

Comunicato gara 1

Benvenuti all'edizione 2015 dell'Orimpossible.

La carta è in scala 1:7500 (tutte le versioni) è aggiornata a giovedì ed **NON** è stampata su carta antispappolo.

La partenza e l'arrivo sono nei pressi del ritrovo. La partenza dei primi frazionisti avverrà in massa alle ore 10:00. Le premiazioni verranno effettuate quanto prima.

Prima della partenza (presumibilmente alle 9:45) verrà data una dimostrazione delle modalità di effettuazione delle due categorie. **Si prega di seguirle con la massima attenzione!!!**

L'organizzazione potrà modificare gli orari delle partenze in caso di necessità.

E' obbligatorio passare dall'arrivo anche in caso di ritiro. **Il ritiro esclude la staffetta dalla premiazione dell'ultimo nella categoria Orimpossible.**

Visto il mite autunno la vegetazione risulta ancora abbastanza rigogliosa, si consiglia l'uso delle ghette.

In caso di squalifiche, irregolarità o contestazioni il giudizio dell'organizzazione è insindacabile.

Tutti (con precedenza agli iscritti per tempo) sono invitati al termine delle premiazioni a partecipare ad un ulteriore ristoro "speciale" offerto dall'organizzazione.

L'organizzazione non si ritiene responsabile di danni a cose o a persone procurate dagli atleti, ogni concorrente sarà tenuto a risarcire i danni da lui commessi.

MODALITÀ DI EFFETTUAZIONE DELLA CATEGORIA ORIMPOSSIBLE

Ogni staffetta ha a disposizione un cartellino testimone e 6 mini-mappe (uguali per tutte le staffette) tutte della medesima area, 3 normali e 3 parziali. In ogni mini-mappa ci sono dei punti (quantità variabile) che possono essere raggiunti in sequenza libera. I punti sono identificati da un codice del tipo 3-45 : la lanterna del 3° punto ha il codice 45 (il punto deve essere punzonato nella casella 3 del cartellino testimone). Alla partenza ogni frazionista può scegliere quale mini-percorso effettuare di volta in volta in base alle proprie competenze tecniche, e strappa la mappa dal blocco contrassegnato con il numero della staffetta. Alla fine della gara ogni staffetta deve aver completato tutti e 6 i mini-percorsi. Il frazionista che arriva lascia la mappa che ha usato nel sacco apposito e cede il cartellino testimone al compagno. Le mini-mappe sono contrassegnate dal un numero che va da 1 (molto facile, come un percorso BIANCO) a 6 (molto difficile, come un percorso NERO).

Non ci sono le descrizioni dei punti in quanto quest'ultimi sono evidenti.

Modalità per la categoria ORIFATTIBILE:

Come l'ORIMPOSSIBLE ma con solo le mappe più semplici.

Buona gara, e che vinca il più bastardo... ops il migliore !