

## ТАКТИКАТА НА СПОРТНОТО ОРИЕНТИРАНЕ

Тактиката - това е изкуството за водене на спортната борба.

Ако усвояването на техниката въоръжава спортиста с навици за водене на спортна борба, то тактическата подготовка дава умение, майсторство за използването им. Детайлизацията на посоченото изкуство включва в себе си съставянето на целесъобразен план за спортната борба, съответстващ на възможностите на спортиста, на конкретните условия на състезанието и вземащ пред вид способностите на противниците. Към казаното се отнася и реализацията на посочения план с помощта на онези качества, навици, способности и методи, които владее спортистът.

Такова е най-общото понятие и съдържание на тактиката в спорта, отнасящо се и към ориентирането на местността.

### **Какво представлява тактиката на СО?**

Съгласно данните на чуждата литература по спортно ориентиране, която авторът е имал на разположение, проф. Бугел определя тактиката по следния начин: *„Под тактика на СО се разбират начините на действие на състезания, осигуряващи най-добри резултати, или, иначе казано — организацията на всички действия, имащи за цел достигането на победа или добър резултат“*.

Казаното може да се отнесе не само към определението тактика на ориентиране, но и към тактиката на всички видове спортове.

Също така общо, но вече малко по-добро определение е дадено от Г. Василева: *„Под тактика следва да се разбира съвкупността от най-рационалните способности, насочени към решаването на задачите по ориентиране по възможност в късо време и по възможност с най-малко влагане на сили, при взимане пред вид особеностите на състезанието и неочаквано изменящите се ситуации“*.

Обаче това определение също така не подчертава особеностите и своеобразието на тактиката на СО. Главното е умението самостоятелно да се избира оптималният път на движение в съответствие със своите способности,

техника и опита, ловкото съчетание на всички тях, изхождайки от обстановката по време на преминаване на маршрута. Разликата се състои и в това, че изборът на пътя на движение и преминаването на маршрута става по отсечки.

По такъв начин под тактика се разбира умението по време на състезание самостоятелно да се избира по отсечки най-оптималният път на движение, който по най-добър начин би съответствал на равнището на техниката, придобития опит, физическите, умствените и психическите качества на ориентировача, а също така умението за ловко съчетаване на всички тях в зависимост от обстановката и условията с оглед да се премине маршрутът с най-добър резултат.

От правилната тактика в СО в пълна степен зависят бързината и резултатът на преминаването от ориентировача (патрула) по маршрута. Най-съществено при това положение е умението да си избираме най-изгодния път на движение, безпогрешно движение по него и внасяне на необходимите поправки.

В условията на правилна тактика най-важно значение има опитът от участията в състезанията. Като добра школа служи и анализът на вариантите на движение, избрани от другите ориентировачи.

## **СЪДЪРЖАНИЕ И ЗАДАЧИ НА ТАКТИЧЕСКАТА ПОДГОТОВКА**

Те са следните:

**1. Усвояване теоретичните основи на тактиката.** Знание за това, как да се избира пътят на движение (по отсечки - къси, дълги и за точност) и запазване на паметта, как да се търсят КТ (контролните точки) и как да се застраховаме, кога да се движим с голяма, кога със средна и малка бързина, какво да правим в случай на загубване на ориентация и т. н.

**2. Практическо усвояване на тактически умения.** Закрепването на теоретичните знания в практиката с помощта на съответни упражнения, игри и състезания. Такива са упражненията и игрите, в които участниците са принудени да използват тактиката на редица упражнения, да ги видоизменят, да избират пътя на движение и т. н.

**3. Развиване на тактическото мислене и бързината му.** Шлифоване на изученото на теория в практиката. Бързина на избор на винаги оптималния път на движение, който би съответствал на равнището на физическите, умствените и психологическите качества на ориентировача (внимание, концентрация, запомняне, фантазия и т. н.), на придобития опит и т. н.

## ИЗБОР НА ПЪТЯ НА ДВИЖЕНИЕ

### (ИЗБОР НА ВАРИАНТ)

Както бе вече казано, пътят на движение в СО се избира по отсечки.

Следва веднага да се подчертае, че не съществуват универсални рецепти за избор на път на движение за всеки отделен случай. Затова по-долу ние ще се спрем само върху общите основи на избор на път за движение.

#### А. Къса отсечка

Къса отсечка в СО се нарича разстоянието до 500 м между две КТ, което се преодолява по права или криволичеща линия.

Действия:

1. Да се определи точното местоположение на КТ и изходния ориентир, от който се желае да се атакува КТ (ако КТ не се намира на линейния ориентир);
2. Да се измери точният азимут на пътя на движение (азимутно бягане) или посоката на око (бягане по посока);
3. Да се измери дължината на пътя на движение (точно или на око);
4. Да се запомни картината на отсечката (1-2 устойчиви опорни ориентира в качеството си на междинни опори по пътя на движение).

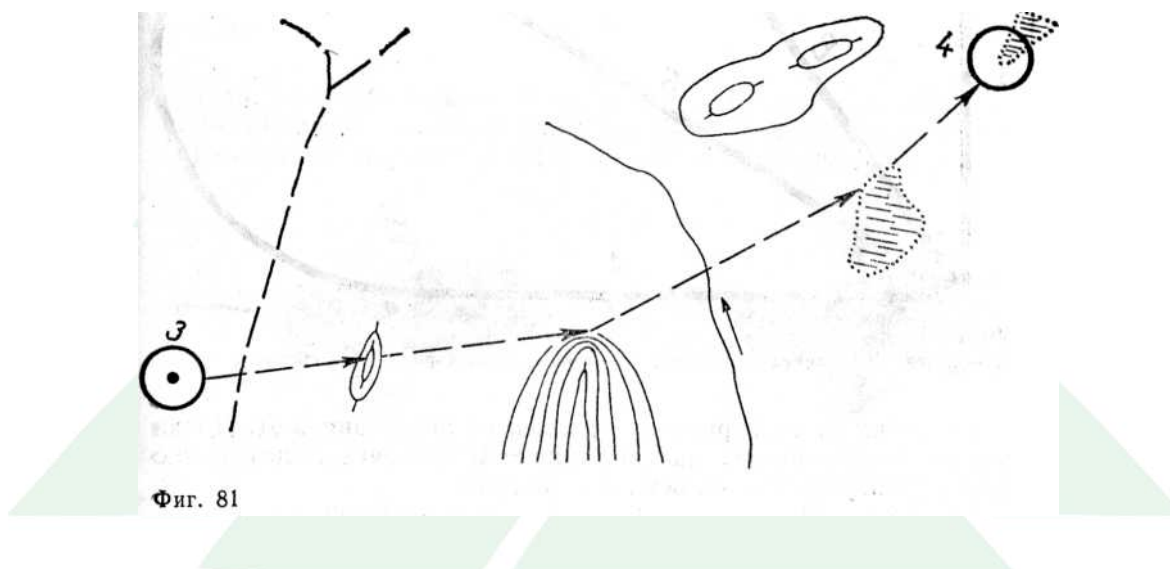
На базата на тези данни (фиг. 80) се преодолява отсечката.



## Б. Дълга отсечка

Дълга се счита отсечката, която има разстояние между КТ над 1 км и повече.

За преодоляване на дълга отсечка се набелязват редица междинни опорни ориентири, които я разделят на отрязъци по 200 - 300 м всеки (фиг. 81). Те се преодоляват по същия начин, както и късите отсечки. Пътят на движение между опорните ориентири се подбира според проходимостта на местността.



Ролята на междинни опорни ориентири трябва непременно да изпълняват устойчиви ориентири. Това са малко изменящи се в природата местни предмети (точки на пресичане на линейни ориентири и резки завои, постройки или техни развалини, добре различими детайли на релефа и т. н.).

Действия:

1. Да се определи точно местоположението на КТ и изходният ориентир
2. Да си представим по картата общата картина на участъка от местността между двете КТ.
3. Да се изясни от какви линейни и точкови ориентири можем да се ползваме по време на движението за опора.
4. Да се избере пътят на движение от съществуващите варианти.
5. Да си пресъздадем в паметта картината на пътя на движение до първия опорен ориентир.
6. Да се пробяга до първия опорен ориентир.

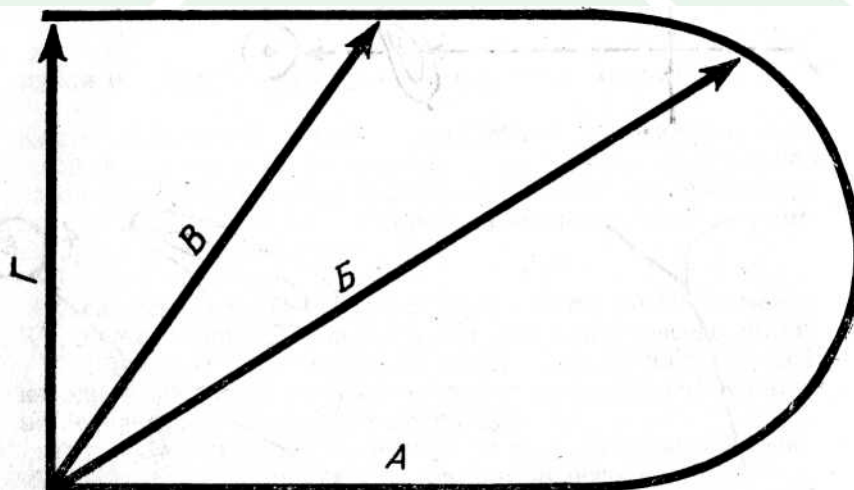
7. Да си пресъздадем в паметта картината на пътя на движение до втория опорен ориентир и т. н.

### Отсечка за точност

Дължината на отсечката за точност е от 100 до 500 м. Отсечка за точност е също така при късите и дългите отсечки участъкът от изходния ориентир до КТ. Правият път е главно азимутна отсечка.

### Прав или обходен път

Праволинейният път обикновено не е най-икономичният - това е основна истина при тактиката на ориентиране.



Фиг. 82  
А — пътека; Б — липса на пътища; В — гора с редки дървета; Г — гъсталак

По данни от експерименти, за преминаване на отсечка с дължина от 400 м с бягане, ще е нужно време (повърхността на земята е гладка):

- |                              |           |
|------------------------------|-----------|
| по пътека (А)                | — 2 мин.  |
| по местност без път (Б)      | — 3 мин.  |
| през гора с рядък подлее (В) | — 6 мин.  |
| през гъсталак (горски) (Г)   | — 10 мин. |

По такъв начин:  $5 \times \text{А} = \text{Г}$ ;  $2 \times \text{Б} = \text{В}$ .

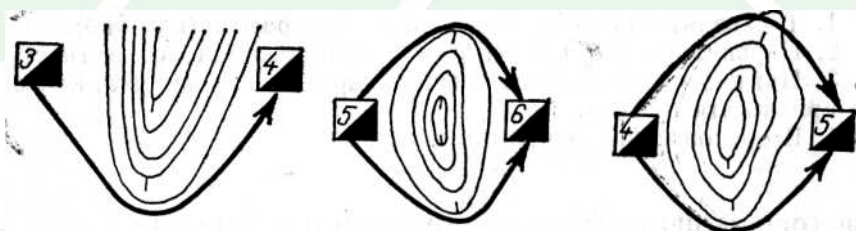
С други думи, в горски гъсталак се изразходва пет пъти повече време, отколкото при преодоляване на също такъв отрязък по пътека; 1000 м в гора без подлее може да се премине за също толкова време, както отрязък от 500 м с рядък

подлее. Диаграмата на фиг. 82 дава представа за резултатите от посочения експеримент.

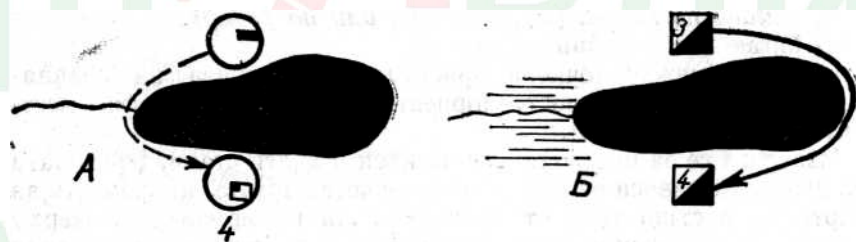
Напълно обосновано е също така обхождането в случаите, посочени на фиг. 83. Опитът на ориентировачите от северните страни показва, че бягането без остри изкачвания и спускания, без голяма денивелация е по-икономично, отколкото директният азимут и дългото обхождане.

При възможност е желателно също така да се избягват заблатените участъци.

Това, за което ставаше дума по-горе, се нарича проходимост на местността (тя зависи от растителната покривка, хидромрежата, характера на почвата, релефа). Колкото по-трудно проходима е местността или нейните участъци, толкова по-малка е бързината на движение и толкова по-голям е разходът на енергия.



Фиг. 83



Фиг. 84.

А — на карта; Б — на местността

### „Фотографиране“ запаметяване пътя на движение

Картината за избрания път на движение се запаметява в паметта по следния начин:

#### А. Къса отсечка

1. Точковият ориентир, на който се намира КТ (или изходният ориентир).



2. Местността, обкръжаваща КТ (ИО - изходния ориентир).

3. Път на движение. За застраховка да се запомнят някои изпъкващи (отличаващи се) ориентир по двете страни на пътя на движение. Да се запомни само същественото, дреболиите само натоварват паметта.

### **Б. Дълга отсечка**

1. Точковият ориентир, на който се намира КТ (или ИО).

2. Първият опорен ориентир и обкръжаващата го местност.

3. Път на движение. Да се запечата картината в паметта, както и при късата отсечка.

4. Втори опорен ориентир и т. н.

## **СПОСОБИ ЗА ПРЕМИНАВАНЕ НА ОТСЕЧКИ И УЧАСТЪЦИ**

### **Бягане по посока**

Бягането по посока се използва в следните случаи:

а) бягане към фронтален линейен ориентир;

б) бягане в «чувал» или в «мрежа».

Може да се развива голяма бързина.

### **Бягане по карта (по ситуация или по релеф)**

а) бягане по линейни ориентир;

б) бягане между точкови ориентир с помощта на сравняване на картата с местността (ориентирайки се по релефа, местните предмети и т. н.).

Използва се за преодоляване на къси и дълги етапи. Бързината на движение зависи от уменията да се чете картата, от „паметта за картата“, а също така от проходимостта на местността. Върху линейните ориентир може обикновено да се развива значително по-висока скорост, отколкото при бягане между точкови ориентир.

### **Азимутно бягане**

а) бягане в груба (ориентировъчна) посока - използва се в същите случаи, както и бягането по посока. Бързината е от средна до висока в зависимост от типа

на използваната бусола, навиците на ориентировача, проходимостта на местността;

б) бягане с точност - използва се за преминаване отсечки за точност и „атака“ от ИО към КТ.

Бързината на движение не е голяма - относителна почивка (както при спускане от височина).

### Комбинирано бягане

Трите първи способа в съчетание. Дава най-добри резултати - избира се, изхождайки от проходимостта на местността, изобилието на ориентири, местоположението на КТ, степента на владеене на техниката и т. н.

### Точни и приблизителни измервания по картата

Кога е необходимо да се измерва разстоянието и азимутът по картата точно, кога приблизително, обяснява следната таблица:

	По време на движение е необходимо да се прецени			
	разстоянието		азимутът	
	прибли- зително	точно	прибли- зително	точно
1. По линейния ориентир до точковия ориентир	×			
2. По линейния ориентир до един или няколко еднакви точкови ориентира		×		
3. По площен ориентир с излизане на площадка или линия	×		×	
4. По площен ориентир с излизане на един от успоредните линейни ориентири:				
а) на еднакви		×	×	
б) на различни	×		×	
5. По площен ориентир до точков ориентир на открита местност	×			×
6. По площен ориентир до точков ориентир на закрыта местност, а също така на малки площи или линейни ориентири, които могат да се разглеждат в качеството на точкови ориентири		+		+



## **Използване на пътеки, необозначени върху картата**

Използването на подобни пътеки допринася за увеличаване бързината на преминаване на маршрута. Само че те могат да бъдат използвани тогава, когато КТ е разположена на фронтален линеен ориентир, където не се изисква голяма точност на движението. Подходящи се смятат такива пътеки, които минават в необходимата посока. При завиване от посоката трябва да се излезе от пътеката и да се продължи бягането по азимут или ръководейки се от чувството за посока.

При избора на вариант за движение трябва да се помни, че пътеките, необозначени върху картата, преминават:

1. по бреговете на реките и езерата (рибарски пътеки).
3. в близост със селски дворове и строежи, а също така между тях;
3. между жилищни сгради и водоеми, разположени близо до тях.

### **Забележка**

1. Постоянно измервай пътя на движение - всеки момент ти трябва да знаеш къде се намиращ и къде трябва да излезеш!

2. Небрежността и излишната привързаност са недопустими! Няколко секунди икономия могат да се обърнат на десетки минути за изправяне на допуснатата грешка!

3. Максимална скорост развивай тогава, когато опорният ориентир или ИО вече се вижда. Продължавай да броиш двойните крачки!

4. За по-бързо бягане, отколкото е „паметта за картата“, или умението да се чете карта с тази скорост може жестоко да се заплати (да се заблудим, принудително връщане към предишните ориентири и др.). Следователно не бягай стремглаво!

5. За да се избегне неправилно маркиране на друга КТ, винаги свери сигнатурата на КТ с тази от описанието!

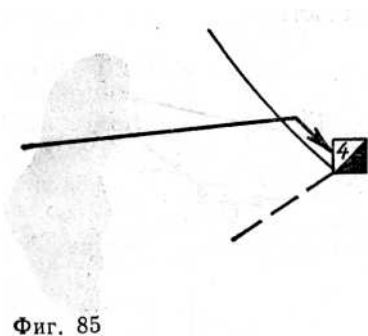
6. Не винаги всичко върви планомерно. Не се поддавай на паника, ако по пътя на движение се срещнеш с неочаквано препятствие! Запази хладнокръвие, ясна мисъл и използвай опита си, за да излезеш от положението!

## САМОЗАСТРАХОВКА И НАМИРАНЕ НА КТ

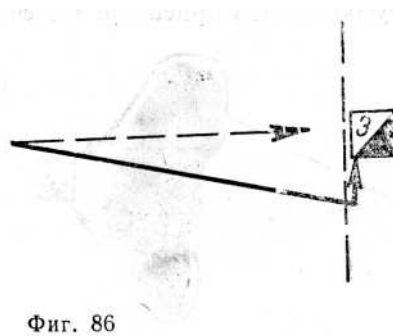
Самозастраховка (самоосигуровка) в ориентирането се наричат способите, имащи за цел да изключат разминаването е КТ и загубване на ориентировка.

1. Ако КТ се намира в ъгъла на два линейни ориентира, разположени във вид на мрежа, то трябва веднага да се вземе права посока към КТ (азимутно бягане или бягане по посока), в зависимост от местоположението на ориентировача също така бягане с ориентиране по „крилото на мрежата“. При отклонение трябва да се продължава бягането по линейния ориентир до КТ (фиг. 85) - т. нар. бягане в чувал.

2. Ако КТ се намира върху фронталния линеен ориентир, избери по картата посока не право към КТ, а по-надясно или по-наляво, за да знаеш след излизането на линейния ориентир на коя страна по него да вървиш (фиг. 86).

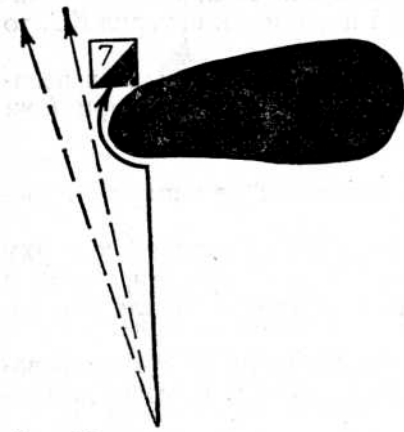


Фиг. 85

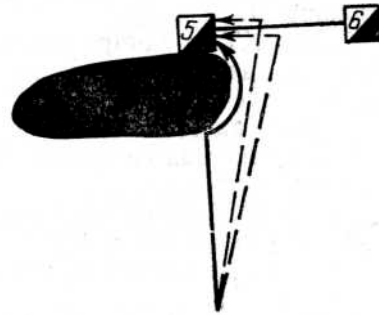


Фиг. 86

3. Ако КТ се намира на единия край на линейния ориентир или площен ориентир, то да се избегне разминаването с КТ, избери посока не право към КТ, а към ориентира (фиг. 87). Върху фиг. 88 е посочена повече или по-малко аналогична ситуация, но в случай на заобикаляне на КТ ролята на застраховка играят ориентировачите, стартирали по-рано, намиращи се в движение към следващата КТ.



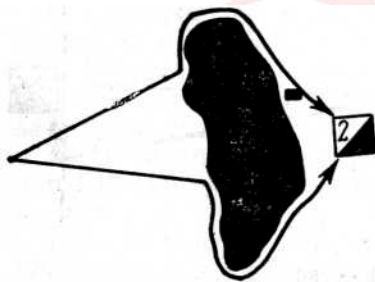
Фиг. 87



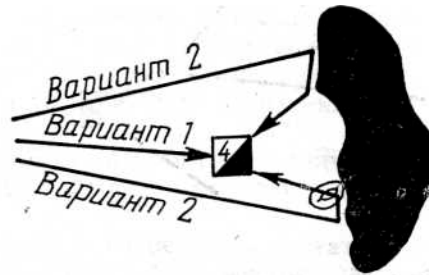
Фиг. 88

4. Ако КТ се намира на малък точков ориентир (до него, зад него), разположен отдалечено от линейния ориентир, то действай така, както в предишния пример. След достигане на линейния ориентир бягай по него до намиращия се там постоянен ориентир, който е по-близо до КТ, и по картата извади от него азимут право към КТ (фиг. 89).

При движение съблюдавай точност! По-често определяй по бусолата нов ориентир! Отсечка за точност!



Фиг. 89



Фиг. 90

5. Ако КТ се намира на много малък точков ориентир, разположен пред линеен ориентир, то действуй така, както е показано на фиг. 90 - отначало вариант I и ако не си намерил КТ, то вариант II.

6. Ако КТ се намира далече от линейни ориентери, то използвай при движението си за осигуровка опорни ориентери (вж. „Дълга отсечка“).

## Търсене на КТ

Най-често това се среща тогава, когато КТ се намира на точков ориентир.

Ако от ИО е изминато в необходимата посока измереното върху картата разстояние и КТ не е открита, т. е. ориентировачът е стигнал до подстъпите ѝ, той трябва да действа по следния начин:

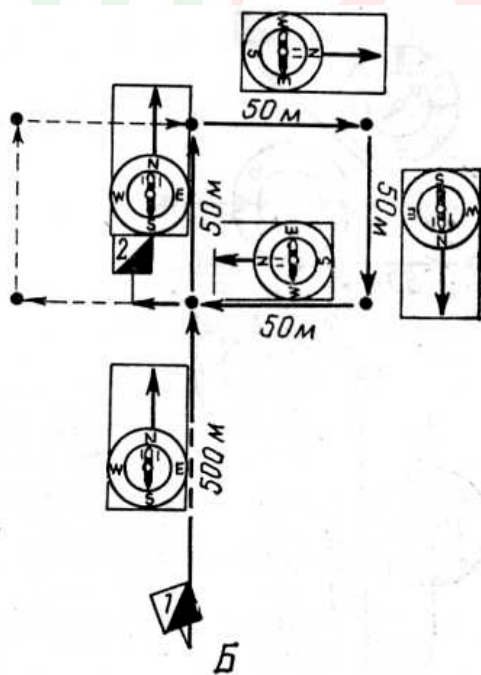
1. Наблюдавай и се вслушвай - движението на ориентировачите, шумът от разговор, пращане на клони и т. н. могат да разкрият метоположението на КТ.

2. Провери: а) отговаря ли местността около КТ на тази, която е обозначена върху картата; б) вярно ли е показанието на азимута на бусолата; в) не е ли объркано броенето на крачките.

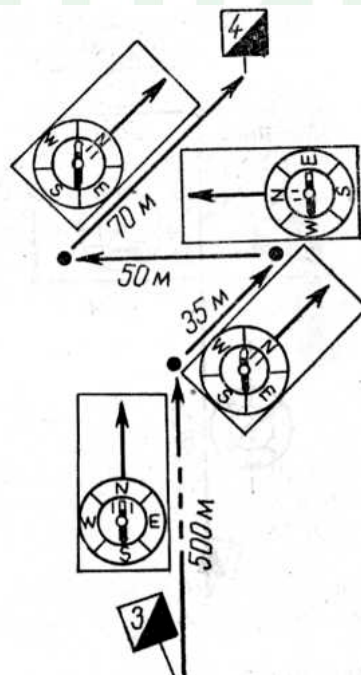
Провери бързо и безпогрешно! Ако нещо не е така, връщай се към ИО или намери нов ИО и повтори «атаката».

3. Ако КТ все още я няма, не се върти безцелно по спирала.

Можеш да се заблудиш! За да се избегне това, движи се по квадрат (фиг. 91) или зигзагообразно (фиг. 92). Използвайки тези методи, можеш при неоткриване на КТ да намериш обратния път към ориентира — да определиш обратния азимут.



фиг. 91



фиг. 92

При всеки ъгъл при движението по квадрат и ъгъл на отсечката от зигзагообразното движение се спри, послушай се и наблюдавай!

4. Самият ти не бягай към КТ и не изскачай оттам с голям трясък и шум - с това ти ще помогнеш на твоите съперници да постигнат по-добър резултат.

### **Загубване на ориентировката**

Ориентировачът може да се заблуди, да загуби ориентировка по следните причини.

#### **А. Грешки поради небрежност, безгрижие, припряност**

1. Допуснати са грешки в измеренията по картата (разстояние, азимут) Капсулата на магнитната стрелка на бусолата сме обърнали при определянето на азимута така, че стрелката за северна посока сочи на юг. Обратен азимут, грешка на  $180^\circ$ .

2. Забравили сме да измерим изминатия път.

3. Опитали сме се да преминем небрежно участъка за точност.

4. Картата сме чели повърхностно, бягали сме напосока.

Следователно: преди всичко — точност, акуратност, самоконтрол и само след това - бързина.

#### **Б. Слабо владеее техниката на ориентиране**

1. Неумение да се ориентираме по картата, да я четем или да се движим по нея.

2. Неумение да се движим по азимут.

3. Неумение при движението по местността без бусола да се придържаме към посоката.

Следователно: използвай тези технически навици, които си усвоил.

#### **В. Незнание основите на тактиката на ориентиране**

1. Вместо устойчив в качеството на опорен ориентир сме избрали изменящ се ориентир.

2. При избор на посоката към КТ не сме се придържали към изискванията на самоосигуровката.



3. При търсенето на КТ сме започнали безцелно да бродим.

Това са основните и типичните причини за загубване на посоката. Доверявай се само на себе си, на картата и бусолата!

Най-добро средство против загубването на посоката е предотвратяването на типичните грешки, описани по-горе. Помни, че най-честата причина за загубване на посоката е небрежността, безгрижието и излишната прибързаност.

Ако все пак това се е случило, трябва да се запази спокойствие и да се действа по следния начин:

1. При откриване на грешка при движение по азимут да се връщаме по обратния азимут на изходната точка.

2. При откриване на грешка при движение по карта:

а) да се ориентира картата, да се анализира изминатият път на движение и да се опитаме по пътя (чрез) движение в противоположната посока да се върнем на изходната точка, или

б) да се определи по картата приблизителната точка на стоенето и оттам да се вземе посока към някакъв линеен ориентир, да се стигне до него и да се възстанови ориентировката с помощта на някой устойчив ориентир и сравняване на картата с местността или

в) ако наблизо има устойчиви ориентир, то да се ориентира картата и с помощта на сравняването ѝ с местността да се намери точката на стоенето.

3. Обръщай се към чужда помощ за възстановяване на ориентировката само тогава, когато контролното време приближава към края си. За излизането си от състезанието непременно съобщи на съдиите! В останалите случаи не падай духом и се постарай да възстановиш ориентировката. Това ще те научи на много неща.

---

Използвани източници:

Ендел Изот „Игровият метод при обучението по спортно ориентиране“, 1980 г.