



ISSprOM 2019

International Specification for Sprint Orienteering Maps

스프린트 오리엔티어링 지도에 대한 국제기준

번역상의 오류 및 사용된 용어가 다를 수 있으므로
정확한 내용은 원문을 참고하시기 바랍니다.(번역: 소병조)



사단
법인 **대한오리엔티어링연맹**
KOREA ORIENTEERING FEDERATION

스프린트 오리엔티어링 지도에 대한 IOF 국제기준

1. 소개(INTRODUCTION)

스프린트 오리엔티어링 형식은 다음과 같이 IOF에 의해 정의되어 있다.

스프린트 오리엔티어링은 빠르고, 눈에 잘 띄고, 이해하기 쉬운 형식으로, 인구가 많은 지역에서 오리엔티어링을 준비 할 수 있다. 스프린트 프로필은 매우 빠르다. 스프린트는 매우 달리기 좋은 공원, 거리 또는 숲에서 초고속 달리기를 기반으로 한다.

이 기준의 주요 특징

- ISOM 2017을 기반으로 한다. 그러나 선수와 지도제작자는 스프린트 지도가 특별한 지도라는 것을 이해해야 한다.
- ISOM 2017의 많은 요구 사항이 스프린트 지도에도 적용된다.
- ISOM 2017과 이 기준의 가장 중요한 차이점은 굵은 검정색 선이 건널 수 없는 특징물에 만 사용된다는 것이다.

스프린트 오리엔티어링은 풋 오리엔티어링의 오랫동안 확립된 형식과 다르다. 풋 오리엔티어링 대회는 전통적으로 주로 숲이 우거진 지역에서 진행되었지만, 스프린트 대회는 어떤 유형의 지형에도 진행될 수 있다. 특히 공원과 도시 지형을 사용하면 중요한 이점이 있다. 이는 사람들이 있는 곳에 스포츠를 제공하고, 라이프니츠 협약의 목표에 따라 오리엔티어링에 대한 대중 및 미디어 인식을 높일 수 있는 기회를 제공한다.

공정성을 달성하기 위해, 지도제작자와 코스 설정자는 다른 분야보다 더 긴밀하게 협업해야 한다. 짧은 우승 시간으로 인해 스프린트 오리엔티어링에서 감소된 주행속도의 정도와 범위에 대한 올바른 매핑이 매우 중요하다.

도시 지역에서, 다단계 지역을 찾는 것이 드문 일이 아니다. ISSprOM은 간단한 지하도 및 고가도로를 표현할 수 있다.

1-1. 용어의 정의(Conventions)

몇 가지 단어가 이 설명서에서 요구사항을 나타내기 위해 사용된다.

- **“Must / Shall / Required”** 은 절대적인 요구사항임을 의미한다.
- **“Must not / Shall not”** 은 정의가 절대적인 금지사항이라는 것을 의미한다.
- **“Should / Recommended”** 은 특정 상황에서 특정 항목을 무시할만한 타당한 이유가 있을 수 있음을 의미해야 하지만, 다른 내용을 선택하기 전에 충분한 의미를 이해하고

신중하게 검토해야 한다는 것을 의미한다.

- **“Should not / Not recommended”** 은 특정 행동이 허용되거나 심지어 유용한 특정 상황에서 특별한 이유가 있을 수 있지만, 이 라벨에 기술된 행위/행동을 구현하기 전에 충분한 의미를 이해하고 신중하게 검토해야 한다는 것을 의미한다.
- **“May / Optional”** 은 항목이 진정한 선택사항이라는 것을 의미한다.

2. 원칙(PRINCIPLES)

2.1 지도 가독성(Map legibility)

지도 가독성은 선택한 지도 축척 및 잘 선택된 기호 세트 및 일반화 규칙 적용에 따라 다르다. 모든 특징물이 실제 모양대로 표현될 수 있다면 이상적인 표현이 실현될 것이다. 분명히, 이것은 불가능하며, 각 지형지물을 실제 크기로 맞추려고 하면 지도를 읽을 수 없게 된다. 선택한 지도 축척에 따라 일부 기호는 지형지물을 나타내며 크기가 과장되어야 하며 가끔 특징물의 실제 한계를 훨씬 초과한다. 또한 모든 특징물이 지도의 목적에 반드시 필요한 것은 아니다.

방향 탐색에 중요한 기능은 주행성을 나타내거나 스프린트 오리엔티어링에서 교차할 수 없는 특징물이 4장에 나열되어 있다. 스프린트 오리엔티어링 대회에 참여하는 선수에게 중요하지 않은 특징물은 매핑되지 않아야 한다. 쓰레기통, 소화전, 주차 미터기 및 개별 가로등이 그 예이다.

2.2 장애물(Barriers)- 통행가능성을 나타내는 검은 선 두께

장애물이 통과 할 수 없을 때 정확한 높이를 선언하는 것은 불가능하다. 효과적인 통행가능성은 신체 높이 및 강도와 같은 선수의 물리적 특성에 크게 좌우된다.

- 높은 벽, 높은 울타리 및 높은 바위 면과 같은 장벽은 경로 선택에 영향을 미치며 모호하지 않게 표현되어야 한다. 따라서 이러한 특징물은 뚜렷한 굵은 검은 선으로 표시되어야 한다.
- 울타리 및 작은 바위 면과 같이 교차할 수 있는 장애물은 장벽 특징물보다 상당히 얇은 검은 선으로 표시된다.
- 포장지역의 계단 및 모서리와 같이 매우 쉽게 교차할 수 있는 특징물은 매우 얇은 검은 선으로 표시된다.

이 원칙은 ISOM 2017의 도로 및 트랙 기호를 수정되지 않은 형태로 사용하는 것을 불가능하게 한다. 큰 축척의 스프린트 오리엔티어링 지도는 도로와 차량 트랙을 실제 모양으로 표현하는 것이 가능하다.

출입 또는 교차가 금지 된 구역 또는 특징물은 오리엔티어링 대회에 대한 경기규칙 섹션 17에 나와 있다. 또한 국가 규칙도 고려해야 한다.

2.3 다단계 구조의 주된 “주행” 레벨을 나타내야 한다.

교량, 캐노피, 지하도 또는 지하 건물과 같은 다단계 구조는 도시 지역에서 일반적이다. 여러 레벨의 지도제작 표현은 매우 어렵다. 따라서 지도에는 주된 '주행' 레벨만 표시해야 한다. 그러나 선수에게 중요한 지하통로 (예 : 지하도, 조명 터널) 또는 고가도로(예 : 다리)는 지도에 표시해야 한다. 다단계 표현이 어려운 상황에서는 공지문에 표시하는 것이 좋다.

3 기본요소(BASIC ELEMENTS)

3.1 축척(Scale)

지도 축척 1:4000이다. IOF 경기규정은 IOF 대회에 대한 지도확대 사용을 규제한다. 지도가 확대되면 모든 선, 기호 및 스크린이 비례적으로 확대된다. 이것은 코스설정 기호에도 적용된다. 가는 선과 작은 기호를 읽는 것이 시력 저하로 인해 문제를 일으킬 수 있는 나이가 많은 그룹의 경우 확대된 지도는 모든 형식에 권장된다. 축척 1:3,000로의 확대는 복잡한 지도를 읽을 수 있는 능력이 충분하게 발달되지 않은 가장 어린 연령 그룹을 위해 항상 권장된다.

3.2 등고선 간격(Contour interval)

등고선 간격 값은 일반적으로 2m 또는 2.5m이다. 그러나 가파른 지역의 특별한 경우 5m가 허용된다. 등고선은 지형의 지도제작 표현에서 가장 중요한 요소이며, 기복의 형태를 기하학적으로 결정하는 유일한 요소이다. 따라서 모든 풋 오리엔티어링지도 사양을 사용하는 동일한 지형에 대해 비슷한 갈색도의 지도를 얻으려면 등고선 간격, 등고선 두께 및 지도 축척이 균형을 이루어야 한다. ISSprOM 등고선 간격은 갈색도에 대한 ISOM 등고선 간격과 일치하도록 선택되었다 (선 두께와 배율을 고려하여).

3.3 지도 기호의 치수(Dimensions of map symbols)

이 기준 내에서 주어진 치수와는 편차는 허용되지 않는다. 그러나 인쇄기술의 한계로 인해 최종 지도 기호 치수는 최대 +/-5%까지 달라질 수 있다.

이 책자의 치수는 1:4000의 인쇄 배율로 제공된다.

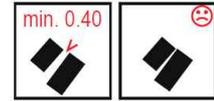
모든 선 너비와 기호의 치수는 지정된 값으로 엄격하게 유지해야 한다. 특정 최소 치수도 준수해야 한다. 이들은 인쇄기술과 가독성의 필요성 모두에 기초한다.

최소 치수 Minimum dimensions

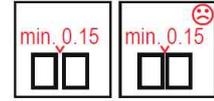
- 통과 할 수 없거나 건널 수 없는 특징을 나타내는 기호 사이의 통로는 0.4mm 여야 한다.
- 같은 색상의 두 선 기호 사이의 간격 : 0.15 mm
- 같은 색상의 선 기호와 면 기호 사이의 간격 : 0.15 mm
- 울타리와 벽의 개구부 : 1.0mm

- 최소 점선 : 적어도 두 개의 점
- 최소 점선 : 적어도 두 개의 대시
- 점선으로 둘러싸인 최소 영역 : 1.5mm (직경), 5 도트

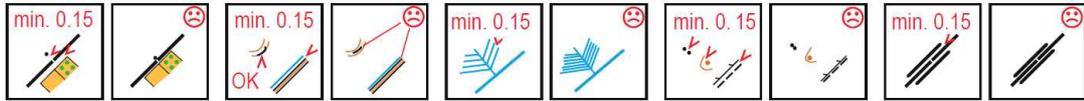
- Passages between symbols representing impassable / uncrossable features should be 0.4 mm



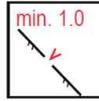
- Gap between two line symbols of the same colour: 0.15 mm



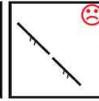
- Gap between line symbols and area symbols of the same colour: 0.15 mm



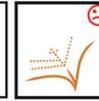
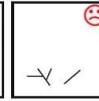
- Opening of fences and walls: 1.0 mm



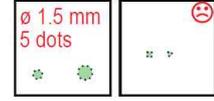
- Shortest dotted line: at least two dots



- Shortest dashed line: at least two dashes



- Smallest area enclosed by a dotted line: 1.5 mm (diameter) with 5 dots



Smallest area of colour 색상의 최소면적

Blue, green or yellow full colour: 0.5mm² 파란색, 녹색 또는 노란색 풀 컬러의 최소 영역 : 0.5mm²

Black dot screen: 0.5mm² 검은 점 스크린 : 0.5mm²

Blue, brown, green or yellow dot screen: 1.0mm² 청색, 갈색, 녹색 또는 황색 도트 스크린 : 1.0 mm²

위의 치수보다 작은 모든 특징물은 선수에게 중요한지 여부에 따라 과장되거나 생략되어야 한다. 특징물이 확대되면, 올바른 특징물 위치가 유지되도록 인접 특징물의 위치를 변경해야 한다.

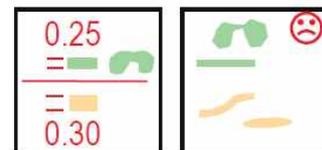
면의 최소 치수 Minimum dimensions for areas

면에 대한 최소 치수를 제공하는 것은 모양이 다양하기 때문에 어렵다. 최소 폭은 최소 면만큼 중요하다. 면의 매우 얇은 부분은 과장되어야 한다. 면 기호의 최소 너비(기호에 대해 지정되지 않은 경우) :

100% green: 0.25mm (푹프린트 1m).

100% yellow: 0.3mm (푹프린트 1.2m).

Colour screens: 0.4mm (푹프린트 1.6m)



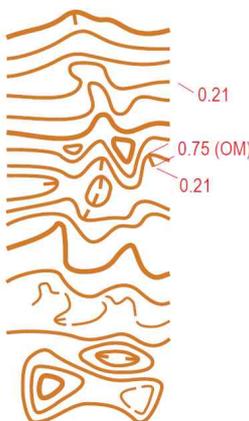
이 설명서에 있는 대부분의 기호는 북쪽으로 향해져야 한다. 기호가 북쪽으로 향해지는 것은 기호 옆에 화살표 방향이 위쪽으로 표시된다. 기호가 북쪽으로 향해지면 자북으로, 즉 종이의 가장자리와 자북선에 비례하여 향해져야 한다는 것을 의미한다.

면 기호의 경우, 색상 백분율은 텍스트("green 50%")와 그림("50%")에 제시된다. 일부 기호에 대한 상세한 그래픽 정의는 4.8 기호의 정확한 정의 섹션에서 제시된다.

4.1. 지형 Landforms

101. 등고선(Contour) (L)

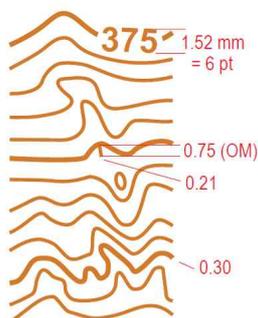
동일한 높이의 점을 연결하는 선. 등고선 사이의 표준 수직 간격은 2 또는 2.5미터이다. 등고선 이미지의 3차원 효과를 강조하기 위해, 등고선은 건물(521) 및 캐노피(522)와 같은 모든 기호를 지나가는 연속적인 선으로 표시되어야 한다.



경사면의 방향을 명확히 하기 위해 등고선의 아래쪽에 경사선을 그릴 수 있다. 사용할 때는 오목한 곳에 배치되어야 한다. 그러나 작은 흠벽(105), 작은 봉우리(109), 작고 긴 봉우리(110), 작은 함몰지(111), 구덩이 또는 구멍(112), 눈에 띄는 지형 특징물(115), 계단(532) 등과 같은 기호에 닿으면 가독성을 높이기 위해 등고선을 잘라야 한다. 주변 지형지물 간의 상대 높이 차이는 가능한 정확하게 지도에 표시되어야 한다. 절대적인 높이 정확도는 그다지 중요하지 않다. 특징물의 표현이 개선될 경우 등고선 높이를 약간 변경할 수 있다. 이 편차는 등고선 간격의 25%를 초과하지 않아야 하며 인접한 특징물에 주의를 기울여야 한다. 등고선에서 가장 작은 굵기는 선의 중심에서 중심으로 0.4mm이다.

색상: brown.

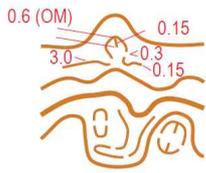
102. 계곡선(Index contour) (L, T)



매 다섯 번째 등고선은 두꺼운 선으로 그려야 한다. 이것은 높이 차이와 지형 표면의 전체 모양을 빠르게 검토하는 데 도움이 된다. 계곡선이 매우 상세한 영역과 일치하는 경우, 등고선(101) 기호로 표시될 수 있다.

큰 높이 차이의 평가를 돕기 위해 등고선 수치가 포함될 수 있다. 라벨의 상단이 등고선의 높은 쪽에 오도록 라벨의 방향이 향해야 한다. 다른 세부 사항이 가려지지 않은 위치의 계곡선에 삽입된다.

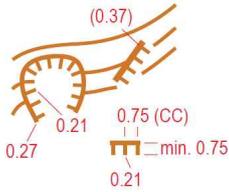
색상: brown.



103. 보조등고선(Form line) (L)

중간 등고선. 보조등고선은 지형에 대해 더 많은 정보를 제공되어야 곳에서 사용된다. 일반 등고선으로는 표현할 수 없는 경우에만 사용된다. 인접한 등고선 사이에는 하나의 보조등고선만 사용해야 한다.

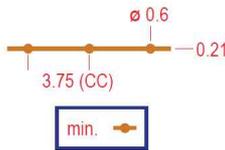
색상: brown.



104. 흙 벼랑(Earth bank) (L)

흙 벼랑은 그 주변의 자갈 또는 모래 구덩이, 도로와 철도의 단면 또는 제방 등 그 주변과 명확하게 구분할 수 있는 지표면의 높이에 있어 급격한 변화가 있다. 태그는 경사의 전체 범위를 표시해야 하지만, 두 흙 벼랑이 서로 가까이 있는 경우 생략 될 수 있다. 통행불가 흙 벼랑은 통행불가 절벽(201)으로 표시되어야 한다. 매우 높은 흙 벼랑의 선 두께는 0.37mm이다.

색상: brown.

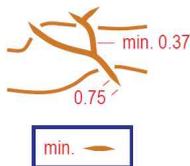


105. 작은 흙둑(Small earth wall) (L)

작고 뚜렷한 흙둑, 보통 인공. 더 큰 흙둑은 등고선(101), 보조등고선(103) 또는 흙 벼랑(104)로 표시되어야 한다.

최소 높이: 0.5m. 최소 길이: 1.4mm (포트프린트 5,6m).

색상: brown.

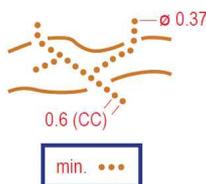


107. 침식된 도랑 또는 트렌치(Erosion gully or trench) (L)

흙 벼랑(104), 등고선(101), 계곡선(102) 또는 보조등고선(103)으로 표현하기에는 너무 작은 침식된 도랑 또는 트렌치는 단일 선으로 표시된다. 선의 끝이 뾰족하다. 가독성을 높이기 위해 이 기호 주위에 등고선이 끊어 질 수 있다.

최소 depth: 1m. 최소 길이: 2.0mm (포트프린트 8 m).

색상: brown.



108. 침식된 작은 도랑(Small erosion gully) (L)

침식된 작은 도랑 또는 트렌치. 등고선은 이 심볼 주위에서 끊어져야 한다.

최소 깊이: 0.5 m.

최소 길이 (격리된): three dots (1.6 mm - 포트프린트 6.4 m).

색상: brown.



109. 작은 봉우리(Small knoll) (P)

등고선, 계곡선, 보조등고선의 비율대로 그릴 수 없는 작고 분명한 언

덕이나 바위봉우리. 심볼은 등고선과 닿거나 겹쳐지지 않아야 한다.
최소 높이: 0.5m. 풋프린트: 직경 3m. 색상: brown.

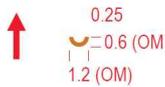
110. 작고 긴 봉우리(Small elongated knoll) (P)



등고선, 계곡선, 보조등고선의 배율대로 그릴 수 없는 작고 분명하고 긴 봉우리. 최대 길이는 6m이고 최대 폭은 2m여야 한다. 이보다 큰 봉우리는 등고선으로 표시된다. 이 기호는 자유 형식으로 또는 두 개의 긴 봉우리 기호가 닿거나 겹치도록 그려서는 안 된다. 심볼은 등고선에 닿거나 겹쳐지지 않아야 한다.

최소 높이: 0.5m. 풋프린트: 4.8m×2.4m. 색상: brown.

111. 작은 함몰지(Small depression) (P)



등고선(101) 또는 보조등고선(103)으로 표시 될 수 없는 작고 얇은 자연 함몰지 또는 오목한 곳은 반원으로 표시된다. 심볼은 다른 갈색 기호에 닿거나 겹칠 수 없다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

최소 깊이: 0.5m. 최소 폭: 1m.

풋프린트: 4.8m×2.4m. 색상: brown.

112. 구덩이 또는 구멍(Pit or hole) (P)

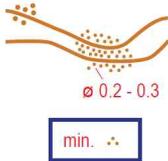


기호 104(흙벼랑)를 사용하여 비율대로 표시할 수 없는 분명한 경사면으로 된 구덩이 및 구멍. 기호는 북쪽으로 향해진다.

최소 깊이: 0.5m. 최소 폭: 1m .

풋프린트: 4.4m×5.0m. 색상: brown.

113. 불규칙한 지면(Broken ground) (A)



상세하게 표시하기에는 너무 복잡한 구덩이 또는 봉우리 지역. 무작위로 배치 된 도트의 밀도는 지상의 세부 사항에 따라 달라질 수 있다. 점들은 중요한 지형 특징물이나 물체의 표현을 방해해서는 안 된다. 등고선은 불규칙한 요철지대 지역에서 자르면 안 된다. 도트는 단일 점의 넓은 선을 형성하도록 배열되어서는 안 된다.

색상: brown.

115. 뚜렷한 지형 특징물(Prominent landform feature) (P)

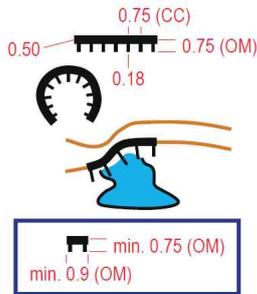


중요하거나 눈에 띄는 작은 지형 특징. 심볼은 북쪽을 향한다. 기호는 다른 갈색 기호에 닿거나 겹칠 수 없다. 심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

풋프린트: 5.4m×4.6m. 색상: brown.

4-2. Rock and boulders 바위 및 암석

201. 통행불가 절벽(Impassable cliff) (L)

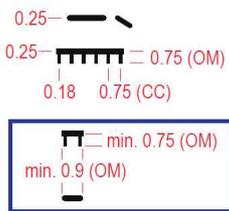


통행불가 절벽, 채석장 또는 흙 비탈(흙 비탈 104 참조). 태그는 아래 쪽으로 그려져, 맨 위부터 밑까지 전체 범위를 표시한다. 수직 바위 면의 경우 공간이 짧은 경우 태그를 생략할 수 있다(예: 절벽 사이의 좁은 통로 (통로는 최소 0.4mm의 너비로 그려야 함)). 태그는 바위면 바로 아래의 세부 사항을 나타내는 면 기호 위로 연장될 수 있다. 바위 면이 물속으로 곧바로 떨어지면 물 가장자리를 따라 비랑 아래를 지나갈 수 없게 되며, 독선은 생략되거나 독선 위에 명확하게 확장되어야 한다. 통과할 수 없는 절벽은 등고선과 상호작용을 해야 한다. 통행불가 절벽은 지나가지 않아야 한다.

최소 높이: 1.5m.

최소 길이: 0.9mm (포트프린트 3.6m). 색상: black.

202. 통행가능 바위면(Passable rock face) (L)

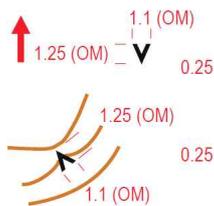


통행 가능한 절벽이나 채석장. 작은 수직의 바위 면은 태그 없이 표시될 수 있다. 바위면의 낙하 방향이 등고선에서 분명하지 않거나 가독성을 높이려면, 짧은 태그가 떨어지는 방향으로 그려져야 한다. 수직이 아닌 절벽의 경우 태그는 전체 수평범위를 표시하여 그려져야 한다. 태그 없이 표시된 통행가능 바위면의 가독성을 높이려면 선의 끝을 둥글게 해야 한다.

최소 높이: 0.6m.

최소 길이: 0.9mm (포트프린트 3.6m). 색상: black.

203. 바위 구덩이 또는 동굴(Rocky pit or cave) (P)



경기자에게 위험을 줄 수 있는 바위 구덩이, 구멍, 동굴 또는 광산의 갱. 위치는 기호의 중심이며, 기호는 동굴을 가리켜야 하는 분명한 입구가 있는 동굴을 제외하고 북쪽으로 향해져야 한다.

최소 깊이: 0.5m.

포트프린트: 4.4m×5.0m. 색상: black.

204. 바위(Boulder) (P)



작고 분명한 바위. 지도에 표시된 모든 바위는 지상에서 즉시 식별할 수 있어야 한다.

포트프린트: 직경 2.4m. 색상: black.

205. 큰 바위(Large boulder) (P)

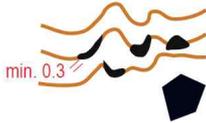


특히 크고 분명한 독립바위.

포트프린트: 직경 3.6m. 색상: black.

206. 거대 바위 또는 바위 기둥(Gigantic boulder or rock pillar) (A)

거대한 바위, 바위기둥 또는 거대한 절벽은 평면 형태로 표현되어야 한다. 물체는 모양과 너비가 다를 수 있다. 거대한 바위 사이 또는 거대한 바위와 다른 통행불가 특징물 기호 사이의 간격은 지도에서 0.15mm를 초과해야 한다.

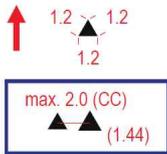


최소 폭: 0.3mm.

최소 면적: 0.75mm² (포트프린트 12m²) 색상: black.

207. 바위 군/집단(Boulder cluster) (P)

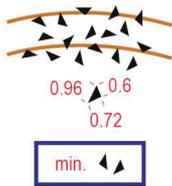
서로 가깝게 밀집되어 개별적으로 표시할 수 없는 바위의 분명한 그룹. 집단의 바위는 0.5m보다 높아야 한다. 바위 군은 바위의 그룹으로 쉽게 식별할 수 있어야 한다. 바위 크기에 현저한 차이가 있는 인접한 (최대 8m 떨어져 있는) 바위군 사이의 구별을 표시하기 위해 일부 바위 군에 대해 이 기호를 20%(모서리 길이 1.44mm) 확대하는 것이 허용된다. 기호는 북쪽으로 향해진다.



포트프린트: 4.8m×4.0m 색상: black.

208. 바위지대(Boulder field) (A)

개별적으로 표시할 수 없는 매우 많이 흩어진 돌덩이로 덮인 지역은 방향이 지정된 삼각형을 무작위로 배치하여 표시된다. 주행성이 감소하는 것은 삼각형의 밀도로 표시된다. 최소 두 개의 삼각형을 사용해야 한다. 바위지대 내에서 명백한 높이 차이를 표시하기 위해 일부 삼각형을 120%까지 확대 할 수 있다.

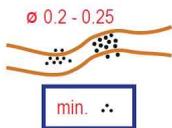


색상: black.

210. 돌이 많은 지면(Stony ground) (A)

돌이나 바위로 된 지면은 주행성을 감소시킨다.

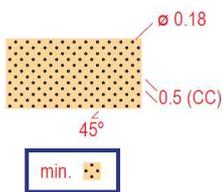
점은 암석의 양에 따라 밀도가 무작위로 분포되어야하지만 중요한 지형 특징이나 물체의 표현을 방해하지 않아야 한다. 최소 3개의 점이 사용된다. 심볼 416(분명한 식생 경계)와의 혼동을 피하기 위해, 점들은 선을 형성하도록 배열되어서는 안 된다.



밀도: 최소 3개의 점. 색상: black.

213. 트인 모래 지대(Open sandy ground) (A)

주행성이 감소되는 식생이 없는 모래밭 또는 연약한 자갈 지역. 모래밭 지역이 오픈되어 있고 주행성 좋은 경우, 트인 땅(401), 흩어진 나무가 있는 트인 땅(402) 또는 포장지역(501)으로 표시된다. 검은 점은 검은 물체를 방해하지 않아야 한다.



최소 폭: 0.3mm 최소 면적: 1mm² (뿩프린트 16m²).
색상: yellow 50%, black.

214. 암반(Bare rock) (A)

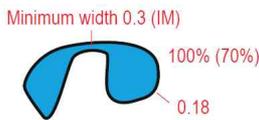


흙 또는 식생이 없는 주행 가능한 바위지역. 잔디, 이끼 또는 다른 낮은 식생으로 덮인 바위지역은 개방성과 주행성(401/ 402/ 403/ 404)에 따라 표현되어야 한다.

최소 폭: 0.25mm 최소 면적: 1mm² (뿩프린트 16m²).
색상: black 30%.

4-3. Water and marsh 물과 습지

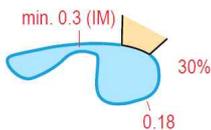
301. 건널 수 없는 수역(Uncrossable body of water) (A)



수, 연못, 강 또는 분수와 같이 물이 깊은 지역. 진한 파란색과 검은색 경계선은 특징물이 건너지 말아야 한다는 것을 나타낸다.

최소 폭: 0.3mm 최소 면적 (inside): 0.5mm² (뿩프린트 8m²)
색상: black (테두리선), 지배적인 구역은 blue 100% or 70%.

302. 건널 수 있는 수역(Crossable body of water) (A)



건널 수 있는 연못, 강 또는 분수와 같이 얇은 물이 있는 지역. 수역은 깊이가 0.5m미만이어야 하며 달릴 수 있어야 한다. 수역을 달릴 수 없는 경우에는 건널 수 없는 수역(301)으로 표시되어야 한다. 통과 가능한 수역의 경계에 다른 선 기호가 닿지 않으면 경계선은 파란색 선으로 표시된다.

최소 폭: 0.3mm
최소 면적 (내부): 0.5mm² (뿩프린트 8m²)
색상: blue (테두리선), blue 30%.

303. 웅덩이(Water hole) (P)



물이 채워진 구덩이 또는 축척대로 표시하기에는 너무 작은 물의 지역. 위치는 기호의 중심이며, 기호는 북쪽으로 향해진다.

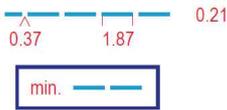
뿩프린트: 4.4m×5.0m. 색상: blue.

305. 건널 수 있는 작은 수로(Small crossable watercourse) (L)



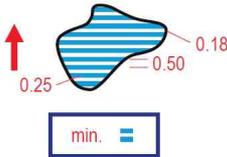
폭 2미터 이내의 건널 수 있는 수로.

최소 길이: 1mm (뿩프린트 4m) 색상: blue.



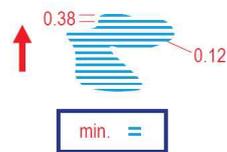
306. 작은/ 계절적 수로(Minor/ seasonal watercourse) (L)

간헐적으로만 물을 담을 수 있는 자연 또는 인공의 작은 수로.
 최소 길이 (격리된): 2개의 점선 (4.11mm - 풋프린트 16.5m)
 색상: blue.



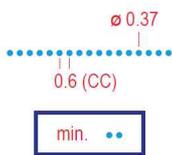
307. 건널 수 없는 습지(Uncrossable marsh) (A)

건널 수 없거나 선수에게 위험을 줄 수 있는 습지. 특징물은 건너지 말아야 한다. 최소한 두 개의 파란색 선이 분명하게 보여야 한다. 기호는 북쪽을 향한다.
 최소 폭: 2개의 선. 색상: black (테두리선), blue.



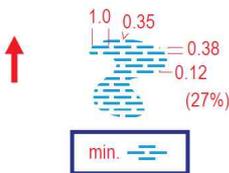
308. 습지(Marsh) (A)

일반적으로 분명한 가장자리가 있는 건널 수 있는 습지. 기호는 주행성과 개방성을 표시하기 위해 식생 기호와 결합되어야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.
 최소 폭: 2개의 선. 색상: blue.



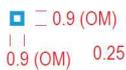
309. 좁은 습지(Narrow marsh) (L)

습지 기호(310)로 표시하기에는 너무 좁은 습지 또는 물줄기.
 최소 크기(격리된): 2개의 점(1mm - 풋프린트 4m).
 색상: blue.



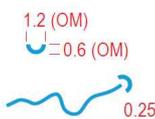
310. 불분명한 습지(Indistinct marsh) (A)

불분명한 습지, 계절적 습지 또는 습지에서 단단한 지면으로 점차적으로 전환할 수 있는 지역. 가장자리는 일반적으로 불분명하고 식물은 주변 지면과 비슷하다. 주행성과 개방성을 표시하기 위해 식생기호와 결합되어야 한다. 적어도 3개의 파란색 선이 분명하게 보여야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.
 색상: blue.



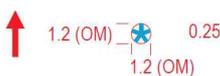
311. 작은 분수 또는 우물(Small fountain or well) (P)

최소 직경 1미터인 작은 분수 또는 우물
 최소 높이: 0.5m. 풋프린트: 3.6m×3.6m. 색상: blue.



312. 샘(Spring) (P)

분명히 흘러나오는 물의 발원지. 기호는 하류로 열리도록 향해진다.
 풋프린트: 4.8m×2.4m. 색상: blue.



313. 뚜렷한 수계 특징물(Prominent water feature) (P)

중요하거나 눈에 띄는 작은 수계 특징물. 기호는 북쪽을 향한다. 기호의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.
 풋프린트: 직경 4.8m. 색상: blue.

4-4. 식생(Vegetation)

식생의 표현은 주행성 및 가시성에 영향을 미치고 지도 읽기에 특징을 제공하기 때문에 경기자에게 중요하다.

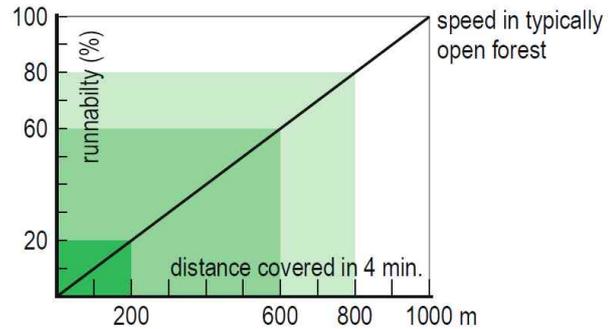
색상 및 주행성(Colour and Runnability)

기본 원칙은 다음과 같다.

Colour and Runnability

The basic principle is as follows:

- **white** represents typical open forest,
- **yellow** represents open areas divided into several categories,
- **green** represents the density of the forest and undergrowth according to its runnability and is divided into several categories



- **흰색**은 전형적인 트인 숲을 나타내며,
- **노란색**은 몇 종류로 나눈 트인 지역을 나타내며,
- **초록색**은 숲의 밀도와 덤불을 나타낸다. 그것의 주행성에 따라, 그리고 몇 종류로 나누어진다.

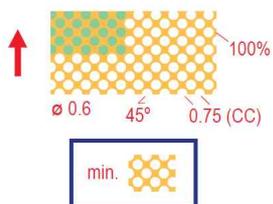
주행성은 식생의 성질(나무의 밀도/ 잡목 및 덤불-고사리, 가시덤불, 췌기풀 등)에 달려 있지만, 주행성은 별도의 기호로 표시된 습지, 돌이 많은 땅 등에 의해 영향을 받는다.

401. 트인 땅(Open land) (A)



매우 좋은 주행성을 제공하는 경작지, 잔디밭, 들판, 목초지, 풀밭, 나무껍질로 덮인 곳 등의 지역.
 최소 폭: 0.3mm. 최소 면적: 0.5mm² (푼프린트 8m²).
 색상: yellow.

402. 흩어진 나무가 있는 트인 땅(Open land with scattered trees) (A)



매우 우수한 주행성을 제공하는 나무 또는 덤불이 흩어져 있는 초원 지역, 잔디 또는 유사한 지면. 점은 흰색(흩어져 있는 나무) 또는 초록색(흩어져 있는 덤불/잡목)일 수 있다. 눈에 띄는 큰 나무(417)와 눈에 띄는 덤불 또는 작은 나무(418) 기호가 추가될 수 있다. 기호는 북쪽으로 향해진다.
 최소 폭: 2.2mm
 최소 면적: 6.25mm² (푼프린트 100m²)
 더 작은 영역은 생략하거나 과장되거나 트인 땅(기호 401)을 사용하여 표시되어야 한다.

색상: yellow with holes of white or green 60%

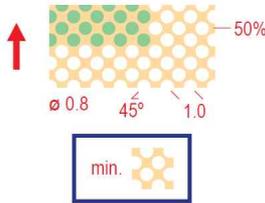
403. 거친 트인 땅(Rough open land) (A)



히스 또는 황무지, 쓰러진 지역, 새로 심은 지역(약 1m 미만의 나무) 또는 거친 지면의 식생, 예를 들어 헤더 또는 키 큰 잔디가 있는 기타 일반적으로 트인 땅. 이 기호는 식생과 결합 될 수 있다 : 천천히 달림, 좋은 가시성(407) 및 식생 : 보행, 좋은 가시성(409)으로 감소된 주행성을 보여주는.

최소 면적: 1mm² (뿔프린트 16m²). 색상: yellow 50%.

404. 흩어진 나무가 있는 거친 트인 땅(Rough open land with scattered trees) (A)



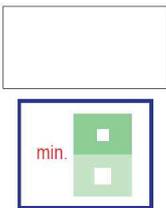
흩어진 나무 또는 덩불로 된 거친 트인 땅 지역. 검은 흰색(흩어진 나무) 또는 녹색(흩어진 덩불/ 잡목)일 수 있다. 눈에 띄는 큰 나무(417)와 눈에 띄는 덩불 또는 작은 나무(418) 기호가 추가될 수 있다. 흰색 점 변형만 식생기호와 결합될 수 있다. 감소된 주행성을 보여주는 천천히 달림, 좋은 가시성(407) 또는 식생: 보행, 좋은 가시성(409).

최소 폭: 2.5mm. 최소 면적: 6.25mm² (뿔프린트 100m²)

더 작은 지역은 제외, 과장 또는 거친 트인 땅(403) 또는 숲(405) 기호를 사용하여 나타내야 한다.

색상: white 또는 green 60% 구멍으로 된 yellow 50%

405. 숲(Forest) (A)



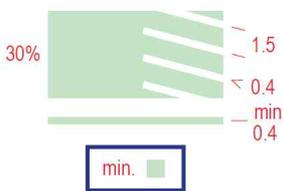
특정 유형의 지형에 대한 일반적인 트인 숲. 숲의 어느 부분도 쉽게 달릴 수 없는 경우, 지도에 흰색이 없어야 한다.

최소 폭 (for openings): 0.3 mm.

최소 면적: 보행(408) 및 트인 땅(401) 식생을 제외한 다른 색상의 스크린에 1mm² (뿔프린트 16m²) 노출, 최소 면적은 0.5mm² (뿔프린트 8m²)이다.

색상: white.

406. 식생, 느린 주행(Vegetation, slow running) (A)

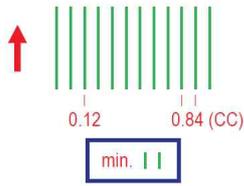


정상 속도의 약 60~80%로 주행을 감소시키는 울창한 식생(낮은 가시성) 지역. 주행성이 한 방향으로 좋은 곳, 규칙적인 패턴의 흰색 줄무늬가 더 좋은 주행 방향을 표시하기 위해 스크린에 남겨진다. 적어도 2개의 줄무늬가 분명하게 보여야 한다.

최소 폭: 0.4mm. 최소 면적: 1mm² (뿔프린트 16m²)

색상: green 30%.

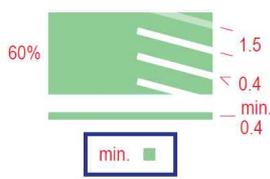
407. 식생, 느린 주행, 좋은 가시성(Vegetation, slow running, good visibility) (A)



가시성이 좋고 덤불(가시덤불, 작은 관목, 낮은 풀숲, 잘라낸 가지) 등으로 인해 주행성이 감소하는 지역. 주행속도는 정상 속도의 약 60-80%로 감소된다. 이 기호는 천천히 달림(06), 보행(408) 식생 기호와 결합해서는 안 된다.

최소 폭: 2개의 선. 색상: green.

408. 식생, 보행(Vegetation, walk) (A)

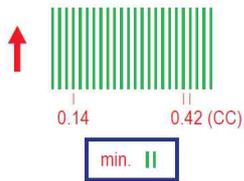


정상 속도의 약 20-60%로 주행을 감소시키는 무성한 나무 또는 잡목 (낮은 가시성) 지역. 주행성이 한 방향에 더 좋을 때, 흰색/초록색 30% 줄무늬의 규칙적인 패턴은 달리기 좋은 방향을 나타내도록 스크린에 남겨둔다. 적어도 2개의 줄무늬가 분명하게 보여야 한다.

최소 폭: 0.4mm. 최소 면적: 0.5mm² (포트프린트 8m²).

색상: green 60%.

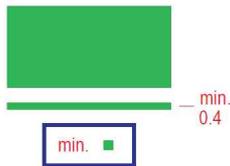
409. 식생, 보행, 잘 보이는(Vegetation, walk, good visibility) (A)



예를 들어 덤불(가시덤불, 헤더, 낮은 덤불, 잘라낸 나뭇가지 등)으로 인해 가시성이 우수하고 주행성이 감소된 지역. 주행속도는 정상속도보다 약 20~60% 감소된다. 이 식생은 천천히 달림(406), 보행(408) 식생 기호와 결합해서는 안 된다.

최소 폭: 2개의 선. 색상: green.

410. 통행불가 식생(Impassable Vegetation) (A)



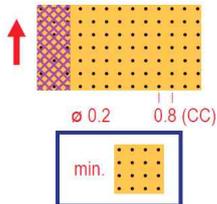
통행이 불가능한 무성한 식생(나무 또는 덤불) 지역. 주행속도는 거의 0%이다.

최소 면적: 0.3mm² (포트프린트 5m²).

통행불가 식생은 통과해서는 안 된다.

최소 폭: 0.4mm. 색상: green 100%.

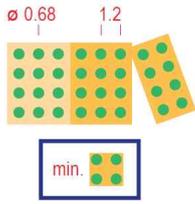
412. 경작지(Cultivated land) (A)



일반적으로 농작물 재배에 사용되는 경작지. 주행성은 재배된 작물의 종류와 시기에 따라 달라질 수 있다. 주행성이 다양하므로 코스 설정 시 이러한 지역은 피해야 한다. 이 기호는 출입금지구역(709)과 결합하여 진입하지 않는 경작지를 보여준다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

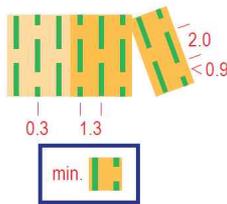
최소 폭: 3mm. 최소 면적: 9mm² (144m²). 색상: yellow, black.

413. 과수원(Orchard) (A)



보통 규칙적인 패턴으로 나무 또는 관목이 식재된 지면. 점선은 식재된 방향을 보여주도록 향해질 수 있다. 적어도 4개의 점은 분명히 보여야 한다. 기호 트인 땅(401) 또는 거친 트인 땅(403)과 결합되어야 한다.
 최소 폭: 2mm. 최소 면적: 4mm² (64m²)
 색상: green, yellow or yellow 50%.

414. 포도밭 또는 유사한 곳(Vine yard or similar) (A)



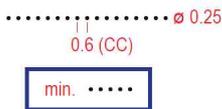
식목 방향에서 양호하거나 보통의 주행성을 제공하는 식물의 조밀한 줄을 포함하는 포도밭 또는 유사한 경작지. 선은 식물의 방향을 나타낼 수 있도록 향해져야 한다. 적어도 3개의 선이 분명히 보여야 한다. 기호 트인 땅(401) 또는 기호 거친 트인 땅(403)과 결합되어야 한다.
 최소 폭: 2mm. 최소 면적: 4mm² (64m²)
 색상: green, yellow or yellow 50%.

415. 분명한 경작지 경계(Distinct cultivation boundary) (L)



경작지 식생(401, 412, 413, 414) 심볼의 경계 또는 기타 심볼(울타리, 벽, 길 등)로 나타내지 않을 때 경작지의 다른 유형 사이의 뚜렷한 경계
 최소 길이: 1mm (포트프린트 4m). 색상: black.

416. 분명한 식생 경계(Distinct vegetation boundary) (L)



분명한 숲의 가장자리 또는 숲 안에 있는 매우 분명한 식생 경계. 불분명한 경계의 경우 영역 가장자리는 색 및/또는 도트 스크린의 변경으로만 표시된다.
 최소 길이 (격리된): 5개의 점(2,65mm - 포트프린트 10,6m)
 색상: black.

417. 뚜렷한 큰 나무(Prominent large tree) (P)



눈에 띄는 큰 단일 수목. 흰색 마스크는 노랑 및 초록색(OM 1.2 mm)의 가독성을 향상시키기 위해 초록색 원 아래에 사용된다.
 포트프린트: 직경 4m (OM 4.8m). 색상: green, white.

418. 뚜렷한 덩불 또는 나무(Prominent bush or small tree) (P)



눈에 띄는 덩불 또는 작은 단일 수목. 내부의 작은 흰색 점은 색각 장애를 돕기 위해 사용된다.
 포트프린트: 직경 3.2m. 색상: green.

419. 뚜렷한 식생 특징물(Prominent vegetation feature) (P)



중요하거나 눈에 띄는 식생 특징물. 흰색 마스크는 노란색과 초록색의

가독성을 향상시키기 위해 초록색 십자가 아래에 사용된다.(흰색 마스크의 선 두께 0.50mm, 기호 끝에서 0.25mm 더 길어야 함).

기호는 북쪽을 향한다. 기호의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

풋프린트: 4.8m×4.8m (OM 7.1m×7.1m). 색상: green.

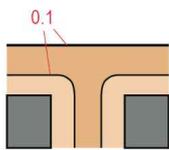
3-5. Man-made features 인공 특징물

501. 포장지역(Paved area) (A)

포장지역은 아스팔트, 단단한 자갈, 타일, 콘크리트 등과 같은 단단한 표면을 가진 지역이다. 포장지역의 계단 또는 모서리(501.1) 기호로 경계(또는 테두리)를 표시해야 한다. 방향탐색을 돕기 위해, 포장지역 내에서의 뚜렷한 차이는 포장지역의 계단 또는 모서리(501.1) 기호로 표시 될 수 있다. 검은 색 경계선은 논리적(예 : 불분명 한/ 점진적인 자갈에서 잔디로의 전환)일 경우 생략될 수 있다. 갈색의 차이는 차량이나 보행자의 트래픽 차이를 나타내기 위해 사용되어야 한다.



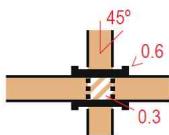
색상 : 차량 또는 보행자의 트래픽이 적은 경우 갈색 30%, 차량 또는 보행자의 트래픽이 많은 경우 50%, 검은 색; 색상과 선 너비는 비포장 보도 또는 트랙 기호(505)와 동일해야 한다.



501.1 계단 또는 포장 지역의 가장자리(Step or edge of paved area) (L)

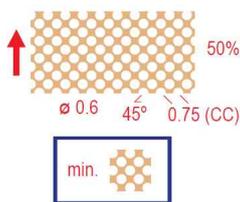
포장지역의 가장자리. 포장지역 안의 모서리는 일반적으로 방향탐색을 제공하지 않는 한 표시되지 않는다.

색상: black.



501.2 다단계 구조의 포장지역(Paved area in multilevel structures) (A)

두 가지 높이로 통과할 수 있는 다단계 구조의 부분. 패턴의 각도는 포장지역의 축 방향으로 약 45 ° 이다. 색상 : 갈색 30% 또는 50%, 흰색 (상단이 다른 표면으로 덮여있는 경우, 해당 기호는 동일한 패턴으로 나타남).



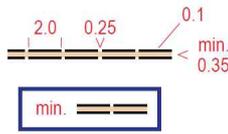
501.3 흩어진 나무가 있는 포장지역(Paved area with scattered trees) (A)

포장지역에 나무 또는 덩불이 흩어져 있는 지역.

최소 폭: 2.2mm 최소 면적: 6.25mm² (풋프린트 100m²)

더 작은 지역은 트인 땅(401) 기호를 사용하여 생략, 과장 또는 표시해야 한다.

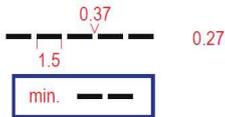
색상: brown 30% with holes of white.



505. 비포장 보행로 또는 트랙(Unpaved footpath or track) (L)

비포장 보행로 또는 거친 차량 트랙은 매끄럽지 않고, 단단한 표면에 주로 걸어서 지나가는 길이다. 포장구역(501) 및 포장구역의 계단 또는 모서리(501.1)와 색상 및 선 두께는 동일해야 한다.

색상: black, brown 30%.



506. 작은 비포장 보행로 또는 트랙(Small unpaved footpath or track) (L)

작은 비포장 보행로 또는 트랙.

최소 길이(격리된): two dashes (3.4 mm - 풋프린트 13.6 m).

색상: black.



507. Less distinct small path (L) 덜 분명한 작은 보행로

덜 분명한 보행로 또는 임업 작업 트랙.

최소 길이: 2개 파선의 2개 부분(7.9 mm - 풋프린트 31.6 m).

색상: black.

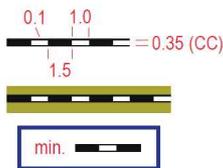


508. 좁은 승마로(Narrow ride) (L)

뚜렷한 승마로는 그것을 따라가는 뚜렷한 경로가 없는, 숲에 있는 선 모양의 균열이다(보통 농장에서). 승마로를 따라 경로가 있는 경우 작은 비포장 보도 또는 트랙(506) 기호가 사용된다.

최소 길이: 2개의 파선 (9.75 mm - 풋프린트 39 m).

색상: black.

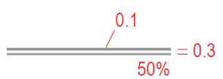


509. 철도(Railway) (L)

철도는 기관차, 객차 또는 화차가 이동할 수 있는 레일이 있는 상설 트랙이다. 철도를 건너거나 따라 달리는 것이 금지된 경우, 철도 주변의 금지구역은 출입금지 구역 기호로 표시된다(520).

최소 길이(격리된): 2개의 파선(4mm - 풋프린트 16m).

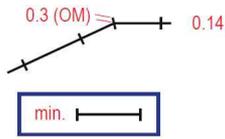
색상: black, white.



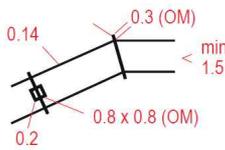
509.2 전차로(Tramway) (L)

전차로는 보통 레일위에서 특정한 거리를 따라 정기적으로 운행되는 공공 교통수단이다. 선수는 트랙을 쉽게 건널 수 있다. 전차로는 일반적으로 표시되지 않는다. 그러나 탐색 또는 방향을 제공하는 경우 표시될 수 있다.

색상: black 50%.



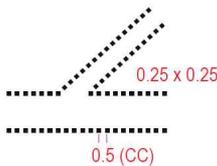
510. 송전선, 삭도 또는 스키리프트(Powerline, cableway or skilift) (L)
 막대는 철탑의 정확한 위치를 보여준다. 송전선, 삭도 또는 스키리프트의 구간이 도로 또는 길을 따라가는 경우(중요한 추가 방향탐색 가치를 제공하지 않는 경우) 생략해야 한다.
 색상: black.



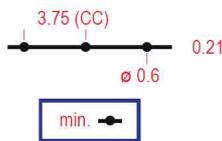
511. 주요 송전선(Major powerline) (L)
 주요 송전선은 이중선으로 그려져야 한다. 선들 사이의 간격은 송전선의 넓이를 나타낸다. 매우 큰 운반 마스트는 기호 521(건물) 또는 기호 524(높은 탑)를 사용하여 평면 형태로 표현되어야 한다. 이 경우, 케이블 라인을 생략할 수 있다(지도에는 철탑만 표시됨).
 색상: black.



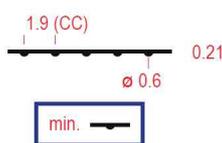
512. 교량(Bridge) (P)
 교량은 강, 협곡, 도로 등을 가로질러 통과 할 수 있는 구조이다.
 색상: black.
 다리 아래의 지하도가 경기에 사용되려면, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2) 기호로 강조되어야 한다.



512.2 지하도 또는 터널(Underpass or tunnel) (L)
 지하도 또는 터널은 지면이나 건물 아래로 달리는 통로, 특히 보행자나 차량을 위한 통로이다.
 최소 길이(기본선의): 2개의 사각형 (0.75mm - 풋프린트 3.0m).
 색상: black.
 지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2) 기호로 강조 표시되어야 한다.



513.1 통행가능 벽(Passable Wall) (L)
 통행가능 담은 석재, 벽돌, 콘크리트 등으로 만들어진 구조물로, 통과할 수 있는 곳이다. 그러한 벽이 1.5m보다 높으면 통행불가 벽(515) 기호로 표시되어야 한다. 넓은 벽은 통행가능 벽 기호로 표시된 지상 기호를 사용하여 평면 모양으로 그려야 한다. 가능하면 점을 찍어야 한다(각 점의 최소 길이는 0.4 mm).
 최소 길이(격리된): 1.4mm (풋프린트 5.6m). 색상: black.



513.2 통행가능 옹벽(Passable retained wall) (L)
 한쪽에서만 볼 수 있는 통과 가능한 벽. 반점은 낮은 레벨을 가리켜야 한다. 높이는 0.6~1.5m이다. 더 낮으면 포장지역(501.1)의 계단 또는 모서리 기호를 사용해야 한다.

최소 길이 (격리된): 2.4mm (푼프린트 9.6m). 색상: black.

515. 통행불가 벽(Impassable wall) (L)

통행불가 또는 지나갈 수 없는 벽 또는 옹벽은 울타리 또는 견고한 장애벽의 기능을 수행하는 벽이다. 지나갈 수 없다. 매우 넓은 통행불가 벽은 평면 모양으로 그려지고 건물(521) 기호로 표시된다.

색상: black.

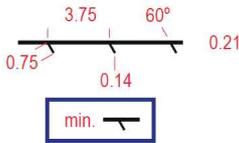


516. 통행가능 울타리 또는 난간(Passable fence or railing) (L)

통행가능 울타리는 일반적으로 기둥과 철사 또는 목재로 만들어진 들판, 마당 등을 둘러싸거나 경계를 이루는 장애물이다. 입구를 막거나 경계를 제한하거나 표시하는 데 사용된다. 난간은 넓은 간격으로 세워진 기둥으로 지지되는 하나 이상의 수평 레일로 구성된 울타리 모양의 장애물로, 일반적으로 미끄러질 수 있다.

울타리 또는 난간이 위험하거나 교차하기 매우 어려운 경우, 통행불가 울타리 또는 난간(518) 기호로 표시해야 한다.

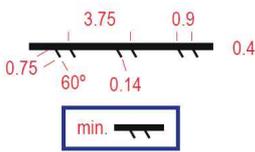
최소 길이 (격리된): 2.2mm (푼프린트 8.8m). 색상: black.



518. 통행불가 울타리 또는 난간(Impassable fence or railing) (L)

통행불가 울타리 또는 난간은 건널 수 없다. 최소 길이가 3mm보다 짧으면 통행불가 벽(515) 기호가 표시되어야 한다.

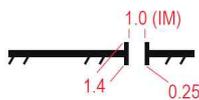
최소 길이 (격리된): 3mm (푼프린트 12m). 색상: black.



519. 통과지점(Crossing point) (optional) (P)

통과지점은 울타리, 난간 또는 벽의 틈 또는 개구부이며, 선수가 쉽게 통과할 수 있다. 선수가 쉽게 통과 할 수 없는 작은 틈이나 개구부는 지도에 표시되지 않아야 하며 경기 중에 폐쇄되어야 한다.

색상: black.



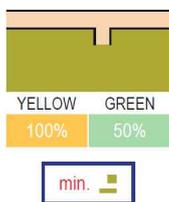
520. 출입금지 구역(Area that shall not be entered) (A)

사유지, 화단, 철도 지역 등과 같이 들어가지 않는 지역. 철도, 큰 건물 또는 큰 나무와 같은 매우 두드러진 특징을 제외하고는 이 지역에는 특징물이 표현되지 않아야 한다. 도로 출입구가 분명히 표시되어야 한다. 건물에 포함되어 들어갈 수 없는 구역은 건물의 일부로 매핑해야 한다. 구역은 항상 경계선으로 표시되어야 한다(최소 0.1mm 폭).

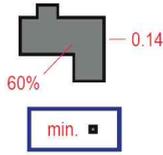
최소 폭: 0.25mm (푼프린트 1m).

최소 면적: 0.25mm² (푼프린트 4m²).

색상: yellow 100%, green 50%.



521. 건물(Building) (A)

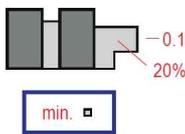


건물은 지붕이 있는 비교적 영구적인 건축물이다. 출입금지 구역(520)에 있는 건물은 간단히 표현할 수 있다. 건물 내에 완전히 포함된 지역은 건물의 일부로 매핑 되어야 한다. 건물은 들어가지 않아야 한다. 건물과 다른 통과 불가능한 특징물 사이의 최소 간격은 0.40mm이다. 맞닿는 건물의 경계는 표시되지 않는다.

최소 폭: 0.5mm. 최소 면적: 0.25mm² (풋프린트 4m²).

색상: black(테두리선), black 60%.

522. 캐노피(Canopy) (A)



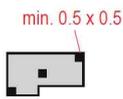
캐노피는 통로, 좁은 보도, 광장, 버스 정류장, 주유소 또는 차고와 같은 기둥, 기둥 또는 벽에 의해 지지되는 건물 구조(지붕 포함)이다. 선수가 쉽게 지나갈 수 없는 통과 가능한 건물 작은 부분은 지도에 표시되어서는 안 되며 경기 중에는 폐쇄되어야 한다.

최소 폭: 0.5mm.

최소 면적: 0.25mm² (풋프린트 4m²).

색상: black(테두리선), black 20%.

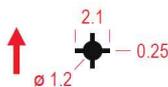
522.1 기둥(Pillar) (P)



기둥은 석재, 벽돌 또는 기타 재료의 수직의 기둥 또는 구조물로 높이와 단면 모양에 비례하여 건물 지지대로 사용된다. 1m×1m보다 작은 기둥은 일반적으로 표시되지 않는다.

색상: black.

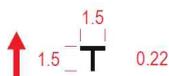
524. 높은 탑(High tower) (P)



높은 탑 또는 큰 철탑. 매우 큰 탑은 건물 기호(521)으로 평면 모양으로 표시해야 한다. 기호는 북쪽으로 향해진다.

풋프린트: 직경 8.4m. 색상: black.

525. 작은 탑(Small tower) (P)



명백한 작은 탑, 플랫폼 또는 좌석. 기호는 북쪽으로 향해진다.

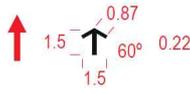
풋프린트: 6m×6m. 색상: black.

526 돌무더기, 기념비, 작은 기념물 또는 경계석(Cairn, memorial, small monument or boundary stone) (P)



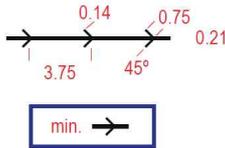
돌무더기, 기념비, 작은 기념물 또는 경계석은 분명하다. 대형 기념비는 건물(521) 기호로 평면 형태로 표시되어야 한다.

풋프린트: 직영 4m. 색상: black.



527. 사료대(Fodder rack) (P)

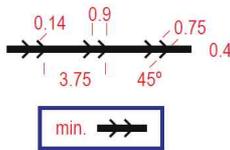
자유롭게 서 있거나 나무에 붙어있는 사료대. 기호는 북쪽으로 향해진다.
 풋프린트: 6m×6m. 색상: black.



528. 뚜렷한 선형 특징물(Prominent line feature) (L)

눈에 띄는 인공 선형 특징물. 예를 들어, 분명히 보이는 낮은 파이프 라인(가스, 물, 기름, 열 등) 또는 뭍슬레이/스켈레톤 트랙. 기호의 정의는 지도에 제시되어야 한다.

최소 길이: 2.2mm (풋프린트 8.8 m). 색상: black.



529. 뚜렷한 통행불가 선형 특징물(Prominent impassable line feature) (L)

통행할 수 없는 인공 선형 특징물. 예를 들면, 높은 파이프라인(가스, 물, 기름, 열 등) 또는 뭍슬레이/스켈레톤 트랙. 기호의 정의는 지도에 제시되어야 한다. 뚜렷한 통행불가 선형 특징물은 건널 수 없다.

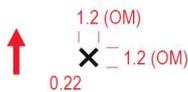
최소 길이: 3mm (풋프린트 12 m). 색상: black.



530. 뚜렷한 인공 특징물-링(Prominent man-made feature-ring) (P)

중요하거나 눈에 띄는 인공 특징물. 심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

풋프린트: 직경 4m. 색상: black.



531. 뚜렷한 인공특징물-x(Prominent man-made feature-x)(P)

위치는 기호의 중심에 있고 기호는 북쪽으로 향해진다.

심볼의 정의는 지도에 나와 있어야 한다.

풋프린트: 4.8m×4.8m. 색상: black.



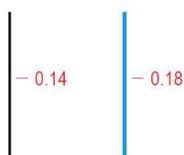
532 계단(Stairway) (L)

계단의 단계는 일반화된 방식으로 표현되어야 한다.

최소 길이: 3단(시각적으로).

최소 폭: 0.4 mm (IM). 색상: black.

3-6. Technical symbols 기술적 기호



601. 자북선(Magnetic north line) (L)

자북선은 자북을 가리키는 지도에 배치하는 선이다. 간격은 30mm이고, 지면에서 120m를 나타낸다. 북쪽 선은 바위, 봉우리, 절벽, 개울의 분기점, 통로 끝과 같은 작은 지형을 가리는 곳은 잘라져야 한다.

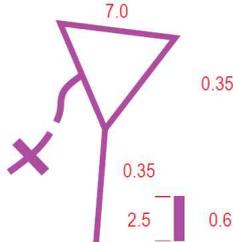
색상: black or blue.

3-7. Overprinting symbols 오버프린팅 기호

701. 출발(Start) (P)

시작 또는 지도배부 지점(시작이 아닌 경우)은 첫 번째 컨트롤의 방향을 가리키는 정삼각형으로 표시된다. 삼각형의 중심은 출발지점의 정확한 위치를 나타낸다.

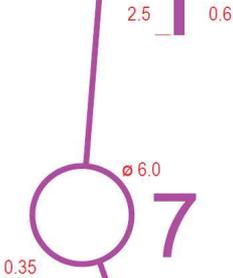
색상: purple (under black).



702. 지도 배부지점(Map issue point) (P)

출발지점까지 표시된 루트가 있다면, 지도 배부지점은 이 기호를 사용하여 표시된다.

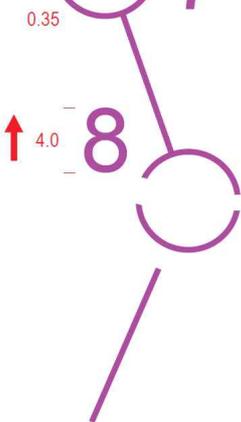
색상: purple (over black).



703. 컨트롤 지점(Control point) (P)

컨트롤 지점은 원으로 나타낸다.(포트프린트 24m) 원의 중심은 특징물의 정확한 위치를 나타낸다. 원의 부분은 중요한 세부사항의 외관을 남기기 위해 생략되어야 한다.

색상: purple (under black).

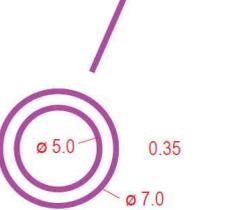


704. 컨트롤 번호(Control number) (T)

컨트롤 번호는 중요한 세부사항이 가려지지 않는 방법으로 컨트롤 지점 원에 인접하여 배치된다. 숫자는 북쪽으로 향해진다. 채워진 지도를 두겹게 형성하기 위한 방법으로 폭이 0.1 또는 0.15mm인 흰색 테두리를 가지는 것이 가능하다.

폰트: Arial, 4.0 mm, non-bold, non-italic.

색상: purple (over black, optional white outline 0.15 mm).



705. 코스 선(Course line) (L)

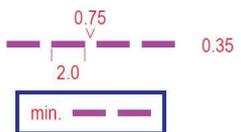
컨트롤이 순서대로 방문되는 경우 출발, 컨트롤 지점 및 도착이 직선으로 결합된다. 선의 일부는 중요한 세부사항의 외관을 남기기 위해 생략되어야 한다.

색상: purple (under black).

706. 도착(Finish) (P)

도착은 두 개의 동심원으로 표시된다.

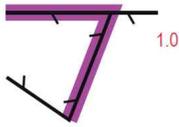
색상: purple (under black).



707. 표시된 루트/유도구간(Marked route) (L)

표시된 루트는 지도에 점선으로 표시된다.

색상: purple (over black).



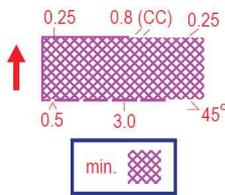
708. 범위를 벗어난 경계(Out-of-bounds boundary) (L)

범위를 벗어난 경계는 넘어서는 안 된다. 코스설정에 사용되는 일시적인 교차 불가능한 경계에 사용된다.

색상: purple (under black).

709. 범위를 벗어난 지역(Out-of-bounds area) (A)

범위를 벗어난 지역. 경계선은 자연적인 경계가 없는 경우 다음과 같이 그려질 수 있다.

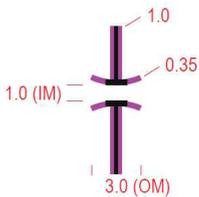


- 실선은 경계가 지형에서 연속적으로(테이프 등) 표시되는 것을 나타내며,
- 점선은 지형에서 간헐적인 표시를 나타내며,
- 선이 없는 것은 지형에 표시가 없는 것을 나타낸다.

출입금지구역은 들어가지 않아야 한다.

최소 폭: 2 mm. 최소 면적: 4 mm² (풋프린트 64 m²).

색상: purple (over black).



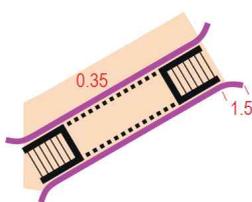
710. 통과 지점(Crossing point) (P)

벽 또는 울타리를 통과하거나 넘는, 또는 도로나 철도를 가로 지르거나, 터널 또는 범위를 벗어난 구역을 통과하는 교차점은 바깥쪽으로 굽어진 2개의 선으로 지도에 그려진다.

지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2)으로 강조 표시되어야 한다.

색상: purple (under black).

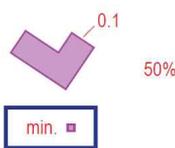
710.2 통과 구역(Crossing section) (L)



건물, 벽 또는 울타리를 통과하거나 넘는, 또는 도로나 철도를 가로 지르거나, 터널 또는 범위를 벗어난 영역을 통과하는 통과구역은 설정 모양에 따라 선형 특징물로 지도에 그려진다.

지하도 또는 터널 등이 경기에서 사용될 경우, 통과지점(710.1) 또는 통과구역(710.2)으로 강조 표시되어야 한다.

색상: purple (over black).



714 임시 건축물 또는 폐쇄구역(Temporary construction or closed area) (A)

관중 및 스피커용 플랫폼, 관중에게 폐쇄구역, 식당 외부 등의 분명한 임시 건축물은 평면 형태로 표시해야 한다. 임시 건축물 또는 폐쇄구역에는 출입할 수 없다.

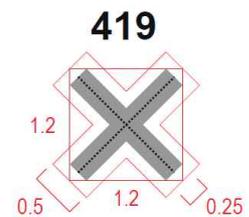
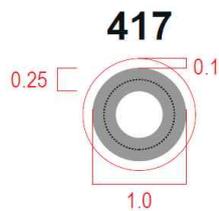
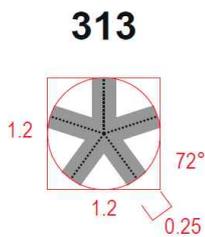
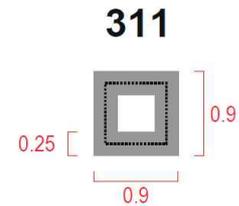
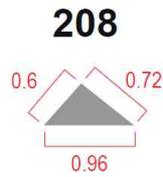
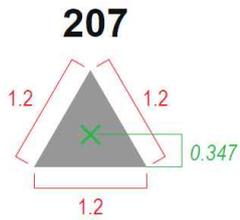
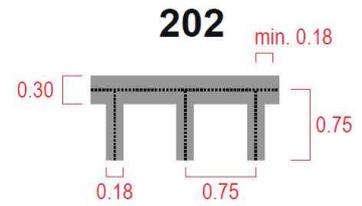
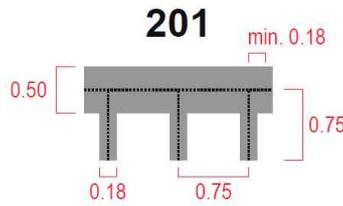
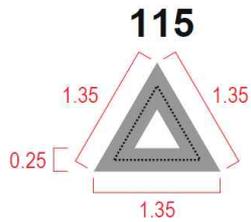
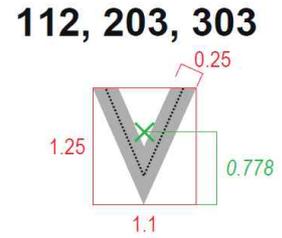
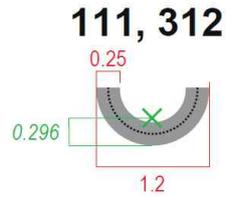
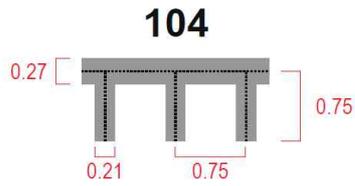
최소 폭: 0.5mm. 최소 면적: 0.25mm² (풋프린트 4m²).

색상: purple (outline), purple 50% (over black).

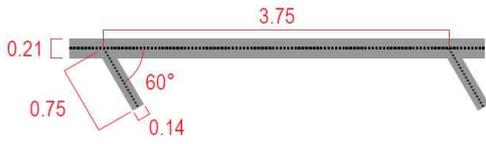
4.8 Precise definition of symbols 기호의 정확한 정의

참고: 치수는 mm 단위로 지정된다.

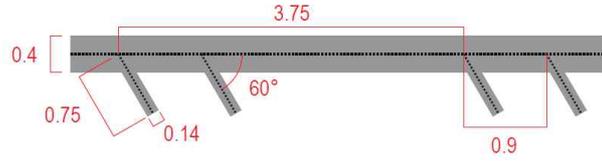
모든 그림은 오직 명확성을 위해 확대(10배)된다. 중심이 없을 때 (x)로 표시된다.



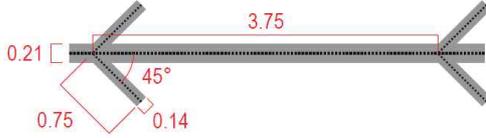
516



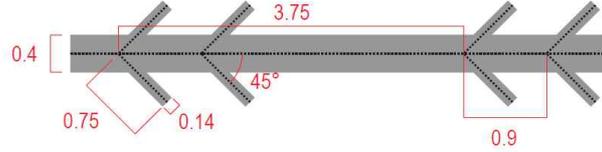
518



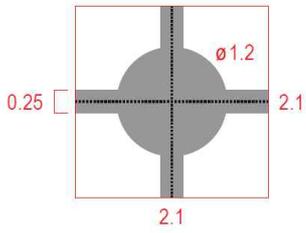
528



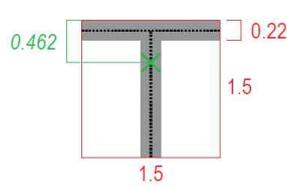
529



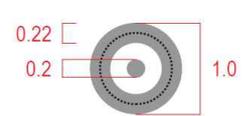
524



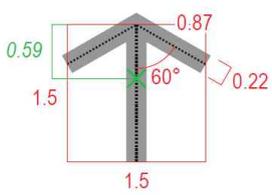
525



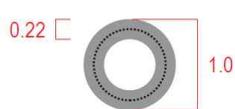
526



527



530



531

