



DEDAK öncelikli olarak Türkiye Dağcılık Federasyonu faaliyetlerini içerse de aynı zamanda Türkiye Oryantiring Federasyonuna da üye bir kulüp olup bu konuda faaliyet gösteren 2 antrenörümüz de mevcuttur.

Oryantiring Nedir? Oryantiring Nasıl Oynanır?

Oryantiring; harita ve pusula yardımıyla yön bulmayı içeren, zamana karşı yapılan bir doğa sporudur. Farklı arazi koşullarında yapılabilse de genellikle ormanlık arazide yapılması tercih edilmektedir. Çoğu ülkede federasyonlar halinde örgütlenmiştir ve belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilir.

Oryantiring sporunda harita okuma becerisi, harita sembollerini bilme, hızlı ve dayanıklı koşabilme, hızlı düşünebilme gibi birçok üst seviye özellik gerekmektedir. Harita sembollerini görmek ve anlamlarını öğrenmek oryantiring sporu için olmazsa olmazlardandır.

ORYANTİRING OYUN KURALLARI:

Hedef Bayrağı

Oryantiringde sporcular kendilerine verilen yarışma bölgesinin haritasında belirtilmiş hedeflere

(turuncu beyaz renkli fenerler) sırasıyla ve en kısa sürede ulaşmaya çalışırlar. Kontrol noktalarında turuncu-beyaz bayraklar bulunur. Yarışmacılar bayrağın yanındaki zımbayı ellerindeki fişe (kontrol kartı) basarak kontrol noktasına ulaştıklarını kanıtlarlar. Bazı yarışmalarda zimba ve kontrol kartı yerine elektronik bir sistem de kullanılmaktadır. İki hedef arasında hangi yolu izleyeceğine yarışmacı kendi karar verir. Amaç hedefleri en kısa sürede tamamlamaktır. Tüm hedeflere ulaşamayanlar genellikle diskalifiye edilir. Yarışmacıların birbirini izlememesi için genellikle birkaç dakika arayla çıkış verilir. Yarışmacılar parkur boyunca karşılaşsalar dahi birbirlerini izlemeleri yasaktır.

ORYANTİRING ARAÇLARI:

Harita: Oryantiring haritası, topografik haritanın üzerine bitki örtüsü, kayalar, küçük çukur ve tümsekler, kuru dere ve sel yatakları, su kanalları, elektrik telleri, evler vb. unsurların işaretlenmesiyle oluşturulur. Ölçek genellikle 1:5.000 – 1:25.000 aralığında olur. Eşyüksekti eğrileri, arazideki ayrıntıların görülmesine imkân verecek şekilde 5 ila 25 metre sıklığında çizilir. Harita, yarışmayı düzenleyenler tarafından hazırlanarak sporculara yarışma öncesinde verilir.

Kontrol kartı: Kontrol noktalarına gittiklerini kanıtlamaları için sporculara yarışma öncesinde verilir. Yarışmacılar kontrol noktalarındaki zımbaları bu karta basar.

Pusula: Haritanın doğru yorumlanması ve kerteriz alma amacıyla yaygın olarak kullanılmakla birlikte zorunlu değildir. Gerek tecrübeli gerekse acemi sporcuların sadece harita ile oryantiring yapması mümkündür. Oryantiring pusulaları haritayla birlikte kullanılabilmesi için şeffaf tabanlı yapılırlar. Parmak pusulası tek elde harita ile taşınabilmesi için parmağa takılabilen pusula tipidir.

Giyim: Kolay kuruyan sentetik kumaşlar tercih edilir. Kolların ve özellikle bacakların çalı ve dikenlerden korunması için uzun kollu tişört ve pantolon giyilir. Böylece doğada bulunan kene gibi zararlı böceklerin ısırmasına karşı da koruma sağlanır. Çalı ve dikenlerden daha iyi korunmak için tozluk da kullanılabilir. Ayakkabılar: Koşuya uygun ve zemini iyi tutan herhangi bir spor ayakkabısı kullanılabilir. Oryantiring için özel üretilen çivili ayakkabılar da bulunmaktadır

ORYANTİRİNG OYUN TÜRLERİ:

Uluslararası Oryantiring Federasyonu'nun kabul ettiği dört oryantiring disiplini vardır:

Koşu; En yaygın oryantiring branşıdır. Yürüyerek veya koşarak yapılabilir.

Dağ bisikleti: Kuralları koşu oryantiringine benzer. Mesafeler çoğu kez daha uzun, harita ölçeği daha büyüktür. Yarışmacılar haritalarını gidona tuttururlar.

Kayak: Kuzey disiplini kayağıyla yapılır.

Patika: Özellikle engellilere yönelik, hız unsurunun geri plana itilip harita okuma unsurunun vurgulandığı oryantiring branşıdır. Tekerlekli sandalye ile katılan bir sporcu ile koşabilen bir sporcu eşit koşullarda yarışabilir.

Bunlar dışında, yapıldığı araziye, kurallarına, zamana göre pek çok oryantiring türü vardır:

Skor oryantiringi: Amaç, belirlenen sürede azami sayıda hedef bulmaktır. Zaman dolduğunda takım ya da bireylerin bulduğu hedef sayısına göre puan değerlendirmesi yapılır.

Bayrak oryantiringi: Takımlar halinde yapılır. Her yarışmacı bulması gereken hedefe ulaştığında aynı takımdan başka bir sporcu sonraki hedefi bulmak için çıkar.

Gece oryantiringi: Karanlıkta, kafa lambası gibi bir aydınlatma aracı ile yapılır.

Park oryantiringi: Şehir içindeki park, kampüs vb. yeşil alanlarda yapılır. Şehir içi oryantiring yarışmaları İstanbul'daki Kapalıçarşı gibi labirentimsi mekânlarda da yapılabilmektedir. Bu tür yarışmalar oryantiring meraklılarına farklı bir deneyim sunduğu gibi, bu doğa sporunu şehir içine taşıyarak daha popüler hale getirmekte ve kitlelere tanıtmaktadır.

Macera yarışları: Oryantiring, macera yarışlarının önemli bir ögesidir. Bu anlamda macera yarışlarını oryantiring sporunun farklı şekillerde (bisiklet, kano, tırmanış vb.) ve çok daha zor fiziksel ve ruhsal şartlarda yapılanı olarak tanımlayabiliriz.

Dağ maratonu (dağ aşma yarışması): Oryantiringe göre daha geniş ve daha sarp arazide yapılan bir dayanıklılık sporudur. Bir günden uzun sürebilir. Yarışmacılar belirli kamp malzemelerini taşımak zorundadır.

TÜRKİYEDE ORYANTİRİNG:

Oryantiring Türkiye’de askerler, polisler, izciler, üniversitelerin spor bölümleri gibi kendi içlerine kapalı çevrelerde 1970’li yıllardan beri yapılmaktadır. Oryantiring’in tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de yaygınlaşmasını, her yaştan, her cinsten ve her meslekten insanlar tarafından yapılır hale gelmesini arzu eden bir grup sporsever ilk kez 5 Aralık 1999 tarihinde bir araya gelmiştir.

Her iki haftada bir düzenli olarak yapılan etkinliklerin 74’üncüsü 27 Nisan 2003 tarihinde gerçekleştirilmiştir. Bu etkinliklerden her yıl dört tanesi ilkbahar, yaz, sonbahar ve kış kupası olarak yarışma şeklinde organize edilmektedir.

Orienteering Yarışı Nasıl Yapılır?

Önceden özel haritası çıkarılmış olan bir arazide diyelim 15 tane kontrol noktası yerleştirilmiş olsun. Noktalar bir orientiring bayrağı (kavuniçi – beyaz 30cmx30m ebadında) ve bir zımbadan oluşmakta. Bu noktalar haritada işaretli. Yarışmacının görevi start aldıktan sonra bu noktaları harita okuyarak, pusula kullanarak bulmak ve en kısa zamanda bitiş noktasına gelmek.

Doğru noktayı bulduğunuz anda elinizdeki kontrol kartının ilgili kutusunu o noktadaki zimba ile deliyorsunuz. 15 noktayı da buldu iseniz yani elinizdeki kartın üzerine 15 noktanın zımbasını bastı iseniz bitiş noktasına geldiğinizde hakemler sizin noktaları bulup bulmadığınızı ellerindeki anahtar karttan kontrol ediyorlar. Bu işlemi en kısa sürede yapan kazanıyor.