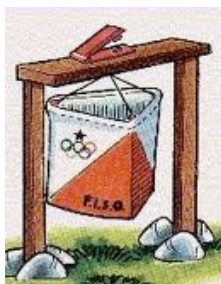


La Carta

L'orienteeering è una gara di corsa che normalmente si svolge in aree boschive.

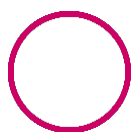
Come in qualsiasi corsa esiste una **Partenza** ed un **Arrivo**, ma non esiste un percorso predefinito.



Chi gareggia deve giungere all'arrivo nel minor tempo possibile, dopo essere passato da una serie di punti di controllo distribuiti sul terreno di gara.



La localizzazione di questi punti di controllo è indicata su una mappa che il concorrente riceve in partenza.



Sulla mappa ogni punto di controllo è contrassegnato con un cerchio rosso, la partenza con un triangolo rosso



e l'arrivo con due cerchi concentrici



Interpretare i segni che formano la mappa è di fondamentale importanza.

Una mappa da orienteering, come qualsiasi altra carta (geografica, topografica, stradale, ecc.) è un disegno con cui il cartografo cerca di riprodurre il più alto numero di oggetti in presenti nell'ambiente cartografato, come se fosse osservata dall'alto.

PALERMO - SICILIA

Monte Pellegrino

Santuario Santa Rosalia



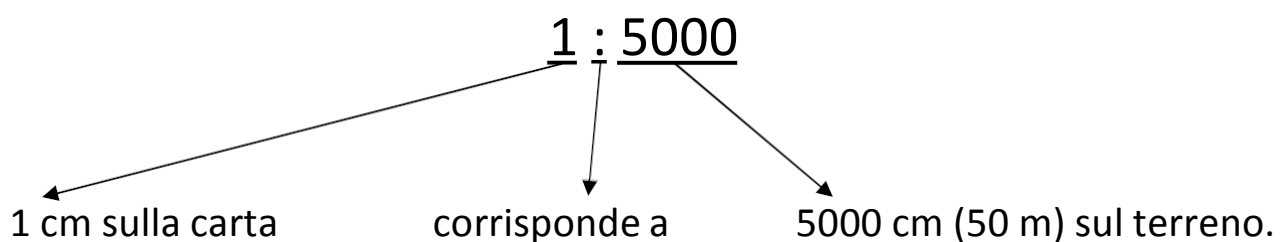
Scala 1:5.000 Eq. 5 metri

Questo disegno, oltre a riprodurre le forme degli oggetti, quando possibile, ci dà indicazioni sulle dimensioni degli oggetti. Si dice che la carta è disegnata in scala.

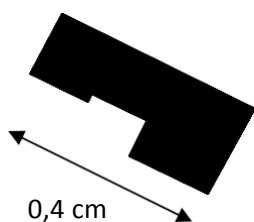
La scala ci dice di quanto gli oggetti reali sono stati ridotti nel disegno. In questo modo due oggetti che sul terreno hanno uguali dimensioni, le avranno anche nel disegno. Se un oggetto è il doppio di un altro, anche il suo disegno sarà il doppio del disegno dell'altro.

Le scale più usate in orienteering sono 1:15000, 1:10000, 1:5000 e 1:4000.

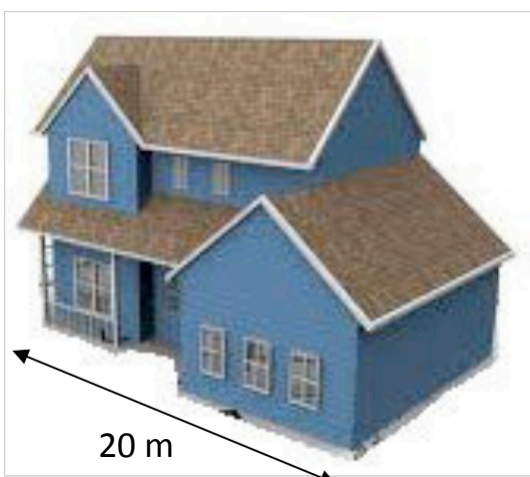
Se prendiamo una carta disegnata in scala 1:5000



ESEMPIO: Se su una carta in scala 1:5000



un edificio è lungo 0,4 cm,



nella realtà l'edificio sarà lungo 20 m

$$5000 \text{ cm} \times 0,4 \text{ cm} = 2000 \text{ cm}$$

Non tutti gli oggetti di una carta possono essere disegnati in scala, perché sono troppo piccoli.

Si ricorre perciò all'uso di simboli che ci indicano l'oggetto, ma non le sue dimensioni.

I principali simboli usati in una carta sono raccolti in una legenda riportata sulla carta stessa.

Questo è un esempio:

	giallo = prato; bianco = bosco
	collina; cocuzzolo
	depressione; piccola depressione; buca
	fossa; canaletta
	scarpata; muro di terra
	terreno sconnesso; pietraia
	roccia attraversabile; non attraversabile
	sasso grande; piccolo; gruppo di sassi
	caverna; mangiatoia; cippo di confine
	croce; torre d'avvistamento
	autostrada; strada principale
	strada secondaria; strada carreggiabile
	strada campestre; sentiero; traccia
	ferrovia; linea elettrica o impianto di risalita
	muro non attraversabile; muro attraversabile
	recinto non attraversabile; recinto attraversabile
	zona abitata; area privata
	edificio; rudere
	lago; stagno; buca d'acqua
	fiume non attraversabile; ruscello
	canaletta di drenaggio; impluvio
	palude non attraversabile; attraversabile; acquitrino
	fontana; sorgente
	oggetti particolari
	taglio di bosco grande; piccolo
	terreno sabbioso; rocce nude affioranti
	terreno con vegetazione semi aperta
	terreno con vegetazione aperta grezza
	vegetazione che impedisce la corsa
	vegetazione che ostacola molto la corsa
	vegetazione che rallenta la corsa
	alberi da frutto
	albero isolato; filare d'alberi

Dalla carta alla realtà ecco le curve di livello chiamate anche ISOIPSE (Una rappresentazione simbolica per raffigurare le quote altimetriche), insieme ad altri simboli cartografici.

