

3. ORIENTANDO-SE

3.1 PLOTAGEM DO MAPA

Ao receber o mapa da prova e o caderno de instruções, já é possível iniciar a plotagem dos PC's. O caderno de instruções fornecerá as coordenadas UTM dos diversos PC's da prova, o que permitirá sua localização no mapa.

Reforçando o que foi ensinado na segunda parte do curso, vamos plotar passo a passo algumas coordenadas.

PC01 – UTM 436711 / 7371123 – você pode escolher uma coordenada parecida em um mapa que você já possua, alterando apenas os números grifados.

No eixo X vamos marcar a coordenada 436711. Relembrando, este valor significa 436km e 711m. Primeiro encontre a linha vertical com o valor 436. Falta encontrar os 711m. Considerando um mapa com escala 1:50.000, 711m da realidade, correspondem a 0,0142m no mapa (711/50.000). Ou seja 0,0142m equivalem a 1,42cm. Para encontrar a linha vertical basta, a partir da linha 436, marcar 1,42cm.

No eixo Y vamos marcar a coordenada 7371123. Relembrando, este valor significa 7371km e 123m. Primeiro encontre a linha horizontal com o valor 7371. Falta encontrar os 123m. Os 123m da realidade, correspondem a 0,0025m no mapa (123/50.000). Ou seja 0,0025m equivalem a 0,25cm. Para encontrar a linha horizontal basta, a partir da linha 7371, marcar 0,25cm.

No cruzamento destas duas linhas é onde se encontra o PC01.

DICA: A plotagem deve ser conferida para que não ocorra de se colocar um PC em local errado. Isso já aconteceu com algumas equipes e acabou por tirá-las da prova. Verifique se o ponto que foi marcado não está em algum lugar pouco provável.

Alguns organizadores fornecem junto com as coordenadas, algumas dicas de onde se encontra o PC. Use estas dicas para conferir a posição do PC.

3.2 ESCOLHENDO O CAMINHO

Com os PC's plotados, é a hora de escolher o caminho a seguir. Normalmente os PC's são ligados por trilhas, rios ou estradas e o melhor caminho costuma ser o mais óbvio. Nas situações em que houver mais que um caminho, estude o desnível, a quantidade de subidas e descidas, o tipo de terreno e a distância. Estes dados são os subsídios para uma escolha eficiente do caminho mais rápido.

Mountain Bike – nos trechos de MTB, lembre que a velocidade pode variar muito dependendo do terreno. Se houver mais de um caminho, estime o tempo que levaria por cada um levando em conta a diferença de velocidade. Estude também a possibilidade de cortar trechos optando por carregar a MTB. Esta situação é rara mas não impossível.

Canoa, Duck ou outra embarcação – se a etapa de canoagem for em rio, estude se não há cortes por terra (portagem) que permitam diminuir o tempo de percurso. Não é raro acontecer de um rio dar uma volta grande e voltar quase para o mesmo lugar. Nessa situação pode valer a pena tirar a embarcação da água e carregá-la até encontrar a continuação do rio. Se a etapa for em mar, estude o vento, a correnteza e as ondas para escolher o caminho mais rápido.

Trekking – na grande maioria das vezes, o caminho mais rápido é a trilha ou estrada indicados no mapa. Com o tempo você poderá se sentir mais a vontade para estudar outras opções de caminho que talvez ganhem algum tempo.

É na hora da plotagem que os bons orientadores escolhem sua estratégia de prova.