

Inaugurazione percorso fisso di Trail Orienteering

Passeggiata orientistica con prove di osservazione e lettura della carta.

Comunicato

Alle ore 14, nel parcheggio antistante il centro sportivo avrà luogo una breve spiegazione sulle modalità di svolgimento della prova di Trail Orienteering.

Le carte possono essere ritirate presso la Segreteria di gara.

Al termine della spiegazione in forma libera ognuno può cimentarsi lungo il percorso e sperimentare questa simpatica disciplina sportiva.

Sono stati predisposti due percorsi:

1. Percorso Facile rivolto a chi non conosce l’Orienteering e non ha mai utilizzato una carta specifica per la corsa d’Orientamento. (non è prevista la risposta Z)
2. Percorso difficile rivolto a chi conosce e pratica già l’Orienteering. (è prevista la risposta Z)

L’abbigliamento consigliato è quello adatto per una passeggiata lungo stradine sterrate

Portare al seguito una penna.

Come funziona il percorso di Trail-O

La prova non prevede distinzioni tecniche tra persone con disabilità fisiche e normodotate.

Non si tratta di una prova di velocità, come la corsa d'orientamento, ma di una gara di precisione nella lettura della carta.

Caratteristiche della carta.

* Carta a colori secondo le norme IOF in scala 1:5000, equidistanza fra le curve di livello 5 metri

Caratteristiche dei percorsi:

* Lunghezza 2990 metri
* 17 punti di osservazione
* Tempo massimo concesso 140 minuti.

Descrizione dei punti

* È stampata in forma testuale descrittiva per il percorso Facile
* E’ stampata in forma simbolica per il percorso difficile.

Alla partenza, seguendo il percorso indicato, si incontreranno in successione i 17 punti di osservazione opportunamente segnalati.

Ponendosi frontalmente al cartello indicante il punto di osservazione, il concorrente individuerà un gruppo di lanterne disposte sul terreno.

Le lanterne che si scorgono, vanno abbinate a una lettera dell’alfabeto. Per convenzione si procede da sinistra verso destra. Quindi la lanterna più a sinistra è la lanterna A, la seconda verso destra è la lanterna B, la terza è la lanterna C e così via fino ad un massimo di 5 lanterne.

Nella descrizione punti in carta è indicato il numero di lanterne che si devono scorgere da ogni punto di osservazione. Se ad esempio il grappolo è composto da tre lanterne, nella descrizione del punto sarà indicato "A-C" (cioè lanterne A,B, C). Se composto da due lanterne avremo A-B, se composto da 4 lanterne avremo (A-B-C-D) e così via.

Sulla carta di gara, rispetto ad ogni grappolo di lanterne, un solo punto è segnato con un cerchio viola. Il concorrente deve individuare qual è la lanterna posta nella posizione corretta al centro del cerchio e corrispondente alla descrizione punti fornita insieme alla carta

Una volta individuata la lanterna, la lettera corrispondente va trascritta sulla carta di gara nell’apposito spazio posto in calce.

Se, ad esempio, la lanterna corretta è la quarta di cinque (A,B,C,D,E) lanterne visibili, la risposta esatta sarà "D".

Se nessuna delle lanterne posizionate sul terreno corrisponde al centro del cerchio indicato in carta, il concorrente indicherà nella casella corrispondente la lanterna Z

Vince chi totalizza il numero maggiore di risposte esatte.

Alla fine del percorso verranno esposte le soluzioni corrette.

**FAIR PLAY**: Si prega di dare la precedenza agli atleti in carrozzina. E' vietato lo scambio di informazioni tra atleti in gara e l'uso del cellulare. Sul terreno di gara i concorrenti devono essere più silenziosi possibile. Finita la gara non dovranno comunicare con altri atleti che devono ancora effettuare la prova.