacaktır. Kentsel oryantiringde doğal ki pembe çizgiyi doğrudan izlemek çoğu zaman mümkün değildir. Binaların etrafından dolaşacağız, dereyi geçmek için köprüyü kullanacağız, derken aslında bu çizgiyi hiç izlemiyor olacağız. O halde parkuru hazırlayıp ellerine vereceğiniz grup, bir önceki hedeften bir sonrakine nasıl gidebileceklerini açıkça görebilecekler mi? Deneyimli bir oryantiringciyi, pembe çizgi etrafında istediğiniz kadar dolandırabilirsiniz, bu "fareyi peynire götüren en kısa yolu bulunuz" bulmacasından keyif de alacaktır. Ama bulmacanın düzeyi fazla karmaşık ise 8-10 yaşında bir çocuk, yetişkin de olsa ilk parkuruna çıkacak bir katılımcı, parkurdan bezgin dönecektir ki iyi bir parkur planlayıcı, düzenlediği her etkinlikten katılımcıların keyif almasını hedeflemelidir.

İp deneyimiz çıkıştan ilk hedefe ve sonraki her iki hedef arasında olumlu sonuçlar vermediyse hedeflerin yerini değiştirmeyi veya aradaki bir hedefi hiç koymamayı düşünebilirsiniz.

Herşey yolunda ise temiz bir "harita" alınız. Başlangıç noktasını üçgen şeklinde, varışı iç içe iki daire ile, hedef noktalarını da çemberin tam merkezi hedef noktasını gösterecek şekilde kırmızı veya koyu pembe kalemle işaretleyiniz.

Parkurunuz artık hedef bilgi kartı haricinde hazır oldu.

3. Çıkış ve başlangıç arasındaki fark

Oryantiring yarışmalarında sporcuların aralıklarla çıktığından sözetmiştik. Sporcuların çıkış şeridi arkasında beklememeleri için 3 dakikalık bir çıkış koridoru hazırlanır.

Sporcuları saat kaçta çıkacakları önceden hazırlanır ve duyurulur. Resmi yarışmalarda aynı kategoride aynı kulüpteki iki sporcunun peşpeşe çıkış almaması gibi önlemler alınır.



Sporcu, çıkış saatine 3 dakika kala, "çıkış koridoru"na alınır. Yukarıdaki resimde gördüğümüz gibi çıkış koridoru, -3, -2 ve -1 dakika olarak bölmelere ayrılmıştır. Çıkışına 2 dakika kalan sporcu -2 bölmesine, son bir dakikası kalan sporcu son bölmeye alınır ve tam saatinde çıkışını alır.

Oryantiringde sporcu haritasını, çıkıştan sonra alır. Yukarıdaki resimde haritalar, kategorilere göre ayrılmış, yerde duruyor. Sporcu çıkış koridorundan saat ötünce çıkıyor, yol kenarından kategorisine uygun haritasını alıp yoluna devam ediyor.

Eğer düzenleme kurulu uygun görürse 10, 12 gibi küçük yaş grupları ile yeni başlayan kategorisindeki sporculara haritaları, incelemelerine fırsat tanımak için -1 dakika bölmesinde verilebilir.

Üçgen nerede?

Üçgen, yani parkurun başlangıç noktası, çıkış koridorunun hemen önünde yer alabileceği gibi parkurun niteliğine bağlı olarak çıkış koridorunda bekleyenlerin önce çıkan sporcunun hangi yöne gittiğini görmemeleri için daha ileriye konmuş olabilir.

Üçgen, üzerinde zımba veya SI elektronik zaman tutma sistemi kullanılsa bile SI istasyonu olmayan, sadece bir hedef bayrağından ibarettir. Bu nokta yalnızca sporcunun haritasına aşına olması, "şimdi buradayım" diyebilmesi içindir.

Eğer başlangıç noktası çıkış koridorundan görülemeyecekse çıkıştan başlangıç noktasına şeritler çekilerek sporcu bu noktaya yönlendirilir.

4. Çıkışı düzenleyelim

İkinci kısımda parkurunuzu tasarlamış, üçgenin yerini belirlemiştiniz. Üçgenin yeri burası olacaksa çıkış koridorunu nereye kurarsınız? Acaba üçgenin yerini biraz değiştirmek, ileriye almak, binanın yan tarafına dolandırmak gerekecek mi?

Bu ilk parkurunuzda üçgeni, çıkıştan görünür şekilde asmanız, şerit çekmek gibi zorunlulukları ortadan kaldıracak, henüz oryantiring deneyimi fazla olmayan katılımcılara da henüz çıkışlarını almadan, "işte şu gördüğünüz bayrak haritanızın üçgeni" şeklinde onları yönlendirmeniz mümkün olacaktır.

Çıkış koridorunu, 3 bölme olacak şekilde, bekleyenlerin de bu bölmelerin arkasında kalmalarını sağlayacak önlemleri almalıyız.

5. Varışı düzenleyelim

Oryantiringde kimin kazandığını, parkurda geçirdiği süre belirlediğine göre varışa gelen sporcunun süresinin sağlıklı tutulması olmazsa olmazlarımızdandır. Elbette elektronik zaman tutma sistemimiz varsa sporcu varıştaki istasyona SI kartını bastığı anda süresi de otomatik olarak hesaplanabilecektir. Ancak elektronik sistemin bozulması, varıştaki istasyonu pilinin bitmesi, bilgisayarın donması, kendini yeniden başlatması, yağmurun bastırması, vb her türlü aksiliğe hazırlıklı olmak gerektiğinden resmi yarışmalarda dahi, gelen sporcunun süresini elle not eden hakemler bulunur.

Biz de bu ilk parkurumuzda gelenlerin süresini elle not edecek bir sistem düşünmeliyiz.

Bunu düşündüğümüzde aklımıza ilk gelen, süreyi not edecek kişi, sporcu henüz varışa gelmeden, mümkün olduğunca en uzak mesafeden onun geldiğini görebilmeli ki tam varış çizgisinden geçtiği anı not edebilsin. O halde varışta süreleri not almak üzere görev yapacak arkadaşlarımızın nerede duracaklarını, katılımcı sayısına göre aynı anda varışa gelebileceklerin sayısını da düşünerek kaç kişi görevlendireceğimizi göz önüne almalıyız.

6. Artık başlayabilir miyiz?

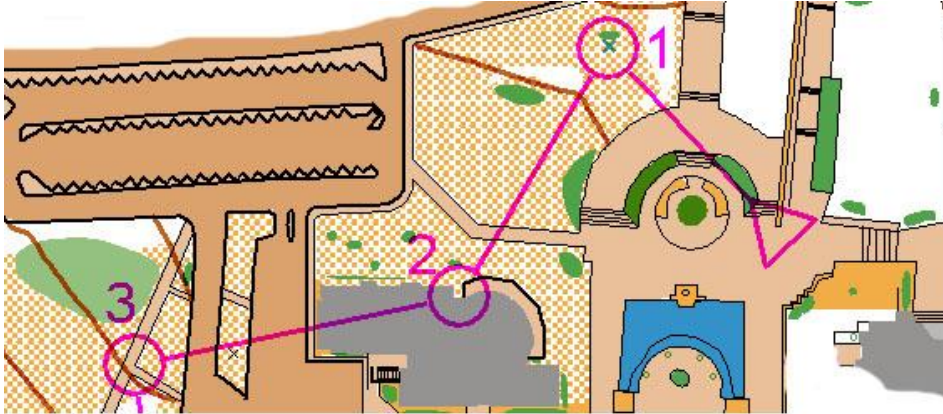
Elle yaptığımız bu ilk parkurumuzla ilgili, yukarıda anlatılan tüm unsurları göz önüne aldık, çıkış ve varış noktalarıyla ilgili düzenlemelerimiz ışığında haritamızdaki üçgen ile iç içe iki dairenin yerini de kesinleştirdik.

Artık parkurumuzu uygulayabilir miyiz? Bir şey unutmadık mı?

Evet, her hedefin yerini tam olarak niteleyen hedef bilgi çizelgemiz yok henüz! Bir sonraki dersimizi tümüyle bu çizelgeye ve bu çizelgedeki sembollere ayıracağız. Bu ilk parkurumuz için hedef bilgi kartını "yazıyla" oluşturalım.

Hedef bilgi kartını hazırlayınız

Her hedefe bir numara veriniz. Standartlara göre hedef numaraları 31'den başlar. 66, 68, 86 gibi, tersten okununca farklı olabilecek rakamlar hedef numarası olarak KULLANILMAZ (altına çizgi çekerek mutlaka kullanmak istiyorum demeyin, hiç kullanmayın, göreceksiniz hayat daha kolay olacak). Numaralamada 1. hedefin numarası 31, 2. hedefin numarası 32 olacak diye bir kural yoktur. Hatta karışık sırada gitmesi, 45'i arayan sporcunun bir hedefe gelip numarasını 44 görünce "45 de buralarda bir yerde olmalı" şeklinde fikir yürütüp haklı çıkmasını engellersiniz© Oryantirinde başarı "şansa dayalı" olmamalı, haritasını düzgün okuyan kazanmalı her zaman!



▷		Duvar, güney sonu
1	31	İnsan yapımı nesne
2	43	Yarı açık alan, güney köşesi (iç taraf)
3	37	Yol çatalı

Çizelgenizi, yandaki örnekteki gibi yazılı olarak hazırlayın ve haritanızın, sporcunun kendisine ipucu yaratacağı herhangi bir bölgesini iptal etmeyecek bir köşesine iliştin.

Çizelgeyi iliştirecek / yapıştırarak bir yer bulamadıysanız katılımcıların eline verebilirsiniz.

Başka ne gerekiyor? Katılımcıların o hedefe gittiklerini nasıl anlayacaksınız?

Kontrol anahtarınızı oluşturunuz

Elektronik sistem kullanacak olsanız bile ilk işiniz, parkurun hedef numaralarının doğru sırada sisteme tanıtılması olacaktır ki yanlış sırada giden ya da hedef atlayan sporcuyla diskalifiye edelim.

Zimba ile kontrol

Elektronik sistemimiz yok, her hedefte zimba olacak diyorsanız iki aşamalı işiniz var demektir:

- a) Katılımcıların eline, kutucuklarda 1'den parkurun toplam hedef sayısına kadar numaraların bulunduğu bir çizelge vermelisiniz ki sporcu her hedefe geldiğinde zimbasını hedef sıra numarasının bulunduğu kutucuğa bassın.

Bu çizelgeyi sporcuların eline verebilir, veya haritalarının bir kenarına da çizebilirsiniz.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

- b) Her hedefin zımbası kağıdı farklı şekilde deldiğine göre sizin de kendinize bir anahtar zımba dizisi yapmanız gerekecek. Sporcunun elindeki kutucuklar 1-2-3-4 şeklinde gidecek. Bu parkuru kontrol edebilmek için sizin de hedefleri asarken veya asmadan önce, o hedefin zımbasını kendi çizelgenize basarak bir kontrol anahtarı hazırlamanız gerekecek.

• 1	•• 2	••• 3	4	5	6	7	8	9	10
-----	------	-------	---	---	---	---	---	---	----

Şifre ile kontrol

Bende ne hedef bayrağı, ne de zımba var diyorsanız işiniz yine kolay: Uzaktan rahatça görülebilecek turuncu veya benzeri renkte alacağınız grapon kağıdını yaklaşık 3 cm eninde, 30 cm uzunluğunda şeritler halinde kesiniz. Şeridin bir ucuna hedef numarası ve altına bir şifre yazılı bir kağıt zımbalayınız. Şeridi hedef noktasına bantla iliştirebilir veya şeridi daha uzun tutarak bağlayabilirsiniz.

Katılımcılara birer de kalem vererek gittikleri hedeflerde gördükleri şifreleri doğru kutucuğa yazmalarını isteyebilirsiniz.

1	2	3	4	5
Bal	Aka			

7. Sonuç

Bu dersimizde neler öğrendik? Özetleyelim:

- 1- Parkur planlamada belirlenecek noktalar:

Çıkış koridoru ve başlangıç noktasının (üçgenin) yeri

Variş noktası ve son hedeften varişe yaklaşım

Hedeflerin her birinin yeri ve sporcuyu yanıltmayacak belirginliği

- 2- Parkur düzeye göre olmalı, iki hedef arasındaki rotanın belirginliği, deneyimle orantılı olmalı (ip yöntemi)

- 3- Parkur içinde tehlike yaratacak rota seçimleri olmamalı

- 4- Sürenin doğru biçimde tutulması ve parkur hedeflerine gidilmiş olduğunun denetimi sağlanmalı

43

AKA