

# Ориентирование по легенде.

## 1. Описание

1.1. В этом виде соревнования необходимо при помощи Легенды, выданной на старте, двигаться по дистанции с заданной на секции скоростью и находить при этом контрольные пункты (КП).

1.2. Путь следования от одного КП к другому КП должен точно соответствовать тому пути, который описан в Легенде.

1.3. За непройденный КП и/или Внезапный контроль времени (ВКВ), за нарушение порядка прохождения КП и/или ВКВ, а также за подъезд к КП и/или ВКВ со стороны, не предписанной Легендой – Экипаж подлежит дисквалификации.

1.4. За опоздание или ранний проезд ВКВ – к Экипажу применяется штраф в размере величины отклонения от заданного временного графика.

1.5. Дистанция заканчивается на финише, путь на который также описан в Легенде.

1.6. Первое место занимает Экипаж, прошедший дистанцию с наименьшей пенализацией.

## 2. Пенализация на ВКВ

2.1. В случае отклонения от заданного в Легенде времени прохождения перекрёстков, за опоздание на ВКВ или ранний проезд ВКВ начисляется пенализация в размере величины отклонения.

2.2. Фиксация времени прохождения ВКВ «обнуляет» возможные отклонения и весь последующий маршрут до следующего ВКВ Экипаж должен корректировать график прохождения перекрёстков с учётом зафиксированных на предыдущих ВКВ отклонениях (см. п. 2.4. настоящего Приложения).

2.3. Запрещена остановка движения на легенде в целях коррекции времени прибытия. Остановка Экипажа в зоне видимости судей ВКВ или финиша влечёт за собой пенализацию в размере зафиксированной продолжительности остановки. Аналогично пенализируется «поиск» Чипа электронной отметки при отметке ВКВ или финиша (в случае непредоставления Чипа электронной отметки время фиксируется судьёй по часам, синхронизированным с GPS, с соответствующей записью в Судейском протоколе).

2.4. Пример:

2.4.1. ВКВ 2 перекрёсток 17 время в легенде 134 секунды фактическое время 145 секунд – штраф 11 секунд. ( $145-134 = 11$ )


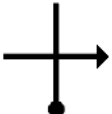


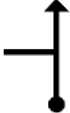
2.4.2. ВКВ 3 перекрёсток 29 в легенде 271 секунда фактически 282 секунды (коррекция, учитывающая опоздание на предыдущий ВКВ – 11 секунд) – штраф 0. ( $271+11 = 282$ .  $282 - 282 = 0$ )

2.4.3. ВКВ 4 перекрёсток 38 в легенде 391 секунда фактически 389 секунд – штраф 13 секунд. ( $391+11-0=402$ .  $402-389 = 13$ )

## 3. Легенда

3.1. Легенда – это графическое описание маршрута.

### 3.1.1. Пример:

Sum: 0.0 Section 0.0 1		
Sum: 0.5 Section 0.5 2		
Sum: 1.2 Section 0.7 3		
Sum: 2.3 Section 1.1 4		
Sum: 2.5 Section 0.2 5		кп1

0 – старт прямо,

через 0,5 км – перекресток,  
направо,

через 0,7 км – развилка, налево,

через 1,1 км – направо,

через 0,2 км – прямо. Там КП1.

3.1.2. На схеме точкой обозначается точка видимости перекрёстка. Именно до неё считается расстояние от предыдущего ориентира. Важно понимать, что расстояния даются не от центра перекрёстка до центра перекрёстка, а между точками, которые комиссар по маршруту определил как точки, в которых полностью просматривается конфигурация перекрёстка (или виден ориентир).

3.3. Важно знать, что написание легенды комиссаром по маршруту – это процесс творческий. Если комиссар считает, что нужно отметить какой-то перекресток или развилку – он отмечает. А может быть и нет. Так что в легенде после одной развилки, следующий поворот не обязательно является следующим на местности. На участке между ними дорога может много раз поворачивать, разветвляться, пересекаться... Только в легенде все это не отмечено, так как комиссар посчитал эти развилки второстепенными или неявными.