

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. Участникам категории «Про» наличие надетых и застёгнутых шлемов на всех членах экипажа на всём протяжении маршрута обязательно. Участникам категории «Лайт» наличие надетых и застёгнутых шлемов на всех членах Экипажа на всём протяжении маршрута настоятельно рекомендуется.
- 1.4. Отсутствие отметки старта и/или финиша влечёт за собой незачёт СУ.
- 1.5. За опоздание или ранний проезд ВКВ – к Экипажу применяется штраф в размере величины отклонения от заданного временного графика.
- 1.6. Дистанция заканчивается на финише, путь на который также описан в Легенде.
- 1.7. Первое место занимает Экипаж, прошедший дистанцию с наименьшей пенализацией.
- 1.8. В случае равенства набранной пенализации, побеждает Экипаж, общее время прохождения Легенды которого, без учёта пенализации, ближе к заданному.

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. Первые 5 секунд отклонения в случае пройденного КВ или ВКВ не пенализируются.
- 2.2. За непройденный КП и/или Внезапный контроль времени (ВКВ), за нарушение порядка прохождения КП и/или ВКВ, предписанного Легендой – Экипажу начисляется пенализация эквивалентная отклонению от прохождения КП и/или ВКВ в один час за каждое такое нарушение. Правильно пройденным КП и/или ВКВ считаются только те, на которые экипаж прибыл с правильного (предписанного Легендой) направления.
- 2.3. Проезд ВКВ или КП в направлении, отличном от предписанного в маршруте легенды не считается прохождением ВКВ или КП.
- 2.3. 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).
- 2.4. 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).

2.5. Пример:

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


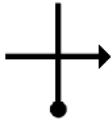

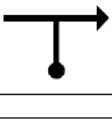

2.7.2. ВКВ 3 перекрёсток 29 в легенде 271 секунда фактически 282 секунды (коррекция, учитывающая опоздание на предыдущий ВКВ – 11 секунд) – штраф 0. ($271+11 = 282$. $282 - 282 = 0$)

2.7.3. 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		АЗИМУТ 254° Далее скорость 15,4 км/ч
Sum: 2.3 Section 1.1 4		
Sum: 2.5 Section 0.2 5		кп1

0 – старт прямо,

через 0,5 км – перекресток, едем направо

через 0,7 км – развилка, едем в направлении, которое задано азимутом 254°, выдерживая скорость 15,4 км/ч,

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.