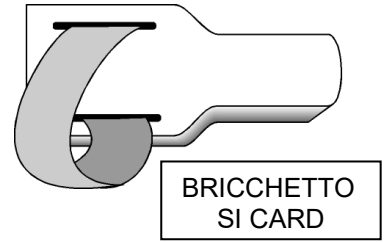
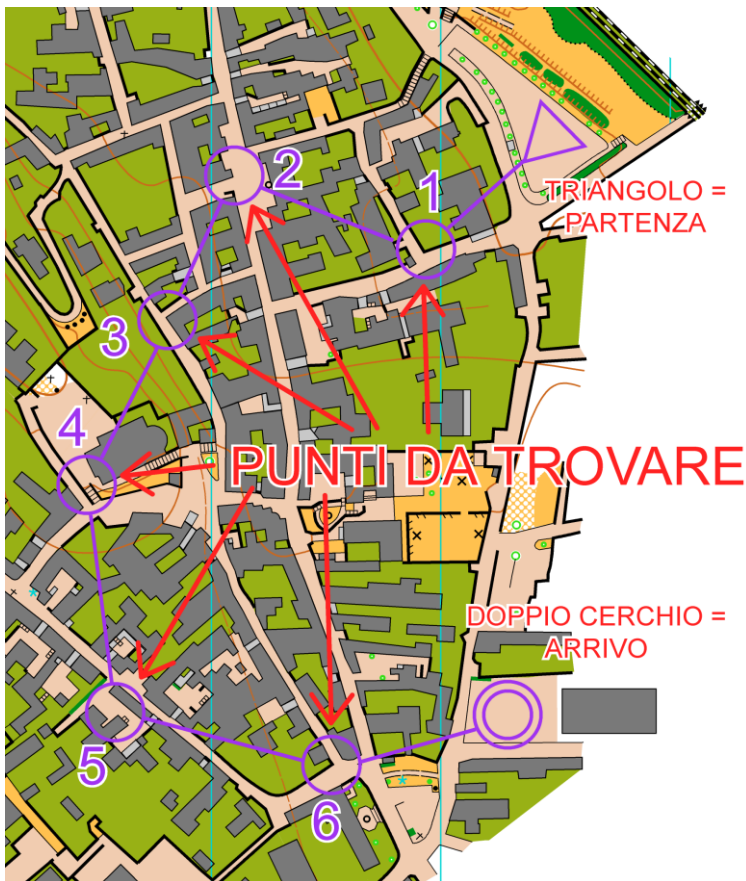


COME SI PARTECIPA AL PERCORSO DI ORIENTAMENTO

1 Dovrai avviarti verso la PARTENZA in modo da essere là 10 minuti prima del tuo tempo di via. In tuo possesso dovrai avere il "bricchetto" SI CARD (una placchetta di plastica con elastico da infilare al dito) e questa istruzione. Qui attenderai la chiamata della tua ora di partenza.

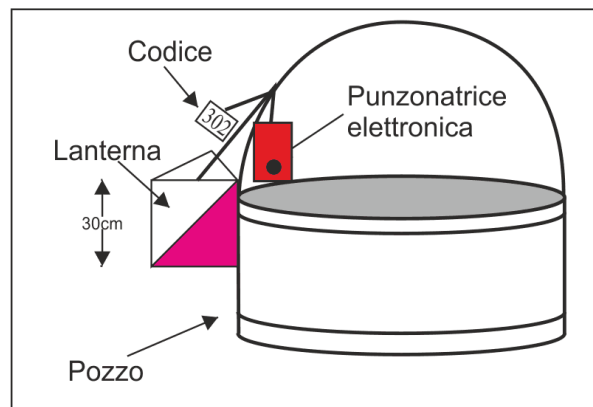


2 All'interno del recinto di partenza, dovrai "punzonare" due volte col bricchetto infilandolo in due scatolette forate (punzonatrici elettroniche, clear e check).



Al momento del via ti verrà consegnata la cartina con sopra il tracciato in viola. Il tracciato (vedi figura a lato) è composto da un triangolino che indica esattamente la posizione della partenza, da una serie numerata di cerchi e linee, e da un doppio cerchio concentrico che indica il punto di arrivo.

"LANTERNA", un oggetto di tela a



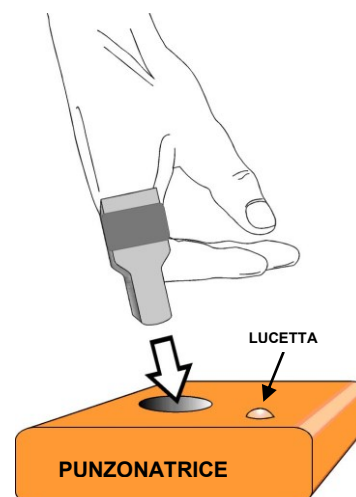
I cerchi, con il loro centro, indicano precisamente il riferimento (es. pozzo) sulla quale è collocata la

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. 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 40 metri nella realtà (scala 1:4.000).

4 Per utilizzare correttamente la cartina ti consigliamo di leggere la LEGENDA, in modo da comprendere correttamente il significato dei simboli. In MARRONCINO CHIARO sono indicate le strade, Il VERDE OLIVA indica la proprietà privata o terreno vietato e col grigio scuro le case (in grigio chiaro i porticati e sottopassaggi). Il BOSCO, quando percorribile facilmente, viene indicato col bianco, quando invece poco percorribile perché, fitto, viene indicato col VERDE SCURO (più intenso laddove più fitto). I PRATI vengono indicati invece col GIALLO. Le ACQUE (canali e fiumi) col BLU. 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 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 | angolo di recinzione |
| 2 | 42 | angolo muretto |
| 3 | 36 | edificio lato sud |
| 4 | 52 | oggetto religioso |
| 5 | 50 | angolo prato |
| 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 (o la casella R) per dimostrare che sei passato

comunque dal punto di controllo.

IMPORTANTE!!! Dopo aver tagliato il traguardo devi "scaricare" la memoria del bricchetto SI CARD 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 !!!