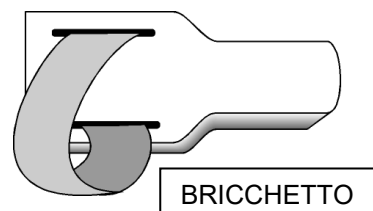
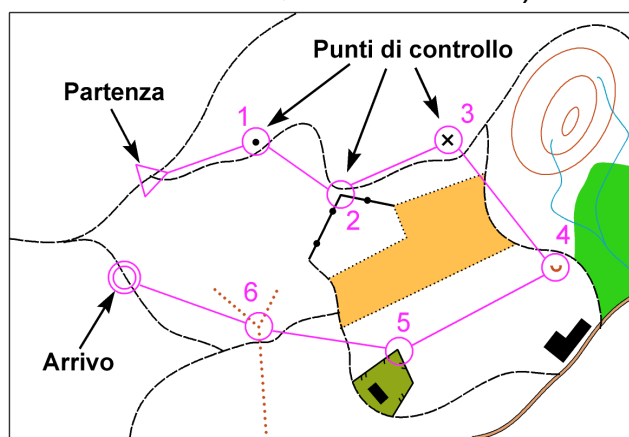


COME SI PARTECIPA AL PERCORSO DI ORIENTAMENTO

1 Dovrai avviarti verso la PARTENZA in modo da essere là 10 minuti prima del tuo tempo di via. Tieni conto anche del tempo che occorre per raggiungere la partenza. In tuo possesso dovrai avere il "bricchetto" (Slcard) (una placchetta di plastica con elastico da infilare al dito), questa istruzione ed eventualmente, ma non indispensabile, la bussola. Qui attenderai la chiamata della tua ora di partenza.

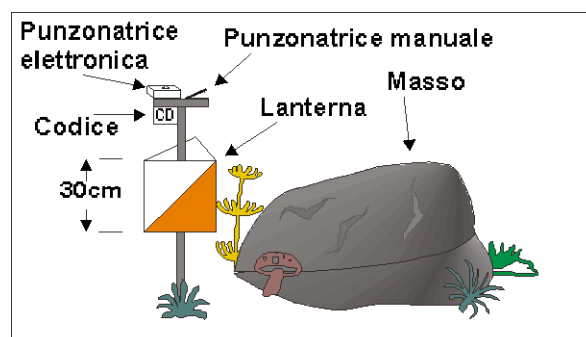


2 All'interno del recinto di partenza, prima del via, dovrai "punzonare" due volte col bricchetto infilandolo in due scatolette forate (punzonatrici elettroniche, clear e check).



Al momento del via ti verrà consegnata la cartina con sopra 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 ti ricordo che un centimetro equivale a:

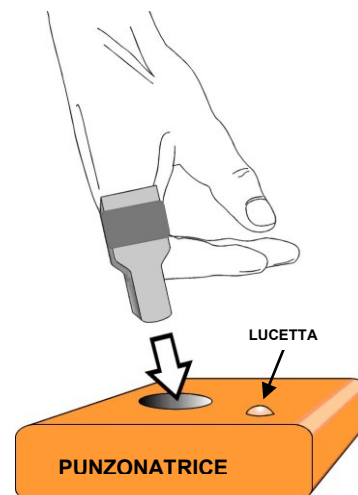
100 metri sul terreno se la scala è 1:10.000

75 metri sul terreno se la scala è 1: 7.500

50 metri sul terreno se la scala è 1: 5.000

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 (linee nere tratteggiate -----), 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 le proprietà private. 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 ti viene data alla segreteria del centro gara o è stampata in un angolo della carta. Se tale codice corrisponde, allora potrai "punzonare" infilando il bricchetto nel buco della scatoletta rossa posta sul paletto. Aspetta il "bip" che segnala la registrazione elettronica del tuo passaggio. Dopo il "bip" potrai estrarre il bricchetto e proseguire per il punto successivo.



Esempio di descrizione punti

Categoria Esordienti Lungo

N° codice descrizione

- | | | |
|-------------------------------------|----|----------------------------|
| 1 | 34 | masso altezza 0.5 mt |
| 2 | 42 | angolo muretto |
| 3 | 36 | collinetta |
| 4 | 52 | radura |
| 5 | 50 | termine canaletta asciutta |
| 6 | 63 | bivio strade |
| 200 mt dall'ultimo punto all'arrivo | | |

Questa operazione andrà ripetuta per il secondo punto, il terzo e così via sino all'ultimo punto e sulla linea di arrivo.

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

punto di controllo.

IMPORTANTE!!! Dopo aver tagliato il traguardo devi "scaricare" la memoria del bricchetto presso l'arrivo o la segreteria inserendolo in una punzonatrice elettronica speciale, altrimenti non comparirai in classifica.

Se ti dovessi ritirare dal percorso, devi comunicarlo passando dall'arrivo per evitare inutili ricerche al termine della gara.

Ricordati di consegnare il bricchetto al tuo capo gruppo o in segreteria.

Buon Divertimento !!!