

Att vara orienteringsförälder

Välkommen

Att vara orienteringsförälder innebär att du också är välkommen in i klubbens gemenskap. Om du vill finns här möjlighet för dig att delta i såväl träning som tävling.

Hagaby Golf är en ideell förening och här finns inga egentliga måsten. Däremot är vi så klart beroende av att alla hjälper till efter sina egna intressen och förutsättningar.

Din roll

Som nybliven orienteringsförälder är det bra att du deltar på träningar och gärna skuggar ditt barn i skogen. För att stödja er föräldrar har vi skapat en guide i konsten att bli en orienteringsförälder.

Kapitel 1:

Inledning

Syfte och mål

Kul att du och ditt barn är nyfikna på orientering och har valt att prova på detta med Hagaby Golf. Denna artikel är till för att hjälpa dig som har barn som har börjat med orientering.

Syftet med artikeln är att ge ett stöd för dig och ditt barn under det första året, då det mesta är nytt och obekant.

Målet är att du skall förstå hur orientering går till, att du skall kunna stödja barnet med att läsa och passa kartan, förstå kontrolldefinitionen, vad svårighetsgraden grön innebär och hur en sådan bana kan se ut. Du skall också ha förståelse för vad som händer och hur det går till när vi springer en tävling.

Som bonus utvecklar du din egen förmåga att hitta rätt i skogen och kanske får du lust att själv bli en aktiv orienterare.

Kort om föräldrarollen

Orientering är en idrott som ofta ger ett livslångt intresse och nästan garanterar en aktiv och hälsosam livsstil. Det finns alltså goda skäl till att bygga ett intresse, men vägen dit kan verka svår om du själv inte har bakgrund inom sporten. Det är knappast en slump att många ungdomar som orienterar har föräldrar med orienteringsbakgrund. I Hagaby Golf vill vi ge alla barn och ungdomar en möjlighet att få testa orientering och stötta deras utveckling inom sporten oavsett bakgrund.

Vad kan du göra för att ge ditt barn bästa förutsättningar?

Svenska orienteringsförbundet har gjort en stor studie om varför barn slutar med idrott. När det gäller orientering är det främst tre saker som gör att de fortsätter:

- Engagerade föräldrar som själva intresserar sig för sporten.
- Aktivt tävlande från tolvårsåldern.
- Socialt sammanhang.

Vårt tips är därför att du själv lär dig sporten samt att du motiverar till tävlande.

Tävlande i orientering har plats för alla och är en viktig del i orienterarens träning och i den sociala samvaron.

I Hagaby vill vi värna om det sociala sammanhang som klubben utgör. Vi fikar ihop i klubbstugan efter träningen tillsammans med de seniorer som också tränar på torsdagar. Vi åker på tävlingsresor och springer stafetter ihop och det stimulerar vänskapsrelationer mellan ungdomarna i klubben.

Vad skiljer orientering från annan idrott?

Orienteringen skiljer sig från många andra idrotter som kan ha mera lekkaraktär för de allra yngsta. Ett par bollar i idrottshallen kräver få instruktioner – inom någon minut har barnen på eget initiativ börjat springa omkring och sparka på dem utan att läraren behövt säga någonting.

Orienteringen har inte samma spontana lockelse. Fotbollen kan ge en glädjekick bara genom en lyckad spark, eller att en kompis gör mål – moment som är över på några sekunder. I orienteringen tar momenten längre tid. Kickarna man kan få efter att ha gjort ett bra vägval till en kontroll tar ofta flera minuter.

Orientering sker i alla väder och det är okej att springa där det är blött och geggigt. Det är en fysisk krävande sport då orienterare tar sig fram genom obanad terräng.

En annan stor skillnad är att det är en individuell idrott. Det finns inga andra att förlita sig på utan du tar ansvar för din egen prestation. Samtidigt är målen väldigt individuella – en del älskar att tävla och andra älskar att vara ute i naturen eller att umgås med kompisar.

Som förälder skiljer sig orientering från lagsporter då arenorna kan vara svårtillgängliga och samåkning inte sker i samma omfattning.

Kapitel 2:

Att börja orientera i Hagaby Golf

Ungdomsträningen bedrivs på torsdagar kl 18.00-19.00. Vi samlas ofta vid klubbstugan vid Pettersbergs IP, men ibland på andra ställen i Örebro för att få variation i terräng att springa i. På torsdagar tränar även seniorerna i klubben och efter träningen samlas vi i klubbstugan där det bjuds på fika.

På helgerna finns det tävlingar att springa från början av mars till början av november. Många ungdomar springer flitigt med tävlingar redan i tioårsåldern medan andra väntar tills de är lite äldre.

Information om kommande träningar, motionsorienteringar och tävlingar i närområdet går att hitta på klubbens hemsida och Eventor.

Kapitel 3:

Karta, karttecken, kontrollbeskrivning och kontroller

Kartan

Kartan är en avbildning av en liten del av jordytan. Kartan skall vara så detaljrik som möjligt samtidigt som den också skall vara så lättläst som möjligt. Av förståeliga skäl har kartritaren varit tvungen att förenkla mycket.

Eftersom kartan är en avbildning av jorden, måste vi på något sätt kunna beskriva hur vi skall hålla kartan så att vi kan jämföra bilden med omgivningen. Kartans norr måste förstås stämma överens med verklighetens norr, annars blir det ingen användbar avbildning. För att vi skall veta vad som är norr på kartan ritas de oftast med norr uppåt. Text och annan information är också satt så att den läses med norr uppåt.

Ytterligare ett hjälpmedel för att veta åt vilket håll norr är på kartan är meridianerna. Det är de raka linjer som går tvärs över kartan uppifrån och ner. De markerar riktningen till jordklotets nord- och sydpol.

Orienteringskartans färger används för att visa olika terrängtyper.

Skala

Kartans skala anger hur stor förminsningen är jämfört med verkligheten. Orienteringskartans skala är oftast 1:7 500, vilket innebär att avbildningen är 7 500 gånger mindre än verkligheten. Det innebär att 1 cm på kartan motsvarar 75 meter (7 500 cm) i verkligheten. En annan vanlig skala vid orientering är 1:10 000, där 1 cm alltså motsvarar 100 meter.

Vid sprintorientering används ännu större skala, oftast 1:3 000 eller 1:4 000.

75 meter går fort att springa, ibland alldeles för fort. Ett vanligt fel är att man springer för långt när man är ivrig.

Bild: Exempel på karta med tävlingsbana. Utöver själva kartbilden finns det påtryckt information i lila färg – bl.a. startpunkt, kontroller och mål samt en kontrollbeskrivning. Kontrollbeskrivningen preciserar informationen om kontroller, som vad vi skall leta efter och var skärmen är placerad.

Höjdkurvor

Det är svårt att visa berg och höjder på kartor. Detta har man löst genom att rita ut höjdkurvor i brun färg. En höjdkurva anger en viss höjdnivå jämfört med den omgivande terrängen. Höjdskillnaden mellan två höjdkurvor kallas ekvidistans. Vi har ingen större nytta av ekvidistansen vid orientering på grön nivå, men om vi vet hur höjder ser ut är det lättare att läsa in sig på kartan. Ekvidistans varierar beroende på terrängtyp men är vanligtvis fem meter.

Bild: Exempel på höjder och höjdkurvor. Höjder markeras med brunfärgade höjdkurvor. Ekvidistansen är höjdskillnaden mellan två kurvor. Notera även groparna och punkthöjderna.

Karttecken

Några av våra vanligaste karttecken visas nedan.

Bild Svenska orienteringsförbundet SOFT

Banpåtryck

På kartan ser vi också startpunkten (markerad med en lila triangel), kontrollerna (markerade med enkla ringar) samt målet (markerad med dubbel ring). Dessa är sammanbundna med raka linjer. När du räknar ut hur lång en bana är, räknar du de raka linjerna. I verkligheten springer du ju inte så rakt, så den riktiga sträckan blir längre.

På lättaste nivå måste vi också känna igen hur förbjudet område markeras på kartan. Där det saknas tydliga ledstänger snitslas ofta en konstgjord ledstång för att anpassa banan till grön svårighetsnivå. Den snitslade vägen markeras med en streckad linje.

I den påtryckta informationen ingår också kontrolldefinitionen, som beskrivs närmare nedan.

Bild: Exempel på banpåtryck.

Kontrollbeskrivning

På kartan finns också kontrollbeskrivningen (även kallad kontrolldefinition eller angivelse). Den hjälper oss med lite extra information om banan, bland annat vilka kodsiffror varje kontroll har och ibland hur kontrollen placerats vid kontrollpunkten (t.ex. på östra sidan om stenen, uppe på punkthöjden eller precis i stigmörningen).

Även om nybörjarbanor är enkla måste vi känna till lite grann om kontrollbeskrivningen. Den ser läskigare ut än den är.

Bild: Kontrollbeskrivning SOFT

Vid kontrollen skall det finnas en orange-vit skärm samt en kontrollenhet märkt med en kodsiffra. Kontrollenheten används för att stämpla, dvs. att registrera att vi passerat kontrollen. Vid stämplingen läser kontrollenheten in kontrollens nummer och tiden vi kom dit på vår stämplingspinne vi bär med oss (sk. SportIdent-pinne).

Kontrollbeskrivningen får du löst vid start men finns oftast också tryckt på kartan. Fullständig beskrivning av alla symboler hittar du på www.svenskoriering.se

Bild: Exempel på kontroll med kontrollenhet. Kontrollen är utmärkt med en orange-vit skärm. Kontrollenheten märks med en kodsiffra som överensstämmer med den som anges på kontrolldefinitionen på kartan.

Varför både kontrollens nummer och kodsiffra?

Det kan verka krångligt att behöva hålla reda både på kontrollens nummer och kodsiffra. Det kan dock vara så att din kontroll nummer 2 är kontroll nummer 6 på en annan bana, och kontroll 4 på en tredje bana. Därför behövs kodsiffran också.

Kapitel 4:

Passa kartan

Att passa kartan innebär att vi håller kartan så att den visar och stämmer överens med den del av omgivningen som vi tittar på. Om vi vet var vi är och kartans norr pekar åt samma håll som kompassens norr, då är kartan passad. Vi kan då lättare jämföra kartans delar med verkligheten. Exempelvis kan vi se att kartans stigar går åt samma håll som verklighetens stigar.

Om vi däremot håller kartans norr mot verklighetens söder kommer vi att springa helt fel. Vi tror att vi följer stigen som går norrut på kartan, men vi springer i själva verket åt söder. Detta kallas för kontrakurs på orienterarspråk.

Passa kartan utan kompass

Bild Exempel på passning av kartan utan kompass. Om du vet var du är och har bra utsikt behövs ingen kompass för att passa kartan. Då rättar du in den utifrån vad du ser.

Passa kartan med klassisk kompass

Bilden ovan visar en klassisk kompass, även kallad plankompass eller linjalkompass. I exemplet är kartan passad med kompass. Kompassnålens norr stämmer med kartans norr. Den påtryckta informationen med kontroller och kontrolldefinitioner är också placerad så att norr är uppåt när vi läser. När vi passar kartan är det viktigt att kartan och kompassen ligger plant. Testa och vinkla en kompass uppåt, visar den fortfarande norr åt samma håll som innan.

Idag är det få som använder klassisk kompass och i nybörjarkursen använder vi endast tumkompass. Huvudprincipen är dock den samma för båda kompasstyperna – uppåt på kartan skall vara åt samma håll som kompassens röda nål visar.

Passa kartan med tumkompass

Idag använder de flesta orienterarna en tumkompass för att passa kartan.

Kompasserna anges som vänster eller höger. Håller du kartan i vänster så ska du ha en vänsterkompass och vice versa.

Bild: Håll kartan och kompassen i en hand. Tummen ska alltid vara strax bakom där du är på kartan.

Kartan rättas efter kompassen, norr på kartan mot norr på kompassen. På så sätt har du alltid tummen där du är och kartbilden stämmer alltid med terrängen omkring dig. Terrängen, bansträckningen eller en tänkt löpväg är din riktningvisare.

På grön nivå används kompassen bara för att passa kartan och målet är att få ett flyt i sitt orienterande. Visserligen tar vi hjälp av kompassen men framförallt är det viktigt att känna sig trygg i att man kan läsa kartan mot verkligheten längs med banan.

Kapitel 5:

Nybörjarbanor

Gröna banor

Olika banor har olika svårighetsnivåer, ungefär som pister i en skidanläggning. Varje svårighetsnivå representeras av en färg där grön är den enklaste.

Orienteringsförbundets instruktion för grön nivå inleds med följande text:

Grön bana är den allra enklaste orienteringsbanan. På grön bana provas deltagarnas förmåga att förstå vad en karta är, känna till de vanligaste karttecknen och orientera utmed tydliga ledstänger.

Svårighetsnivån är anpassad så att nybörjare skall kunna springa själva men det är vanligt att ungdomar vill ha med sig en skugga, eller springa i par, för att känna sig trygga i början.

Moment

Gröna banor skall innehålla följande tre orienteringsmoment:

- Lätt ledstångsorientering, given riktning
- Lätt ledstångsorientering, ledstångsbyte vid kontroll.
- Lätt ledstångsorientering, ledstångsbyte på sträckan mellan kontroller.

Kontrollerna längs banan ligger längs ledstången. Svårigheten här är möjligen att säkerställa att kontrollen du kommit fram till är den rätta. På samma stig kan det ju finnas andra kontroller som hör till andra banor. Genom att läsa kontrolldefinitionen som är tryckt på kartan, och jämföra med vad som står på själva kontrollen är detta dock enkelt.

Bild: Exempel på lätt ledstångsorientering. Kontrollerna ligger efter en tydlig stig, och håller en sig bara till stigen (ledstången) kommer en fram till kontrollen. Terrängen runt omkring, med höjdkurvor, stenar och kärr har i princip ingen betydelse. Bild: SOFT

Ledstångsbyte vid kontroll

Som rubriken anger följer vi fortfarande ledstänger, men vid vissa kontroller skall du byta ledstång. Detta ställer lite högre krav. När du kommit fram till kontrollen, och säkerställt att det är rätt kontroll, stämplar du och stannar sedan till.

Du måste vara säker på att du fortsätter i rätt riktning. Därför stannar du upp och läser in dig på kartan innan du rusar vidare. Slarvar du här är risken stor att du fortsätter åt fel håll.

Bild: Exempel på ledstångsbyte vid kontroll. Kontrollerna ligger här vid stigmorsningar, där vi måste byta väg. Väljer vi rätt väg missar vi inte nästa kontroll. Terrängen runt omkring, kan ge förvarning om när kontrollen kan dyka upp. De mörkgröna partierna visar t.ex. att vi har tät, snårig skog vid sidan av stigen. Vet vi att kartskalan är 1:10 000 vet vi också att 1 cm på kartan är 100 meter i verkligheten – och då kan vi försöka bedöma ungefär hur långt det är innan kontrollen dyker upp. Bild: SOFT

Ledstångsbyte på sträckan

Även här följer vi lätta ledstänger. Skillnaden mot det andra exemplet är att här måste vi svänga av och byta ledstång innan vi kommit fram till kontrollen. Det innebär att vi måste hitta rätt plats att svänga av – utan att det finns en kontrollskärm på plats som hjälp.

Genom att läsa kartan noga innan du rusar iväg kan du förklara för dig själv:

Jag skall springa en kort bit rakt fram. Sedan kommer en stigmorsning, och där skall jag ta höger och springa en lite längre bit. Sedan korsar en bäck stigen och då kommer kontrollen strax därefter.

Vid varje byte av ledstång bör du stanna, se dig omkring och passa kartan – och när du är säker på rätt riktning fortsätter du.

Bild: Exempel på ledstångsbyte på sträckan. Springer vi från den högra kontrollen till den mittersta måste vi byta ledstång vid två tillfällen – vi måste ta till höger efter bara ca 50 meter, och efter kanske 200 meter på den nya ledstången skall vi ta vänster och fortsätta ytterligare ca 200 meter, där stigen delar sig igen – där ligger kontrollen. Vid varje stigmorsning stannar vi, tar det lugnt och passar kartan mot norr. Bild: SOFT

Kapitel 6:

Att stödja ditt barn

Skuggning

När ditt barn är nybörjare behöver det följas upp, eller skuggas, innan han eller hon kan springa helt själv. Även på tävlingar är det tillåtet med skuggning i de öppna klasserna.

Några tips när du skuggar ditt barn:

- Låt barnet springa före och läsa kartan, annars är risken stor att du tar över orienteringen.

- Påminn barnet om att stanna då och då och läsa in sig på kartan.
- Innan ni springer till nästa kontroll – ställ kontrollfrågor till barnet:

o Var är vi nu?

o Vart skall vi?

o Är kartan passad?

o Vilken väg skall vi ta?

o Hur ser vägen ut, vad kommer vi att passera på vägen?

- Bekräfta framgång – stötta i motgång.
- Tro på ditt barn – barnen är klokare än vi tror.
- Fokusera på orienteringen, snabbheten kommer med tiden.

Vad kan gå fel?

Orientering på rätt svårighetsnivå är inte svårt, ändå blir det fel ibland. Här är några vanliga orsaker:

- Du har inte förstått vad kartan visar.
- Du slarvar med att läsa kartan.
- Du hänger bara på framförvarande löpare och orienterar inte själv.
- Du springer för fort och för långt utan att se vilka terrängföremål du passerar.
- Du har dåligt självförtroende.
- Du är trött och orkar inte tänka klart.

Checklista vid orientering

- Vid en kontroll: kontrollera alltid att det är rätt kontroll innan du stämplar.
- Vid start, ledstångsbyte och kontroll:
- Passa kartan så att kartans norr pekar åt samma håll som kompassnålens norr. Håll kartan och kompassen plant.
- Lyft blicken och se dig omkring.
- Håll kartan passad mot norr och ställ dig så att du har din nya ledstång framför dig.
- Titta på kartan och se var den nästa kontrollen ligger. Är det kort eller långt dit? Får vi någon förvarning innan vi är framme, till exempel att vi skall passera en korsande bäck eller en jättestor sten vid sidan av stigen.

Om du är osäker på vart du är:

Titta upp och försök läsa in dig på kartan. Var visste du senast var du var?

Finns det någon att fråga om vägen? Orienterare hjälper ofta ett barn som inte vet vart det är, ibland kan de ha lite bråttom men testa då med nästa.

Gå tillbaka till där du visste var du var senast.

Kapitel 7:

Att tävla

Orienteringstävlingar anordnas mellan mars till november och är till för alla oavsett nivå.

Öppna klasser

Klasserna för nybörjare är Inskolning, Mycket lätt 2 km och Mycket lätt 4 km, där Inskolning har grön svårighetsnivå och övriga två har vit svårighetsnivå. I öppna klasser är det tillåtet med skuggning och att springa med en kompis. Tidtagning är frivilligt. Klassindelningen är ny från och med 2020.

Observera att antal klasser kan variera från tävling till tävling, men det finns alltid en nybörjarklass att anmäla sig till.

Det enda kravet för godkänt på en bana är att en hittar kontrollerna och stämplar dem i rätt ordning. Några tidskrav finns inte, eftersom det inte är någon tävlingsklass. De priser som kan förekomma lottas ut, eller ges till alla deltagare i klassen.

Tävlingsprogrammet hittar du på sajten Eventor och det är också där du anmäler dig till tävlingarna. För att kunna anmäla dig eller ditt barn måste ni vara medlemmar i klubben. Om du inte hittar era namn i Eventor, prata med en ungdomsledare.

För öppna klasser går det bra att anmäla sig på plats.

Hagaby Golf betalar alla tävlingsavgifter för barn och ungdomar. För vuxna medlemmar skickas en faktura ut en gång per år för alla tävlingsavgifter, så du betalar inget på tävlingen utan du betalar i efterhand till klubben. Detta gäller inte sommartävlingar, där betalar du oftast i samband med anmälan.

Åldersklasser

När barnet känner sig mer säkert kan det testa på åldersklasser. Dessa börjar från H10 och D10 och sträcker sig ända upp till H90! Svårighetsgraden stiger i takt med åldersklassen och är du osäker på om ditt barn klarar sin åldersklass så diskutera med någon av ledarna. Det är inte roligt för små barn att springa för svåra banor. Det kan vara bättre att springa en öppen klass och tycka att det var lite för enkelt än att springa helt vilse om barnet är litet. Äldre barn och ungdomar kan gilla utmaningen i en bana som är mycket svår, och har kanske utvecklat strategier för att hitta rätt väg igen om hen är vilse, vilket inte mindre barn har.

Ungdomar springer två år i varje klass, så en kille som är exempelvis 9-10 år springer i H10 och en tjej som är 11-12 år springer i D12.

I dessa klasser är det ej tillåtet med skuggning och föranmälan krävs. Alla får också en specifik starttid då de skall starta. Detta framgår av en startlista som brukar publiceras några dagar innan tävlingen.

Typer av tävlingar

Det finns flera typer av orienteringstävlingar:

- Långdistans, den ursprungliga tävlingsdisciplinen som tidigare gick under namnet klassisk distans.
- Medeldistans, som är en förkortning av långdistans.
- Sprint, vilket innebär korta banor med 12-15 minuters segrartid. Sprintdistansen kan antingen genomföras i närområden till bebyggelse, eller helt inne i park- och stadsmiljö. Sprinttävlingar är en populär form under sensvåren då djuren i skogen föder ungar och färre tävlingar i skogen får hållas. För dessa tävlingar används en lite annorlunda karta med andra karttecken och kartskala 1:4 000.
- Stafett, där vi tävlar för klubben med olika antal sträckor. Vi brukar springa Tiomila, 25manna, disktriktsmästerskap samt ett antal ungdomsstafetter. Ofta får nybörjare springa ihop på stafetter.
- Flerdagarstävlingar som exempelvis O-ringen. På dessa tävlingar räknas oftast resultaten ihop över flera dagar.

Att ta med

Som nybörjare behöver du inte ha några speciella kläder eller skor då i princip all löpning sker på stig eller på öppna ytor. Det är dock krav på att ha heltäckande kläder när vi springer i skogen, så kortbyxor är ej tillåtet. På vissa sprinttävlingar finns inte detta kravet och då framgår det av inbjudan.

För att stämpla behöver du en SportIdent-pinne. Klubben har några att låna ut och de går också att hyra i samband med anmälan. Om ditt barn fastnar för sporten är det dock billigare att köpa en. Detta går att göra på SportIdent's hemsida.

Vi har enkla kompasser att låna ut vid de flesta ungdomstävlingarna men de flesta har egna kompasser. Finns att köpa på de flesta tävlingar.

Kontrolldefinitionen finns både löst vid start och tryckt på kartan. Som nybörjare räcker det med att titta på definitionen på kartan men ju snabbare det går desto mer fördelaktigt är det att ha en sk. definitionshållare på armen. Dessa är billiga och finns oftast att köpa på arenan.

Ofta finns det möjlighet till dusch på arenan, med undantag för de mindre tävlingarna. Det kan också vara trevligt att ha med sig en campingstol eller en stolsryggsäck.

Innan start

När vi kommit fram till arenan skall vi orientera oss på platsen. Oftast finns det flera från klubben på tävlingar så det finns alltid någon att fråga om råd. Ofta sätter vi upp Hagaby-vimpeln på tävlingsområdet och vid vimpeln kan du lämna dina saker som du inte behöver när du springer.

Om barnet inte är anmält i förväg i Eventor får ni gå till direktanmälan och anmäla er. Där väljer ni tävlingsklass (tex U1) och registrerar SportIdent-pinne (eller hyrpinne) med barnets namn. Nu finns barnet i systemet. På vissa tävlingar finns kartorna för inskolnings- och utvecklingsbanor uppsatta så att du kan se dem i förväg, U1 är ju ingen tävlingsklass. Innan start bör du gå på toaletten. Det är väldigt besvärande att behöva stanna och kissa under själva orienteringen.

Start

När du är klar letar du upp vägen till start. Starten kan ligga ganska långt från själva arenan, ibland ända upp till en kilometer. Vägen till start brukar vara snitslad med orange och vit snitsel men andra färgkombinationer förekommer med om det finns flera startplatser vilket det brukar göra på lite större tävlingar. Orsaken till detta är att alla banor skall få rätt längd, och kunna ha ett gemensamt mål vid arenan. Har du riktig tur ligger starten precis bredvid arenan.

Vid startplatsen skall vi tömma och checka SportIdent-pinnen. Annars ligger det kvar gammal information från andra tävlingar på den. Kontrollenheterna för TÖM och CHECK är av samma typ som de kontrollenheter som finns ute på banans kontroller.

Vid startplatsen letar vi upp vår startfälla. Fällorna är uppmärkta med respektive klass som skall starta där. I vårt fall skall vi hitta fällan för U1, där vi får vår egen karta. Ofta kan du också få en lös kontrolldefinition som du kan fästa på armen. När vi tagit kartan läser vi in oss på kartan så att vi vet var vi är. På kartan är startpunkten uppmärkt med en triangel. Startfällan är kanske inte placerad exakt på samma plats. I så fall är vägen från startfälla till startpunkt snitslad eller på annat sätt tydligt uppmärkt.

Inskolnings- och utvecklingsklasserna har oftast fri starttid. Det innebär att vi kan starta när vi vill efter att vi tagit kartan och läst in oss.

När vi läst in oss och känner oss mogna startstämplar vi. Det sker i samma typ av kontrollenhet som för kontroller och tömning/checkning. Denna är dock märkt med START. När vi startstämplar registreras starttiden på din SportIdent-pinne, lyssna efter pipet i enheten.

Bild: SI-pinnen förs ned i kontrollenheten och starttiden registreras på pinnen.

I tävlingsklasserna får deltagaren en starttid som de måste hålla sig till. Om man har en starttid i tävlingsklass finns det något som heter "gåframtid". Det innebär att man ska gå fram till sin startfälla 3 minuter innan sin starttid och prickas av i startlistan av startfunktionären och gå in i fällans första ruta. När det har gått en minut går man in i nästa ruta och letar rätt på sin banas kontrollbeskrivning och sätter den på armen. När det har gått en minut till så går man in i sista rutan. När den sista minuten har gått tar man sin karta och springer iväg mot startpunkten som alltid ligger en liten bit bort. Yngre klasser får titta på kartan under den sista minuten, medan äldre får ta kartan precis i startögonblicket.

Passa tiden. Om man kommer för sent räknas ändå starttiden i listan som din starttid.

Ute på banan

Vi förflyttar oss nu fram till startpunkten, triangeln på kartan. Startpunkten måste en alltid passera. I verkligheten finns här en kontrollskärm märkt START.

Eftersom du redan startstämplat behöver du inte göra något här, punkten blir bara en fast punkt på kartan som du kan läsa in dig på.

När du känner dig trygg förflyttar vi oss mot första kontrollen. Redan här bör du ha läst in vilken kodsiffra som kontrollen har och hur kontrollen är placerad. Du stannar så ofta du behöver och läser in dig på kartan.

När du kommer till första kontrollen så jämför du kontrolldefinitionens kodsiffra med den kodsiffra som står på kontrollenheten vid skärmen. Om du är säker på att det är rätt kontroll stämplar du genom att stoppa ner SportIdent-pinne i kontrollenhetens hål. Kontrollenheten blinkar och piper kort vid stämpling. Nu finns utöver starttiden också tiden för första kontrollen och kontrollens kodsiffra på pinnen.

Nu läser vi in oss på hur vi skall ta oss till nästa kontroll. Läs in vägen och förflytta dig i det tempo du känner att du klarar av.

Fortsätt till dess du tagit alla kontroller. Den sista kontrollen på banan är oftast placerad mycket nära mål. Sträckan in mot mål kallas upplopp eller spurt och är ofta snitslad. På den här sträckan får du gärna springa och ge ditt yttersta! Här kan du inte orientera fel, och det är oftast roligt att jämföra spurttiderna efteråt.

Målgång

Så fort du nått målet målstämplar du i en kontrollenhet märkt MÅL. Då registreras tiden du gick i mål. Nu finns all information på din pinne, starttid, kontrollernas ID-koder och tiden när du stämplat dessa, samt tiden du målstämplade – allt som krävs för att räkna ut ditt resultat.

Utstämpling

Nu skall vi gå till sekretariatet och stämpla ut. Detta sker också i en kontrollenhet. När vi gör det läses all information i pinnen in i datorsystemet. Vi får också en utskrift med information om hur det gått.

Även om du inte fullföljer ditt lopp är det viktigt att du stämplar ut. Annars kan arrangörerna tro att du fortfarande är ute i skogen.

När du fått din resultatremsa är det dags att gå till klubbens samlingsplats. Har du sprungit har du svettats mycket och behöver dricka vatten. Ta på dig en jacka så att du inte börjar frysa.

Bild: Exempel på resultatremsa. Kolumnen sträcktid visar tiden för att nå från en kontroll till nästa, medan kolumnen totaltid visar förlupen tid sedan startstämpling. Bild: Patrik Lander

Resultat

Om du är nyfiken på hur det har gått för kompisarna, eller sig själv kan du gå bort till resultatavlorna. Där sätts resultatlistorna upp.

Resultaten brukar också publiceras i realtid på <https://liveresultat.orientering.se>

Värt att känna till är att det finns ett förslag som innebär att det skall gå att anmäla sig till en tävling utan att få resultatet publicerat.

Gå gärna igenom banan med någon efter loppet. Det är lika viktigt att diskutera varför det gick bra eller dåligt. Det är så man lär sig – och blir bättre. Om du har en GPS-klocka kan du ladda upp din rutt på tjänsten Livelox. Du kan då se hur du har sprungit på tävlingskartan. Det är ett bra analysverktyg för att se vilka som är dina starka och svaga sidor.

Sammanfattning

- Som klubbmedlem anmäler du via Eventor en vecka innan tävlingen. För nybörjarklasserna går det oftast bra att anmäla sig på plats också.
- Packa heltäckande löparkläder, skor och eventuellt SportIdent-pinne och kompass.
- Gå till vår klubbvimpel och byt om.
- Gå till startplatsen.
- Töm och checka SportIdent-pinnen.
- Hitta startfållan för din klass.
- Ta rätt karta och läs in dig.
- Startstämpla och följ snitsling/vägvisning till startpunkten.
- Orientera från startpunkten till kontroll 1, kontrollera kodsiffra och stämpla.
- Läs in dig på kartan och orientera till nästa kontroll, och så vidare.
- När du kommit till sista kontrollen, stämpla och spurta in i mål.
- Målstämpla.
- Stämpla ut i sekretariatet.
- Heja på kamraterna.
- Analysera ditt lopp.

Slutligen

Orientering är en sport för alla som älskar att vara ute i naturen, oberoende av väder. Det är en sport som tränar hjärnan lika mycket som kroppen, och som hela familjen kan ha lika stor nytta av. På träningen och arenan finns fin gemenskap och massor av kompisar.

Orientering är också en sport för alla åldrar. Om du nu ändå skall skjutsa, varför inte passa på att träna lite själv? Ditt barn kommer bara behöva skuggas ett par år och därefter kan du själv springa en bana samtidigt som ditt barn.

Hoppas vi ser er på våra träningar eller ute på event. Och lycka till!

Kapitel 8:

Vilka fortsätter att orientera?

Som du säkert förstått är orientering en idrott som kan ge mycket glädje, men det är också en sport som kräver mycket av både utövaren och hans föräldrar.

Svenska orienteringsförbundet har gjort en omfattande studie om anledningarna till varför ungdomar inte fortsätter. Du kan läsa den här

<https://www.svenskorientering.se/globalassets/svenska-orienteringsforbundet/forening/bou/rapport-for-publicering-barns-tavlande-190201.pdf>

Vilka fortsätter?

Det är några saker som sticker ut när det gäller vilka som fastnar för sporten:

- Tidig tävlingsdebut.
- Tävlrar ofta.
- Har föräldrar med orienteringsbakgrund.
- Skaffar orienteringskompisar.

Grunderna i orientering

Allmän information om orientering

<https://www.orientering.se/>

Kartan

Beskrivning av karta och karttecken

<https://www.svenskorientering.se/tranatavla/Kartanochkarttecken/>

Klasser och svårighetsnivåer

Beskrivning av klasser, banlängder och svårighetsgrader

<https://www.svenskorientering.se/tranatavla/klasserbanlangderochnivaer>

Beskrivning av grön nivå

<https://www.svenskorientering.se/tranatavla/klasserbanlangderochnivaer/Gronniva/>

Beskrivning av vit nivå

<https://www.svenskorientering.se/tranatavla/klasserbanlangderochnivaer/Vitniva/>

Tävlingar

Anmälan och tävlingsprogram i Eventor <https://eventor.orientering.se/> Liveresultat från tävlingar <https://liveresultat.orientering.se/>

Analys

Bananalys i Livelox <https://www.livelox.com/>

Boktips

Full koll 1 – från grön till gul