

**3 Marzo 2019**  
**Piacenza Orienteering Challenge**  
**Trofeo Emilia-Romagna – 1^ prova – BI SPRINT**

**BOLLETTINO TECNICO**

**SCHEMA 1^ MANCHE**

La partenza CO dista 2km dal centro gare; la partenza Temp-O è nei pressi del ritrovo, dove sarà possibile fare anche una piazzola di prova.



**SCHEMA 2^ MANCHE**

Le partenze di CO e Temp-O sono coincidenti; attenersi alle indicazioni dei giudici al Pre-Start



**CARTE DI GARA: 1:4.000, equidistanza 2 metri. Omologate ISSOM 2019.**

Dimensioni: foglio A3 per la prima manche, A4 per la seconda. Stampa su carta blue back

La **descrizione dei punti** sarà solo sulla mappa, simbolica per le categorie agoniste e ibrida simbolica-testuale per le categorie promozionali; nella prima manche sulla carta è riportato il codice della lanterna di fianco al numero progressivo per tutte le categorie. Nella seconda manche solo per i percorsi più corti.

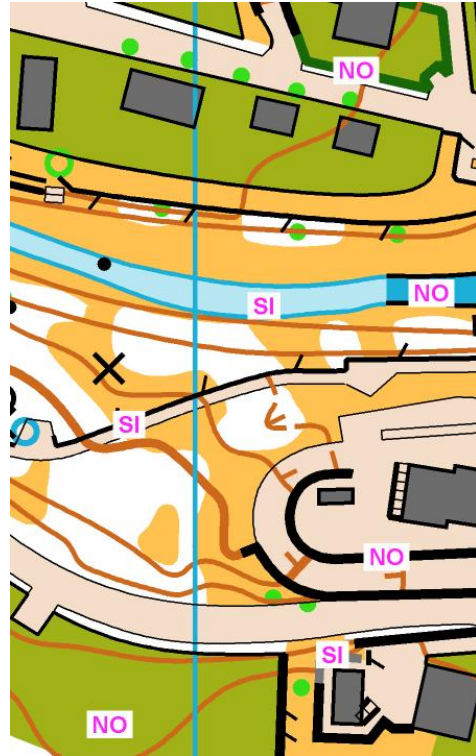
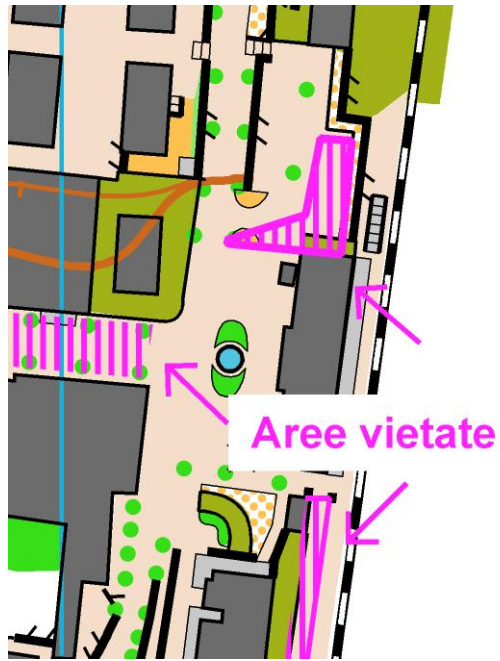
La **partenza** sarà con il punching start rispettivamente nelle fasce orarie 10.00-11.30 e 14.00-15.30. Ricordarsi in ogni caso di effettuare le operazioni di CLEAR e CHECK della propria SI CARD in zona partenza e attenersi alle indicazioni dei giudici per partire al minuto giusto.

Il triangolo sulla mappa corrisponde ad una lanterna che si trova rispettivamente a 120 e 60 metri da dove vengono raccolte le mappe quando parte il tempo di gara; seguire le fettucce per arrivare al punto K, dal quale è obbligatorio transitare.

Al termine della prova ricordarsi di punzonare la stazione di FINISH all'**arrivo** per stoppare il proprio tempo di gara. Consegnare la mappa nella apposita busta della propria società dopo l'arrivo. Le carte saranno riconsegnate al termine di ogni manche.

Il riscaldamento pre-gara è consentito solo nell'area indicata nello schema nel tragitto tra il ritrovo e la partenza. Le piazzole di TempO possono essere fatte indifferentemente prima o dopo la gara, rispettando le aree preposte e le indicazioni dei giudici.

In mappa sono segnate **aree vietate non attraversabili** (cantieri, strade non transitabili, ecc) con apposita simbologia. Si ricorda che per le carte ISSOM sono segnate con apposita simbologia aree e oggetti attraversabili o non attraversabili (recinti, muri, siepi, corsi d'acqua). In particolare, vedasi schema allegato.



## TIPO DI TERRENO

**Prima manche:** la gara si svolge in area urbana con passaggi in parchi cittadini: sono consigliate scarpe e abbigliamento da running.

La zona gara è aperta al traffico, seppur molto limitato; si prega di prestare la massima attenzione nell'attraversamento delle strade.

Sulla mappa sono segnate alcune **barriere artificiali** con apposita simbologia che precludono il passaggio in diverse vie: nella realtà saranno fettucce sulla strada presidiate da controllori che bloccheranno il transito, pena la squalifica.

**Seconda manche:** la gara si svolge in un parco che alterna aree urbanizzate ed altre più selvagge, anche con piccoli dislivelli particolarmente ripidi. Sono consigliate le gambe coperte e scarpe almeno leggermente scolpite.

In mappa sono segnati i sassi da 30 cm in su, siccome isolati e ben identificabili

Buon divertimento!