



# L'orienteering e la cartografia visto dagli occhi di due soft-gunner

Relatori: Davide Caturano e Giuseppe Landolfi

**Giorno 1**  
(tempo 2h)

## Le basi dell'orienteering e della cartografia

1. *Cos'è l'orienteering*
2. *I concetti base*
  - a. La cartina: la scala; i simboli convenzionali (colori, simboli utili e legenda); le curve di livello o isoipse.
  - b. La bussola: cos'è; un po' di storia; le parti di una bussola; le problematiche della bussola; l'orientamento della cartina; l'azimut.
  - c. Gli strumenti digitali: il navigatore GPS; il GPS cartografico.
3. *I fondamentali dell'orienteering*
  - a. Le coordinate: le coordinate sferiche (latitudine e longitudine); le coordinate piane; dalle coordinate sferiche alle coordinate piane.
  - b. I sistemi di riferimento: i codici EPSG; le coordinate nei vari sistemi di riferimento.
4. *Capire e usare una cartina* (uniamo i concetti base con i fondamentali dell'orienteering).
  - a. Riconoscere la scala di una cartina
  - b. Geo-referenziamo la cartina
  - c. Capire il contenuto di una cartina
  - d. Andiamo dal punto A al punto B con l'uso della cartina e della bussola

**Giorno 2**  
(tempo 2h)

## L'orienteering e l'Airsoft la preparazione ad un evento è importante tanto quanto l'evento stesso

1. *Non abbiamo la cartina, dove la recuperiamo?*
2. *Abbiamo la cartina, interpretiamola!*
  - a. Identifichiamo la scala
  - b. Identifichiamo il sistema di riferimento
  - c. Analizziamo le linee di livello
  - d. Geo-referenziamo la cartina
3. *Identifichiamo i waypoint*
  - a. L'evento ci ha comunicato dei waypoint?
  - b. Come identifichiamo ulteriori punti di interesse? (potenziali HQ, ammo, ospedali, punti di rendez-vous)
  - c. Identifichiamo le coordinate dei waypoint
4. *Digitalizziamo il nostro lavoro*
  - a. Impostiamo il map-datum del nostro GPS
  - b. Inseriamo i way-point nel nostro GPS
  - c. Alcune accortezze
  - d. Introduzione all'utilizzo del GPS cartografico: perché usare un GPS cartografico? Quali sono le applicazioni utili?