

# Bi-Sprint Pellerina – 12 giugno 2016

## Comunicato gara n. 1

### **Ritrovo e parcheggio**

Il ritrovo è in corso Appio Claudio 176/2, presso il chiosco La Tana del Lupo (coordinate GPS 45.085398, 7.634931). Troverete lì la segreteria di gara (aperta dalle 9.30) per il ritiro delle buste di società e per l'iscrizione di chi non si fosse ancora iscritto (Direct 1, Direct 2 e Percorso non competitivo). Si può parcheggiare lungo il corso.

### **Zone vietate**

I concorrenti non possono entrare nel parco prima della gara, altrimenti vengono squalificati (non parcheggiate quindi in corso Regina, pensando di attraversare il parco per arrivare al ritrovo). Durante la gara il ponte pedonale che collega il parco con corso Appio Claudio non si può usare. Sulla carta (all'estremità Sud-Ovest del foglio) sono anche riportati due tratti magenta che vietano l'accesso.

### **Servizi igienici**

I servizi igienici sono su corso Appio Claudio, non lontani dal ritrovo. In segreteria troverete una mappa che vi mostra esattamente dove sono.

### **Partenza**

La partenza è nei pressi del ritrovo.

La prima partenza della gara A è prevista per le ore 10.30.

La prima partenza della gara B è prevista per le ore 12.00.

La partenza è controllata dalla stazione di Start: il vostro tempo di gara inizia quando punzionate.

Il triangolo stampato sulla carta non corrisponde al punto esatto in cui partite, ma a un punto leggermente più avanzato, raggiungibile con un tratto di percorso fisso. In corrispondenza del triangolo troverete una lanterna senza stazione di punzonatura, che serve solo a marcare il punto in cui inizia il vostro percorso (*delayed start* o, per i nostalgici, partenza "svedese").

L'orario di partenza di ciascun concorrente indicato nelle ricevute di società è relativo solo alla gara A. Per la gara B, controllate le griglie di partenza (sul sito o sul luogo di gara).

### **Arrivo**

Dopo aver punzonato la lanterna 100, ricordatevi di punzonare anche il Finish! (che corrisponde al cerchio doppio sulla carta). Poi, ricordatevi di scaricare la SI-Card. La stazione per lo scarico si trova presso la segreteria di gara.

### **Tempo massimo**

Il tempo massimo di ciascuna gara è di 1 ora e 30 minuti.

### **Cartine**

Le cartine delle categorie agonistiche sono stampate su carta "antispappolo". Le cartine delle altre categorie sono preimbustate.

Al termine della gara potete tenere la vostra carta. Ovviamente siete pregati di non mostrarla a chi deve ancora partire.

### **Descrizione punti**

La descrizione punti è distribuita prima della gara in segreteria, ed è anche stampata sulla cartina. La descrizione è testuale per le categorie Direct 1, Direct 2 e per il percorso di prova.

### ***Percorso non competitivo***

Chi intende iscriversi al percorso non competitivo può scegliere fra due categorie: PROVA 1 (identico a Direct 1) e PROVA 2 (identico a Direct 2). Può inoltre scegliere di fare un solo percorso (al costo di 2 euro), oppure due percorsi (al costo complessivo di 4 euro).

Anche chi fa il percorso di prova potrà avere una SI-Card (fino a esaurimento delle scorte, e con precedenza alle altre categorie) per provare l'ebbrezza della punzonatura elettronica. Se non si appartiene a una società sportiva, per avere in prestito la SI-Card occorre lasciare un documento di identità in segreteria. Ricordiamo che se si non si restituisce la SI-Card occorre versare 30 euro come rimborso.

I tempi di partenza eventualmente già assegnati in griglia a chi fa il percorso non competitivo sono puramente indicativi: quando vi presentate alla partenza potrete partire non appena i giudici di partenza vi autorizzano a farlo.

Ricordiamo infine che il percorso non competitivo non dà origine a classifica (quindi non è prevista alcuna premiazione).

### ***Possibile inversione delle gare per il Trofeo Coni***

Visto che i ragazzi che partecipano al trofeo CONI sono tutti iscritti a entrambe le gare, i responsabili delle società sono chiamati a esprimersi sulla possibilità di rendere valida per il Trofeo Coni la gara B, in modo che la gara A possa essere utile per familiarizzare con la punzonatura elettronica e possa valere come allenamento per quelli che hanno meno esperienza.

La decisione relativa all'eventuale inversione verrà presa prima della partenza della gara A. Se le società hanno pareri discordanti, la gara valida per il trofeo CONI rimarrà la A.

### ***Premio di partecipazione per i ragazzi del trofeo CONI***

A tutti i ragazzi iscritti al trofeo CONI offriamo una tazza in ceramica (invece dei due bicchieri previsti per gli altri concorrenti).

***Buon divertimento!***