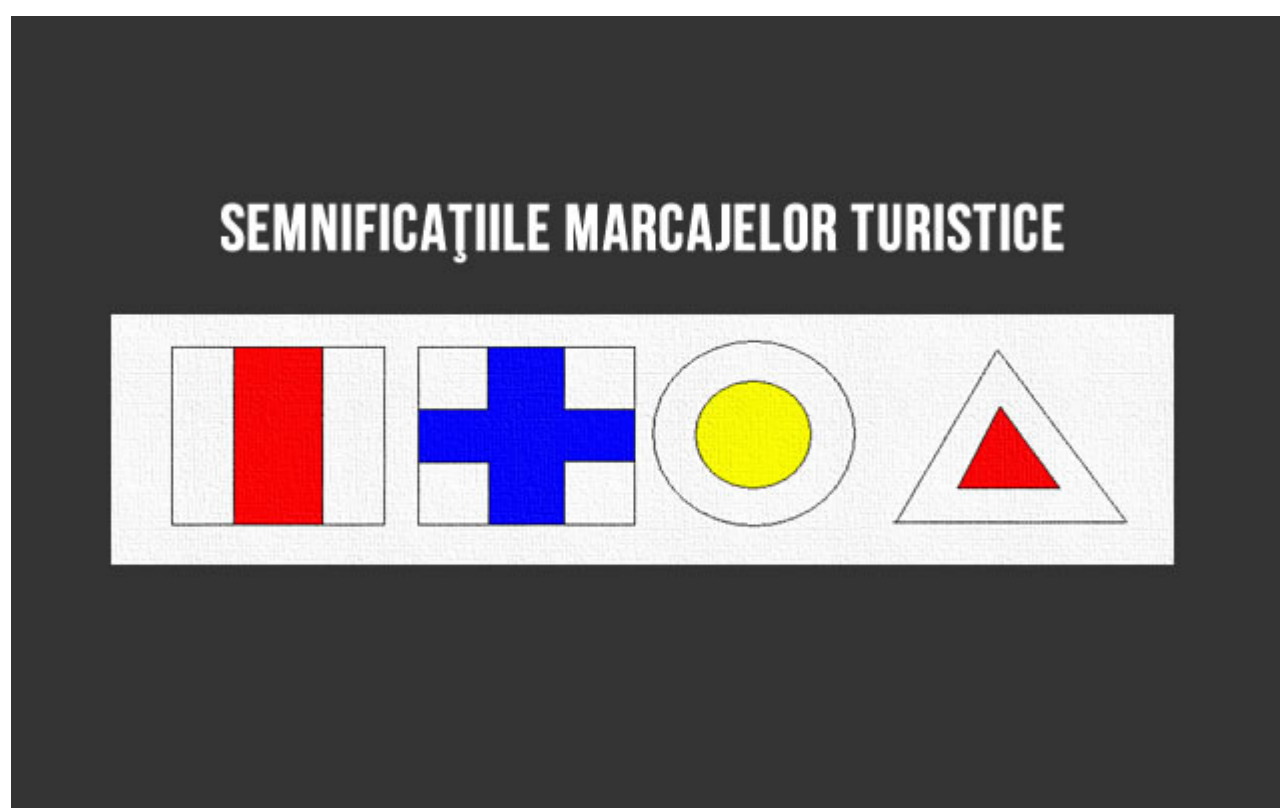


Semnificațiile marcajelor turistice

În funcție de particularitățile terenului pe care te afli la munte, vei găsi marcajele de mai sus pe : copaci, pietre, stâlpi ce îți indică direcția traseului sau plăcuțe metalice.

Semnificația acestora este una simplă, logică și foarte folositoare dacă vreodată drumul tău, se va intersecta cu vreun traseu montan.



Semnificație din punct de vedere al formei:

Dunga- marchează traseul principal, de regula sunt trasee de creastă.

Cruce-marchează un traseu ce face legatura cu alt traseu.

Punct cu cercuri duble- traseu ce merge în cerc și care te va scoate înapoi în punctul de unde ai plecat.

Triunghi sau punct într-un cerc alb- traseu secundar.

Culorile marchează importanța lor și fiecare dintre forme poate avea orice culoare.

De asemenea pentru ați face o idee cum sunt calculați timpii de parcurgere a traseelor, care uneori sunt afișati pe stâlpii de marcaj, iată ce trebuie să știi:

Teren plat sau coborâri ușoare este calculat la 4km/h.

Urcare pe traseu amenajat este calculat la 350m diferență de nivel/h.

Urcare pe traseu neamenajat este calculat la 250m diferență de nivel/h.

Coborâre pe traseu amenajat este calculat la 450m diferență de nivel/h.

Coborâre pe traseu neamenajat este calculat la 400m diferență de nivel/h.

Gradul de dificultate al traseelor este calculat în felul urmator:

Grad mic de dificultate-durata traseului de la 3 la 6 ore, diferență de nivel de la 300 la 700 m, efort fizic moderat, nu necesita pregătire fizică specială.

Grad mediu de dificultate-durata traseului 4-8 ore, diferență de nivel de la 500 la 1000 m, efort fizic susținut pe anumite porțiuni, necesită condiție fizică bună.

Grad mare de dificultate— durata traseului 5-9 ore, diferență de nivel de la 800 la 1500 m, efort fizic continuu, necesită pregătire specială și condiție fizică foarte bună.

Având aceste cunoștințe și noțiuni poți aborda și calcula mai bine traseele tale pe munte, astfel încât, să reduci riscurile la minim. Drum bun!

Sursa: freerider.ro