



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



## COMUNICATO GARA

### 2<sup>a</sup> prova Coppa Italia 2017 - Gara di Pre-O Domenica 15 Ottobre - Parco delle Cascine (Firenze)

**Carta di gara:** in scala 1:5000 equidistanza 2 m, ISSOM 2007 rilievo 2009 aggiornamenti in zona punto 2017

**Categorie:** Open Elite, Paralimpici, Esordienti

**Partenza:** ore 10:00

Dista 600 metri dal ritrovo, percorso obbligato lungo la pista ciclabile. Ordine di partenza in base alla lista pubblicata ed esposta.

#### Lunghezze percorsi e tempo massimo

- **Open Elite/Paralimpici:** 1<sup>a</sup> parte 150 metri - 6 punti >> trasferimento ai punti a tempo (200 metri) >> 2<sup>a</sup> parte 550 metri - 14 punti. Tempo massimo = 81 minuti
- **Esordienti:** 1<sup>a</sup> parte 150 metri - 3 punti >> trasferimento ai punti a tempo (200 metri) >> 2<sup>a</sup> parte 550 metri - 8 punti. Tempo massimo = 90 minuti

**Colore cartelli punti di vista:** BLU per Elite/Paralimpici, VERDI per Esordienti

**PUNTI A TEMPO:** all'interno del percorso con 6 lanterne posizionate.

**Elite/Paralimpici:** 3 punti a tempo in un'unica postazione.

**Esordienti:** 1 punto a tempo.

**PROCEDURA PUNTI A TEMPO:** Si utilizza la procedure Temp-O

Ad ogni postazione verranno consegnate al concorrente tre carte dei quesiti. Il giudice reciterà la formula "six flags, ALPHA - BRAVO - CHARLIE - DELTA - ECHO - FOXTROT The time starts now!"

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 alla mappa già risolta.

Il limite di tempo totale, per la categoria élite/paralimpici, è di **90 secondi**, 20" prima dello scadere del termine il giudice avviserà il concorrente dicendo: "20 secondi"; per la categoria esordienti è di **30 secondi**, 10" prima dello scadere del termine il giudice avviserà il concorrente dicendo: "10 secondi".

#### RISPOSTE PUNTI A TEMPO

Le risposte devono essere date a voce. Chi volesse dare le risposte sulla mappa posando il dito sulla lettera scelta, deve chiederlo esplicitamente appena arrivato alla piazzola. Le risposte devono essere date in modo chiaro e comprensibile usando l'alfabeto fonetico internazionale (**A**lpha, **B**ravo, **C**harlie, **D**elta, **E**cho, **F**oxtrot) o mantenendo l'indicazione sul leggito per il tempo sufficiente ai giudici di rilevare la risposta.

#### CRONOMETRAGGIO

Il cronometraggio del tempo di gara sarà manuale. Il tempo di gara ha inizio alla consegna della carta, verrà fermato e registrato al primo arrivo; stessa procedura per la seconda parte di gara con la registrazione del tempo alla seconda partenza e all'arrivo.

#### PERCORSO DI GARA

Si svolge su pista ciclabile pianeggiante asfaltata o ben battuta.

#### RIENTRO AL CENTRO GARE

Gli atleti terminato il percorso, rientreranno al Centro Gare distante 1700 metri lungo la pista ciclabile seguendo la freccia segnata sulla mappa. Si prega di tornare in silenzio e senza soffermarsi sui punti eventualmente visibili.

#### PREMIAZIONI

ore 13:30 circa

#### NOTE IMPORTANTI

1. Alcune siepi hanno numerose interruzioni e talvolta queste sono state rappresentate in maniera generalizzata.
2. Non sono ammessi punzoni personali.  
Per punzonare la risposta sul cartellino di gara, è fatto obbligo a tutti i concorrenti usare, per ogni punto, il punzone corrispondente posizionato in prossimità del cartello del punto di vista relativo a quel punto.
3. Per il percorso esordienti non è prevista la risposta Z.

### Zero tolerance

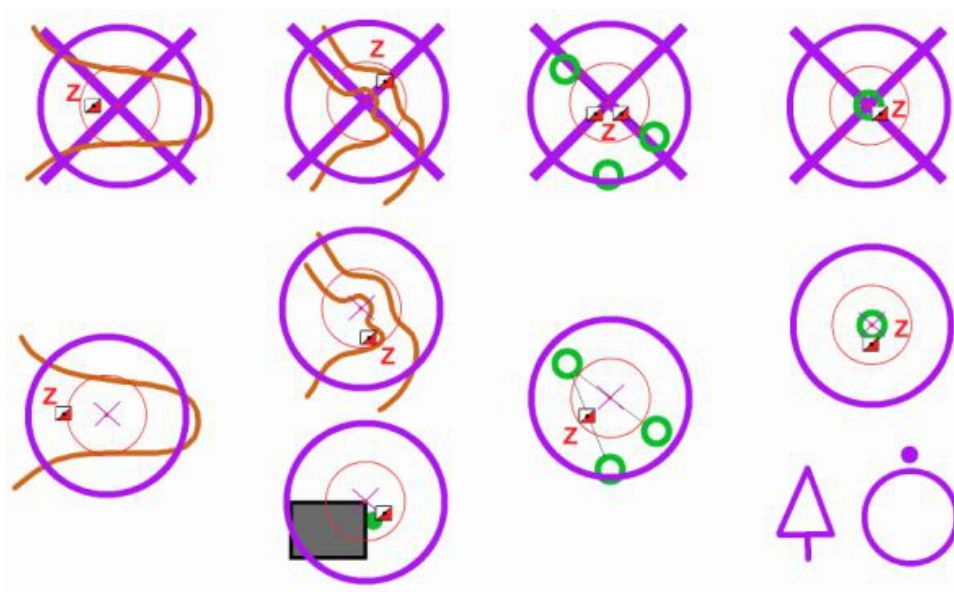
La risposta ZERO è possibile se la lanterna è posta almeno a 5 metri di distanza dalla posizione corretta.

La risposta Zero è possibile anche per una lanterna più vicina di 5 metri dalla posizione corretta, a condizione sia posata su un altro oggetto.

La risposta Zero non è possibile per i "tra" che usino un allineamento sbagliato per distanza o profondità, ma è possibile solo quando è usato correttamente in allineamento con un altro oggetto.

La risposta Zero per una lanterna posata su oggetto puntiforme, è ammessa con un posizionamento di oltre 135° dalla posizione indicata dalla descrizione punti.

Vedere lo schema per maggiore chiarezza.



Per quanto non contemplato dal presente Regolamento vigono i Regolamenti IOF e nazionali.

L'Organizzazione vi augura una buona gara.