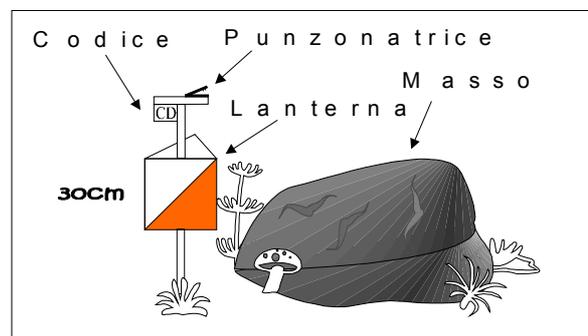
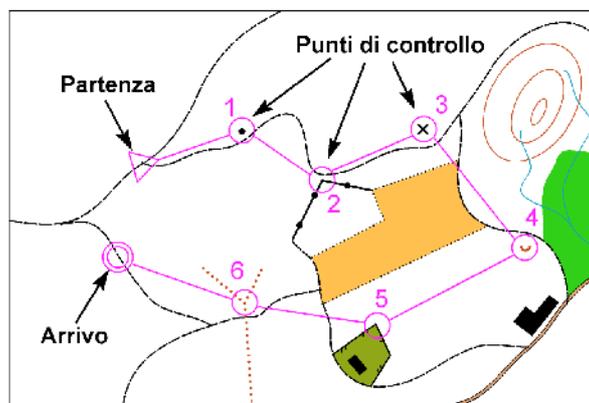


COME SI PARTECIPA AL PERCORSO DI ORIENTAMENTO PER SCUOLE MEDIE, SUPERIORI, FAMIGLIE ED ESORDIENTI

1 Dovrai avviarti verso la PARTENZA (segui le indicazioni dell'organizzazione) in modo da raggiungerla al tuo tempo di partenza, indicato sul cartellino di controllo. Chiedi all'organizzazione quanto tempo occorre per giungere alla partenza. In tuo possesso dovrai avere il CARTELLINO DI CONTROLLO PERSONALE, questa istruzione ed eventualmente, ma non indispensabile, la bussola. Qui attenderai la chiamata della tua ora di partenza.

2 All'interno del recinto di partenza, ti verrà consegnata la cartina con il tracciato in rosso. Il tracciato (vedi figura a lato) è composto da un triangolino che indica esattamente la posizione della partenza, da una serie numerata di cerchietti e linee, e da un doppio cerchio concentrico che indica il punto di arrivo.

I cerchietti, con il loro centro, indicano precisamente il riferimento (es. masso) sulla quale è collocata la "LANTERNA", un oggetto di tela a forma di prisma metà bianco e metà arancione (vedi figura a lato), che dovrai cercare usando la cartina.



3 L'esecuzione del percorso avviene utilizzando la cartina sulla quale, in rosso, è disegnato il tracciato. Il triangolo indica esattamente dove sei in partenza; da qui devi raggiungere il primo punto costituito dall'oggetto al centro del primo cerchietto. Con l'ausilio della cartina ti dovrai orientare per raggiungere questo primo punto. Il consiglio che ti diamo è quello di utilizzare il più possibile i sentieri, anche se fanno un giro più lungo; andare dritto verso il punto è più difficile e richiede molta abilità. Se non trovi il punto non demoralizzarti, torna a quello precedente e ritenta con una più attenta lettura della carta. Per avere un senso dello spostamento sulla cartina ricordati che un centimetro equivale a cento metri nella realtà (scala 1:10.000).

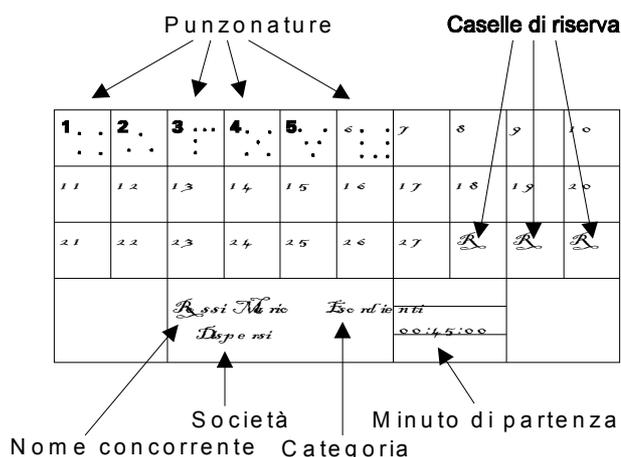
4 Per utilizzare correttamente la cartina ti consigliamo di leggere la LEGENDA, in modo da comprendere correttamente il significato dei simboli. Il BOSCO, quando percorribile facilmente, viene indicato col

BIANCO, quando invece poco percorribile perché, fitto, viene indicato col VERDE (più intenso laddove più fitto). I PRATI e le RADURE vengono indicate invece col GIALLO. Le ACQUE (torrenti e paludi) col BLU. I SENTIERI, le CASE e i SASSI sono indicati col colore NERO. Col MARRONE invece vengono indicate le FORME DEL TERRENO, soprattutto con le CURVE DI LIVELLO o ISOIPSE. Il VERDE OLIVA indica la proprietà privata o terreno vietato.

La legenda posta in un angolo della cartina ti aiuterà a comprendere tutti i riferimenti indispensabili per orientarti.

5 Quando avrai trovato la prima lanterna, per capire se è effettivamente quella del tuo percorso e non quella di un altro, dovrai confrontare il codice di essa (scritto sul paletto) con quello della tua DESCRIZIONE PUNTI, che è applicata in un angolo della cartina o ti viene data alla segreteria del centro gara. Se tale codice corrisponde, allora potrai punzonare nella casella numero 1 del CARTELLINO DI CONTROLLO.

Descrizione punti		
Categoria Esordienti Lungo		
1	62	masso altezza 0.5 mt
2	59	angolo muretto
3	42	collinetta
4	37	radura
5	31	termine canaletta asciutta
6	32	bivio strade
200 mt dall'ultimo punto all'arrivo		



La PUNZONATRICE è una pinzetta rossa affissa sul paletto della lanterna con dei dentini che devono perforare il cartellino di controllo. Questa operazione andrà ripetuta per il secondo punto, il terzo e così via sino all'ultimo punto. Ogni lanterna ha una punzonatrice con la disposizione dei dentini diversa. Se erroneamente punzoni una lanterna che non è la tua puoi utilizzare le caselle di riserva (R) per punzonare quella giusta.

Se la lanterna è stata asportata troverai per terra dei coriandoli con scritto il codice della lanterna; raccogliline uno solo e consegnalo al giudice di arrivo per dimostrare che tu sei passato comunque dal posto giusto.

Se gareggi in gruppo, solo colui che ha il cartellino deve tagliare il traguardo.

Se non concludi il percorso, passa comunque dall'arrivo a consegnare il cartellino, onde evitare inutili ricerche nel bosco al termine della gara.

Buon Divertimento !!!