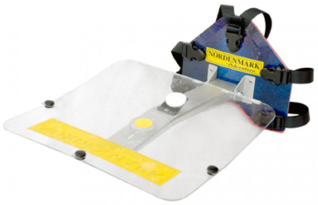
1 스키오리엔티어링 소개

[정의] 스키 오리엔티어링은 지도와 나침반, 스키를 이용하여 미지의 지형에 있는 목표지점(컨트롤)을 가능한 빠른 시간에 찾아서 돌아오는 스포츠. 경기자의 네비게이션 기술, 집중력, 스키능력을 점검하기 위한 국제연맹(IOF)의 공식종목

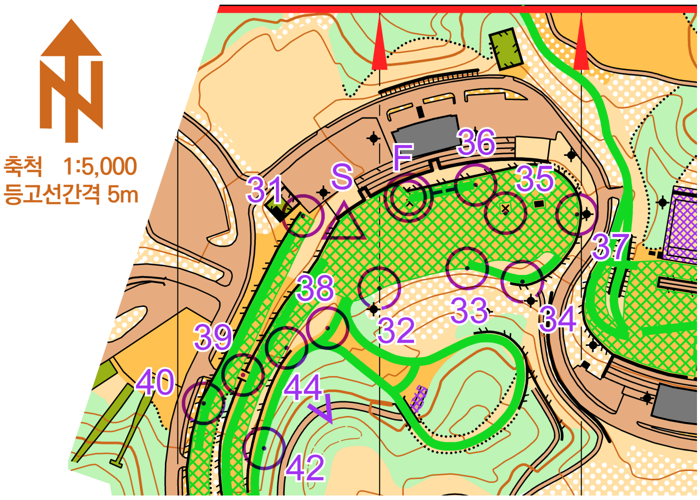
[경기종목] 코스 거리에 따라 단거리(Sprint), 중거리(Middle), 장거리(Long), 경기방식에 따라 중거리 동시출발(Mass Start), 단거리 및 중거리 릴레이(Relay) 등

[특징] 겨울철 오리엔티어링 종목, 동계 세계 대학경기대회 정식종목으로 운영, 미래의 동계올림픽 종목 가능성

[준비물] 크로스컨트리 스키, 지도 거치대(Map holder), 나침반, 전자카드(주최측 대여)



3 스키오리엔티어링 지도



〈초보자 코스-스코어 방식 예시〉

1. 위 지도는 사전 이해를 돕기 위한 예시용 지도이므로 실제 경기와는 다르다.
2. 지도에서 △은 출발지점, ◎은 도착지점, ○은 컨트롤의 위치, 숫자는 컨트롤의 고유번호를 나타낸다.
3. 지도에 사용된 기호는 아래를 참고

기호	설명	기호	설명
×	인공시설물(광고판 등)	(도로 기호)	눈이 없는 도로(스키 불가)
(실선)	스키트랙(폭 3m 이상)	(녹색 망점)	준비구역(스키 가능)
(파선)	스키트랙(폭 0.8~1.2m)	(보라색 망점)	위험구역(출입금지)
(점선)	스키드랙(폭 0.8~1.0m, Slow)		

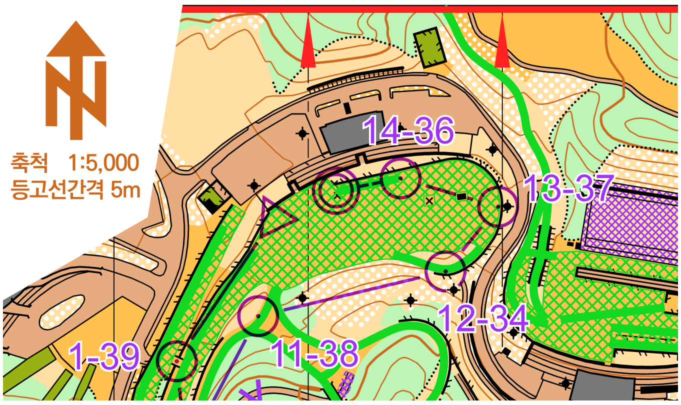
2 경기방법 및 규칙

[경험자 코스-포인트 방식]

1. 정해진 순서대로 목표지점(컨트롤)을 찾아서 돌아오는 방식
2. 1분 간격으로 출발하며, 정해진 순서대로 올바르게 찾아다닌 선수 가운데 소요시간이 적은 순서대로 순위가 정해진다.

[초보자 코스-스코어 방식]

1. 지도에 표시된 목표지점(컨트롤)을 제한시간(50분) 동안 가능한 많이 찾아서 돌아오는 방식.
2. 찾아다니는 순서는 정해져 있지 않으며, 순위는 찾아다닌 갯수가 많은 순서대로 정해진다. 동점인 경우 소요시간이 적은 순서로 정한다.
3. 제한시간(50분)을 초과한 경우 순위에서 제외한다.



〈경험자 코스-포인트 방식 예시〉

4 펀칭 방법/유의사항

[전자카드 사용법]

1. 출발구역에 들어가기 전 ①Clear, ②Check 순서로 펀칭 후 입장
2. 경기 중 목표지점(컨트롤)을 찾았을 경우 컨트롤 플랙에서 1미터 가까이 접근하면 펀칭됨. 비접촉식이므로 펀칭 장치에 카드를 삽입할 필요가 없음.(펀칭 후 전자카드 신호음을 반드시 확인)

※ **펀칭 후 즉시 2미터 이상의 위치로 이탈**: 2미터 이내에서는 1초마다 자동 펀칭이 되므로 용량초과(128회)로 인한 펀칭 불가 상태가 되지 않도록 주의를 요함.

[경기중 유의사항]

1. 경기중 출입금지구역(지도에 표시)에 들어가는 것은 금지되어 있다.(위반시 실격처리)
2. 일부 구간에서 도보이동이 가능하나 스키장비를 반드시 휴대해야 한다. (이동중인 선수들과 충돌하지 않도록 유의)
3. 경기 종료 후 도착지점(◎)에 와서 전자카드를 제출해야 한다. 중도에 포기하는 경우에도 마찬가지이다.
4. 제시된 경기 종료시간이 되면 경기를 중단하고 도착지점(◎)으로 돌아와서 전자카드를 제출해야 한다.
5. 경기중 부상을 입지 않도록 안전에 유의한다.