

1. APURAÇÃO VIA APP

A apuração será via satélite com uso do App iOrienteering, disponível para plataformas Android e IOS.

O App iOrienteering é totalmente gratuito e sem comerciais. Testado e amplamente utilizado em treinamentos há 5 anos pela organização, garante total segurança de seus dados.



O funcionamento baseia-se na leitura de códigos QR espalhados pelos pontos de controle do percurso. Ao iniciar uma prova, o usuário escaneia um código de "partida", o que dispara o cronômetro no smartphone, e segue navegando pelo mapa para localizar os pontos seguintes na ordem correta.

Cada vez que o atleta encontra um marcador, utiliza a câmera do app para registrar a passagem, e o sistema armazena automaticamente o tempo parcial. Ao finalizar o trajeto com o código de "chegada", o aplicativo calcula o tempo total e valida se todos os pontos foram visitados. Os resultados podem ser carregados instantaneamente para um banco de dados online, permitindo a comparação de tempos e classificações entre diferentes participantes de forma prática e rápida.

Para baixar o Aplicativo IOrienteering é só acessar a Play Store do seu smartphone e buscar por iOrienteering ou acessar via QR Code ao lado. Disponível para Android e IOS.



Após baixar o app, abra e clique em realizar o registro preenchendo o cadastro de seus dados como atleta e equipe.

Importante preencher o nome de seu clube ou Equipe idêntico aos seus companheiros de Equipe para que a contabilidade de pontuação seja considerada.

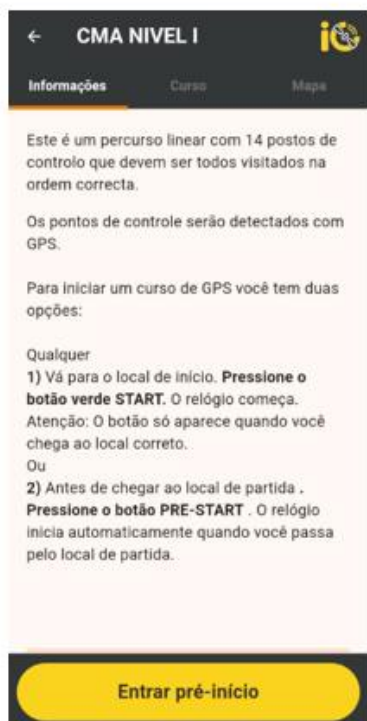
Nome próprio
Apelido
Nome de utilizador (não um endereço de e-mail)
Endereço de e-mail
Data de nascimento
País/Região United Kingdom
Gênero Homem
Nome do clube
Senha



Pronto!

Agora o passo é encontrar seu percurso.

Para isso basta ler o QRCode que está no seu mapa.



Aqui teremos três telas: Uma informativa e instruções de partida, uma sobre o percurso dando ciência ao atleta da quantidade de pontos e uma terceira onde lhe guiará até o local de partida. **ATENÇÃO:** o app não lhe mostrará o mapa do percurso. A técnica de leitura de mapas de orientação segue a tradicional com o mapa impresso em suas mãos.



Agora com seu percurso encontrado é só ler o QR Code do Ponto Inicial do seu percurso. Nele será dado o “bip” de início e seu tempo se iniciará.

Durante o percurso segue lendo o QR Code de cada prisma e ao final é só fazer ler o QR Code do pinto final e fazer o upload do resultado e conferir sua colocação no ranking.

No formato off-line é só conferir seu tempo na tela do smartphone.



1. VAMOS TESTAR

PERCURSO ECOFOREST TESTE

Após baixar o App e realizar o cadastro você pode iniciar o percurso lendo o QR Code abaixo.

ECOFOREST TESTE Percurso Linear

IMPORTANTE: Se você alterar o percurso no editor, vai necessitar de uma nova versão do código QR de configuração

Atalho do curso: VZ9wXSK

Avery Laser L7165 / Inkjet J8165

Configuração



Para dar início ao percurso você deve ler o Qr Code de Partida (Verde). Nesse momento iniciará seu tempo de prova. E depois na sequência do seu percurso é só ir lendo os QR Code dos pontos na sequência. Teste nos pontos abaixo.

Partida



Posto de controlo 101



Posto de controlo 102



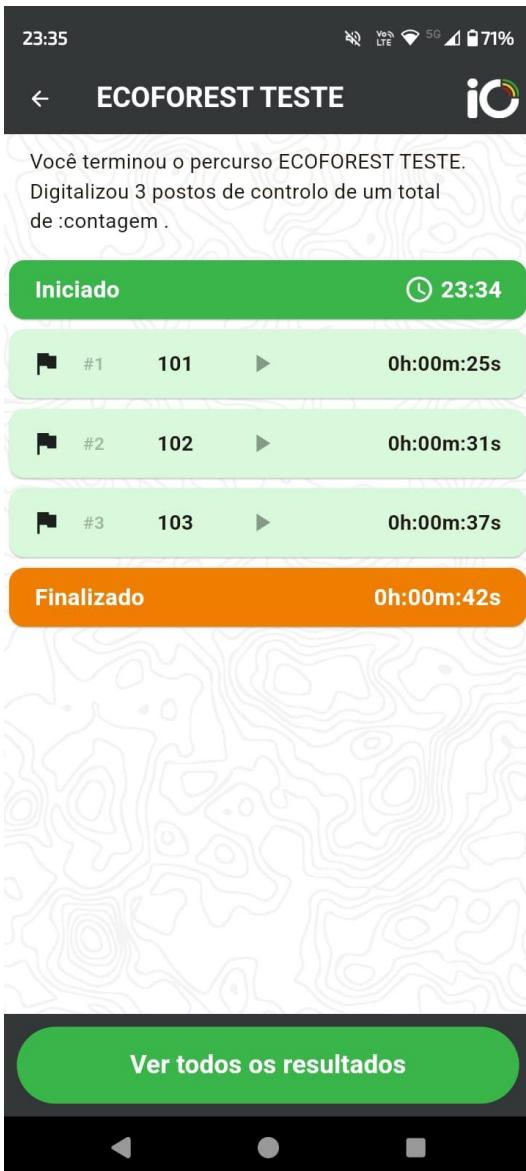
Posto de controlo 103



Para finalizar o seu percurso e fechar o tempo basta ler o QR Code final(laranja). Nesse momento seu tempo estará fechado. Prova finalizada basta verificar seu tempo na tela do smartphome e se tiver conectada da internet o seu tempo aparecerá no ranking com todos outros atletas.

Chegada





Essa será sua tela final. Nela consta os pontos em verde se você passou na sequência correta e em vermelho se a sequência foi incorreta.

Logo abaixo o seu tempo de prova!

OBSERVAÇÕES FINAIS

ANDRÉ RONDON

Há alguns anos comecei a pesquisar e testar o uso dos percursos virtuais de orientação. E ouvi algumas opiniões e impressões dos atletas que utilizaram. E um fato que chama atenção ainda é um certo preconceito na utilização.

Não julgo. Eu fui o primeiro a ter esse mesmo sentimento.

Mas depois de 5 anos testando e usando em diversas oportunidades vou elencar aqui alguns aspectos a respeito.

O App que indico é o iOrienteering desenvolvido no Reino Unido e muito utilizado nos EUA.

1. Diminui significativamente os custos do esporte. Ao atleta que gosta de praticar e necessita inevitavelmente pagar inscrição a eventos os percursos virtuais baixam esses custos.
2. Se baixam os custos, fica mais viável a exposição da modalidade.
3. Apresenta um treino difícil, pois não terá o prisma físico indicando o ponto, onde exigirá uma leitura e senso de orientação apurado do atleta para alcançar os pontos com extrema precisão.
4. Oferece uma flexibilidade para o atleta escolher o seu horário para realizar seu percurso no seu tempo disponível.
5. O registro eletrônico no smartphone possibilita uma análise de desempenho no qual o atleta buscará seu autoaperfeiçoamento melhorando seus resultados. Por mais que realize o mesmo percurso, ele aprimorará a parte física.
6. O atleta obtém seu resultado instantaneamente ranqueado na sua categoria e percurso.
7. Os resultados dos outros atletas podem ser monitorado à distância pelo App, possibilitando o atleta verificar a disputa dentro da sua categoria.
8. Outras modalidades esportivas adotaram o uso de smartphones e tecnologia GPS para aprimorar os treinos e resultados. Por que orientação não?

Por fim, deixo aqui a lista de outros app que na minha opinião perdem para o iOrienteering no aspecto geral considerando funcionalidade, realidade, simplicidade e atualização:

NORUEGA - UsynligO, Lista de percursos desatualizada: há relatos de que novos percursos não aparecem e não atualizou para a última versão do Android

AUSTRÁLIA - MapRun, Recursos ainda não implementados ou com erro e necessita que um gerente adicione o mapa no app para praticar. Só há um gerente no Brasil.

REINO UNIDO E FINLÂNDIA- RouteGadget, interface não é óbvia e exige curva de aprendizagem, especialmente para iniciantes.

NORUEGA - Livelox, Complexidade inicial de configuração: para organizadores e atletas

NORUEGA E SUÉCIA - 3DRerun, interface mais antiga e não teve atualizações