

## Orienteerumisest

Alljärgnevalt panen kirja mõned soovitusel, mis võivad olla abiks kui rattaga valikoriienteerumine on sulle uudne. Panin soovitusel kirja sina vormis, mõningaid ülesandeid saab loomulikult võistkonnaliikmete vahel jagada.

### Enne starti

- Teibi SI-pulga käepael üle. Miinuspunkti purunenud käepaelast ei taha keegi saada.
- Ole kell 10:45 stardialas kohal õige numbriga kaardi juures. Siis saad efektiivselt ära kasutada kogu 15 minutit teekonna planeerimiseks.
- Kaardil on kokku 30 punkti. Enne võistlust tee umbkaudne prognoos, et mitu punkti kavatsed võtta (või mitu km läbi sõita). Saades kaardid, otsi kaardilt punkte, mida võtmata jätta (st mille läbimine on aeganõudev või ei vii lähemale järgmistele punktidele). Välista punkte senikaua, kuni jäävad alles ainult punktid, mis plaanid ära võtta.
- Ühenda plaanitud punktid joontega. Ühendamise esimesed kolm sammu on: (1) ühenda kaardi äärealadel olevad punktid neile kõige lähemal asuvate punktidega, (2) ühenda lähestikku asuvad punktid, (3) ühenda punktid, mille vahel on olemas kiire ja sirge liikumistee. Nii eristuvad loogiliselt seotud punktid. Lõpuks püüa ühendada teekonda ka ülejäänud planeeritud punktid, kuni stardist-finišini on moodustunud ühtne teekond. Punktide ühendamine tasub kanda pliiatsiga kaardile, sest lihtsustab rattasadulas punktide läbimise järjekorra jälgimist.
- Otsusta kas soovid teekonna läbida päri- või vastupäeva. Lähtu otsustamisest sellest, et teekonna lõpuosas oleks võimalik punkte välja jätta või juurde võtta – et juurdevõtmist/ärajätmist saaks rajal olles sujuvalt otsustada vastavalt sellest kui palju aega kontrollaja lõpuni on.




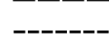
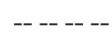
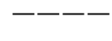










### Rajal

- (Võid kaaluda kaardi voltimist näiteks neljaks. See vähendab korraka näha olevat kaardipinda ja lihtsustab rajal olles oma asukoha leidmist kaardil. Õigel hetkel tuleb kaart siis ümber voltida).
- Kui kasutad kaardialust, siis keera järgmine punkt endale otse ette. See lihtsustab pöörete jälgimist.
- Ära alusta sõitmist järgmise punkti suunas enne kui oled teinud täpse teevaliku – mis teid mööda su võistkond järgmisesse punkti sõidab.
- Vaata kaardilt alati vähemalt 1 pööre ette. Hoiu seda mälu, et kui see pööre saabub, siis saad täie hooga sealt ära pöörata.
- Juhul kui ärapööramiseni on aega, siis võid meelde jätta ka pöördele eelneva objekti, mille järgi pööret oskad oodata. Näiteks: peale kurvi vasakule pööre paremale või kolmas siht vasakule.
- Jälgi, et kõik su võistkonna liikmed teevad SI-pulgaga kontrollpunktis piiksu. Või veel parem – 2 piiksu.

#### LEPPEMÄRGID

- Jälgi kella. Oluline on jõuda kontrollaega, kuna selle ületamisel kogunevad trahvipunktid hakkavad kiirelt nullima pingutust, mis rajal tehtud.

	keeluala
	asustatud ala = keeluala
	põld, lage, heinamaa
	poollage, raiesmik
	liivakarjäär
	mets
	noorendik, noor mets
	järv, tiik
	turbaauk
	soo
	raba
	soine ala, märg mets
	jõgi
	lai kraav
	kraav
	samakõrgus- ja langujoon
	karjääri äär, järsak; vall

	asfalttee, maantee
	kruusatee, hea pinnastee
	pinnastee
	väike tee
	kinnikasvanud tee, rada
	kaduv rada (raske sõita)
	siht (pinnas nagu metsas)
	elektriliin
	hoone; väike hoone
	vare; väike vare
	torn
	kivihunnik
	üksik puu
	start
	kohustuslik lõik peale starti
	kontrollpunkt
	finiš

### Finišis

- Ära ava oma käepaela ise. Selle lõikab läbi kohtunik.
- Lae SI-pulgal olev info finišiarvutisse.