



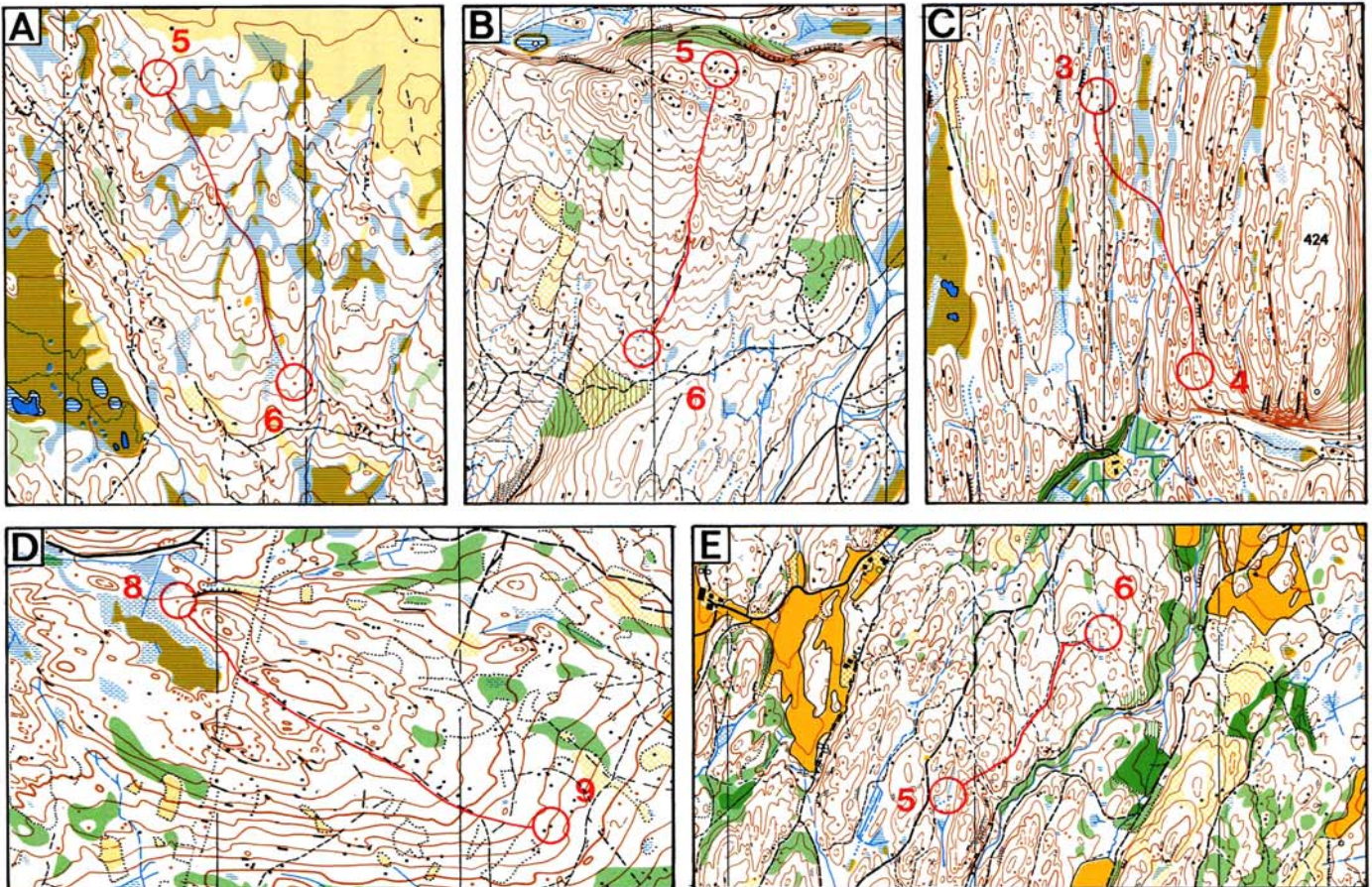
### Control direccional.

Una vez decidida una ruta y siguiéndola en el mapa, es fácil terminar siguiendo un pasillo similar pero diferente al planeado inicialmente. Algunas veces dos pasillos similares pueden tener también la misma dirección, provocando así grandes errores.

Si sobre el mapa descubres la ocasión de encontrarte con un **error paralelo**, estas en una zona de luz amarilla típica. El ritmo DEBE ser reducido, o pararse completamente para leer el mapa cuidadosamente.

**Si, por habito, siempre tomas rumbo con la brújula y controlas constantemente la dirección de carrera, serás capaz de pararte en cada control direccional antes de cometer un error paralelo.**

\* Sobre los tramos en los recuadros inferiores están dibujadas las rutas elegidas. Coloca un círculo alrededor del punto donde es posible cometer un error paralelo.



### La brújula de dedo.

La ventaja de la **brújula de dedo** es que siempre llevamos el rumbo en la dirección en la que queremos correr. El mapa está automáticamente orientado en la dirección N-S cuando lo giramos de tal forma que la aguja de la brújula esté paralela a la línea N-S del mapa. Al mismo tiempo siempre tenemos un pulgar sujetando el mapa, tal que podemos leer el mapa por encima del dedo.

Debes seguir el mapa cuidadosamente cuando usas la brújula de dedo.

