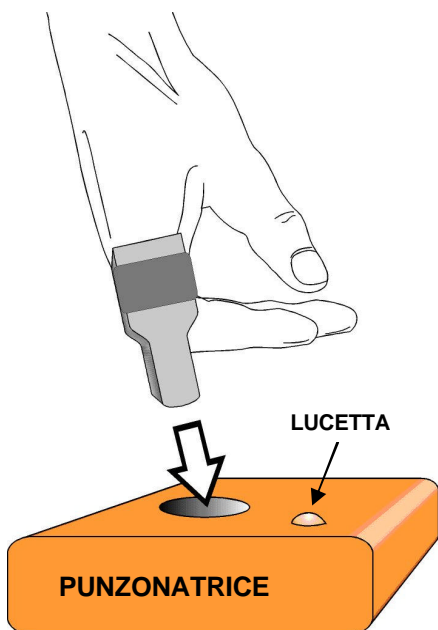
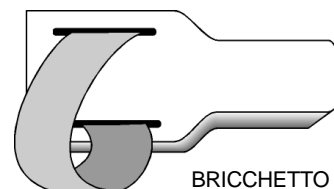


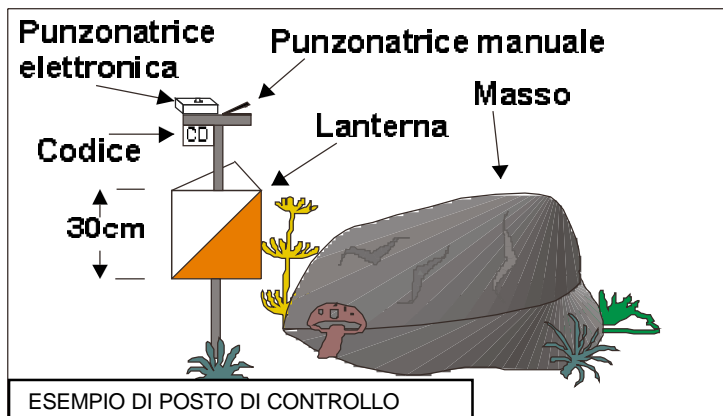
COME FUNZIONE LA PUNZONATURA ELETTRONICA (sport ident)

Invece del classico cartellino di controllo con caselle, il concorrente ha il cosiddetto "bricchetto", una placchetta di plastica con elastico da infilare al dito indice, nel quale vengono registrati tutti i passaggi per le lanterne. L'estremità più stretta di tale bricchetto dovrà essere infilata nel buco della punzonatrice elettronica che è una scatola rossa posta sul



paletto del posto di controllo assieme alla lanterna. La punzonatura viene considerata effettuata quando la punzonatrice emette un "bip" e/o un doppio lampeggio rosso. Aspettare il bip o il doppio lampeggio che segnala la registrazione elettronica del passaggio. Dopo il segnale acustico o luminoso si potrà estrarre il bricchetto e proseguire per il punto successivo.

Se la scatola non emette il "bip", né la lucetta rossa si accende, significa che è guasta; dovrai utilizzare allora la PUNZONATRICE manuale che è la classica pinzetta rossa affissa sempre sul paletto della lanterna; perfora un bordo della cartina per dimostrare che sei passato comunque dal punto di controllo.



Anche sulla linea di arrivo occorre punzonare per fermare il cronometro.

All'interno del recinto di partenza, ciascun concorrente dovrà "punzonare" due volte in due punzonatrici speciali che verificano la funzionalità del bricchetto (check) e lo ripuliscono dalle precedenti memorie (clear). Se il bricchetto non funziona ti verrà sostituito al momento.

IMPORTANTE!!! Dopo aver tagliato il traguardo si deve "scaricare" la memoria del bricchetto presso l'arrivo o la segreteria inserendolo in una punzonatrice elettronica speciale collegata al computer, altrimenti non comparirà in classifica il proprio risultato.

I bricchetti vanno riconsegnati pena l'addebito del costo alla società sportiva.

Per non perdere il bricchetto stringere bene l'elastico al dito della mano opposta a quella in cui si impugna la carta.