

COMUNICATO di GARA

- **LOGISTICA** - Parcheggi, ritrovo, segreteria, bagni, ristoro e arrivo sono situati presso il **MASO LA VECCHIA QUERCIA** in loc. Sternigo (46.144205, 11.255178). Saranno presenti apposite indicazioni stradali dall'abitato di Baselga di Pinè.

Si raccomanda di ottimizzare gli spazi a disposizione per i parcheggi, il rispetto e la pulizia del locale che ci ospita e il divieto di entrare con scarpe chiodate.

- **PARTENZA** - La partenza è a **10 MINUTI al PASSO dal RITROVO** (700 mt di distanza con 70 m di dislivello) ed è segnalata dal ritrovo con fettucce bianco/rosse.

La partenza è del tipo **FREE PUNCHING START** ovvero ciascun concorrente può partire a piacimento tra le ore 14:30 e le 15:30; è comunque raccomandato prenotare il minuto di partenza sull'apposito foglio presente al ritrovo, in modo da avviarsi verso la partenza solo in prossimità del minuto prenotato (in caso di contestazioni sul tempo di partenza verrà data precedenza a chi ha prenotato).

- **CARTINA di GARA** - La cartina di gara è un estratto della cartina **BEDOLPIAN CERAMONT – SCALA 1:7.500** – Equidistanza 5 m - Realizzazione 2016 - Formato A4.

Le cartine sono realizzate con stampa laser su carta NON resistente all'acqua; viste le previsioni meteo le cartine sono già inserite in **BUSTE PROTETTIVE IN PLASTICA**.

- **DESCRIZIONE PUNTI** - La descrizione punti è stampata **SOLO SULLA CARTA**; per il percorso CORTO è di tipo testuale.

- **PERCORSI e LUNGHEZZE** - Sono previsti **4 percorsi**, con le seguenti distanze e caratteristiche:

- BIANCO (CORTO):	lunghezza 1,850 km	dislivello 40 m	punti 8
- GIALLO (MEDIO):	lunghezza 2,550 km	dislivello 100 m	punti 9
- ROSSO (LUNGO):	lunghezza 4,150 km	dislivello 170 m	punti 13
- NERO (TECNICO):	lunghezza 4,000 km	dislivello 170 m	punti 15

Il **PERCORSO TECNICO** si compone di varie parti: **CURVE DI LIVELLO** (punti 1, 2, 3, 4, 5 dove la cartina contiene solo le curve di livello e le singole tratte devono essere percorse basandosi solo sull'azimuth e le forme del terreno) – **CORRIDOIO** (punti 6, 7, 8, 9 dove è visibile solo una striscia di carta, da percorrere obbligatoriamente) – **PUNTI D'ATTACCO** (punti 10, 11, 12, 13, 14 dove una fascia di terreno attorno al punto non è visibile ed è quindi necessaria particolare attenzione nella scelta del punto di attacco)

- **TERRENO di GARA** - Tutti i percorsi si svolgono in **BOSCO e PRATO**, per cui si consiglia l'utilizzo di scarpe chiodate o con suola scolpita.

In alcuni brevi tratti, anche del percorso bianco, è presente un po' di **NEVE GHIACCIATA**, per la quale si raccomanda la massima attenzione

- **SISTEMA di PUNZONATURA** - Verrà utilizzato il sistema elettronico di punzonatura **SPORTident** per tutte le categorie; lo scarico delle Si-card avverrà nei pressi dell'arrivo.

Si raccomanda anche ai concorrenti ritirati di passare dalla segreteria o di avvisare comunque l'organizzazione.

BUONA GARA a TUTTI