



TOUR TREVIGIANO TRAIL ORIENTEERING 2023

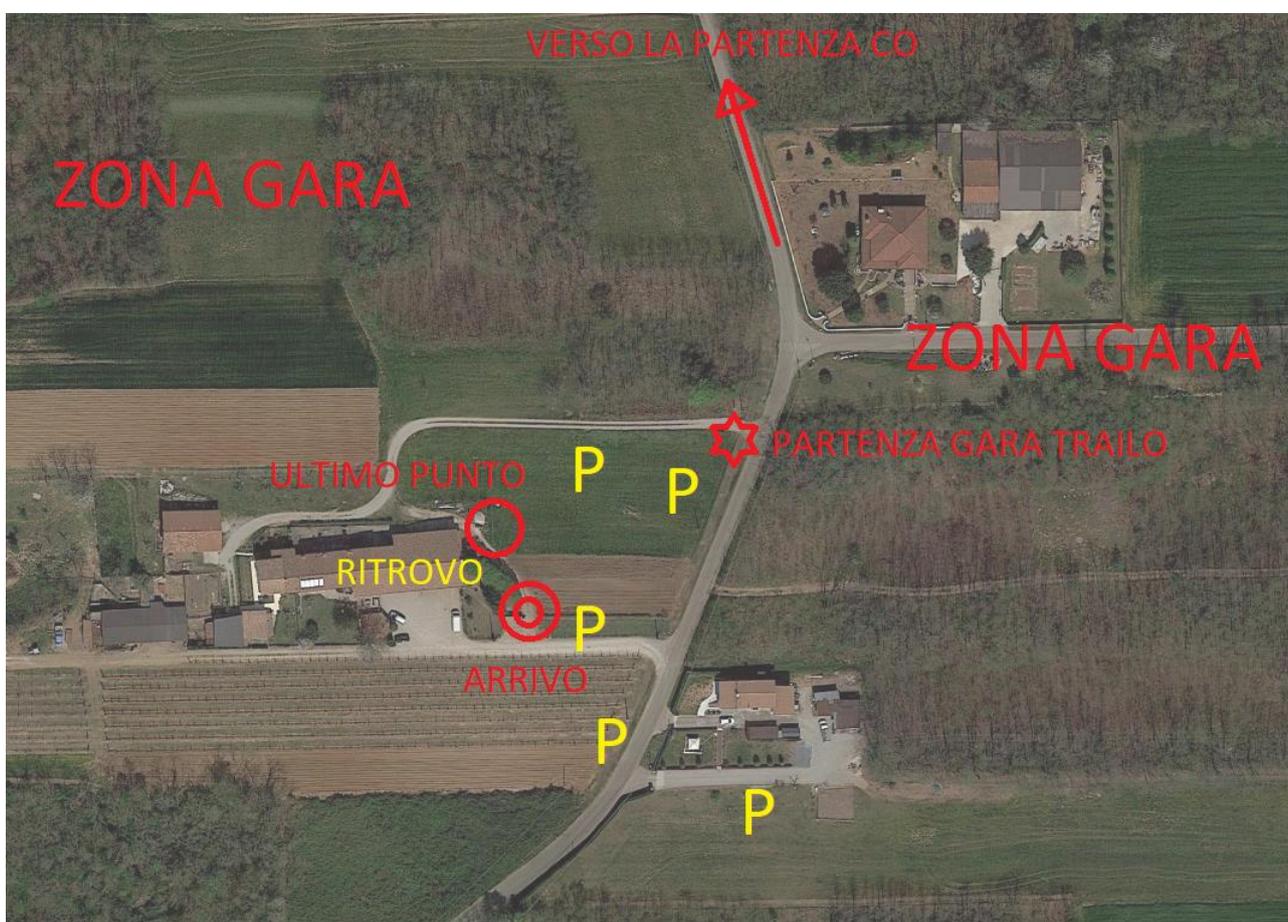
19/02/2023 – OK MONTELLLO ASD

ISCRIZIONE

L'iscrizione è gratuita basterà presentarsi direttamente alla partenza nei pressi del ritrovo tra le 11 e le 12:30 circa.

RITROVO E PARTENZA

Il ritrovo è presso l'Agriturismo Nonna Maria – Via Lollini n. 55 – Caonada di Montebelluna (TV) - (presa XVII) - Parcheggio a disposizione nei pressi del ritrovo. Bagni accessibili presenti al ritrovo (chiedere in segreteria). Il Ristorante Ai Gelsi a 300m dal ritrovo è aperto per pranzo.



CARTA DI GARA

Caonada Montello Presa XVII – Montebelluna - Scala 1:2000 ISSprOM 2019-2 equidistanza 2,5m, realizzazione febbraio 2023.

CATEGORIA E FORMULA DI GARA

Categoria unica ESORDIENTI / Elite OPEN / PARALIMPICI. Data la natura promozionale della prova non sarà tenuto conto del tempo massimo (tempo massimo CONSIGLIATO 45').

Percorso completamente accessibile su asfalto 10%, strada in terra battuta 90%. In caso di pioggia insistente la strada in terra battuta potrà essere fangosa in alcuni tratti. La lunghezza del percorso PreO è di 600 m, dislivello 10m. Formula di gara: **2 piazzole TempO + 18 punti PreO**

PROCEDURA PUNTI A TEMPO

Ciascuna delle 2 piazzole TempO avrà 5 quesiti e 6 lanterne. - verrà consegnato al concorrente un plico con le 5 carte sciolte dei quesiti. Il giudice indicherà le lanterne da sinistra verso destra e reciterà la formula "vedi sei lanterne, **ALPHA – BRAVO – CHARLIE – DELTA – ECHO – FOXTROT** – Il tempo parte ora". **Solo in quell'istante il concorrente potrà aprire il plico e risolvere il primo quesito e quelli successivi. Non è consentito guardare la mappa successiva senza aver risposto alla precedente, come non è consentito tornare alle mappe già risolte.** Il limite di tempo massimo per ogni postazione è di 150 secondi. Ogni errore conterà una penalità di **30 secondi**. Le risposte devono essere date in modo chiaro e comprensibile, usando l'alfabeto fonetico internazionale ALPHA – BRAVO – CHARLIE – DELTA – ECHO – FOXTROT - ZERO. È prevista la risposta Z sia nel TempO che nel PreO, quando nessuna delle lanterne è corretta.

Zero Tolerance: 4m – senza eccezioni.

Questo significa che quando in un punto la risposta prevista è Z, le lanterne sono lontane almeno 4m dalla posizione corretta oppure chiaramente posizionate su un altro oggetto o caratteristica della carta (esempio: diverso albero, altro angolo dell'edificio, altro angolo di un recinto, ...)

PROCEDURA PERCORSO PREO

In mappa sono indicate delle linee viola da non oltrepassare, mentre nella realtà solamente in qualche punto verrà messo del nastro bianco rosso con un segnale di STOP da non oltrepassare.

Per risolvere il primo punto bisognerà restare nella zona delimitata (dal vivo con nastro bianco/rosso e in mappa con linea viola) a fianco del ciglio della strada (trafficata) nei pressi della partenza.

Dopo i primi 9 punti del PreO ci sarà un controllo cartellino. E' possibile accedere agli ultimi 9 punti solo dopo aver punzonato sul cartellino tutti i primi 9 punti. La seconda metà di gara sarà in una zona più "aperta" e i quesiti saranno tutti A o Z. Dopo aver finito la gara consegnare il cartellino con le punzonature all'arrivo segnato in mappa (alla stessa persona che ha controllato il cartellino in precedenza).

Per ogni errore di punzonatura nel PreO saranno dati 60" di penalità.

Dei conetti gialli numerati che troverete a terra vi indicheranno i punti di vista per l'osservazione delle risposte da dare. Troverete anche dei paletti con dei punzoni per poter punzonare il cartellino una volta decisa la risposta.

ATTENZIONE!

- Un conetto potrà avere più numeri. Significa che da quello stesso punto di vista dovranno essere risolti più quesiti contraddistinti dai numeri indicati.
- Da uno stesso punto di vista si potranno vedere più lanterne da angolazioni diverse. Troverete delle fettucce bianco rosse davanti al conetto che vi indicheranno il cono di visuale per poter visualizzare correttamente le lanterne richieste dal quesito indicato dal numero.

Da un punto di vista le lanterne visibili da sinistra verso destra potranno essere al massimo 5 (A-B-C-D-E) e minimo 1 (che sarà quindi solo A). In quest'ultimo caso in descrizione punti ci sarà solo una lettera ed il concorrente dovrà decidere se punzonare sulla casella A del cartellino (lanterna posizionata correttamente) oppure Z (lanterna non sul posto corretto). **Zero Tolerance: 4m – senza eccezioni.**

Ad esempio in caso in descrizione punti ci sia scritto che il punto 5 è "A-C" , le lanterne visibili dal punto di vista n°5 (conetto giallo col numero 5 con eventuale cono di visuale da seguire) saranno 3, la più a sinistra sarà la A, la centrale sarà la B e quella più a destra sarà la C. La risposta Z è comunque sempre possibile.

In una gara di TrailO di solito tutti i partecipanti devono comportarsi con onestà e lealtà. Non è possibile comunicare in nessuna forma tra loro durante e dopo la gara. Nel tragitto per tornare al ritrovo o partenza non disturbare i concorrenti che stanno ancora svolgendo la gara o che devono ancora iniziarla.

In caso di atleti premiati nella gara di corsa è possibile abbandonare temporaneamente la gara di Trail-O per poter essere premiati in quanto la gara è di TrailO è vicina al ritrovo e dalla zona delle premiazioni.

CLASSIFICA

Verrà pubblicata on line sul sito Fiso il prima possibile. Per ogni errore di punzonatura nel PreO saranno dati 60" di penalità i cui secondi verranno sommati al tempo impiegato nel rispondere alle piazzole TempO più gli eventuali errori (30" di penalità). Vince chi avrà il minor tempo. Non ci saranno premiazioni vista la natura promozionale della prova.

Un ringraziamento particolare ad Orienteering Treviso che ha collaborato con noi per lo svolgimento di questa gara.

Buon divertimento!