

## **Trail -O/ORIENTAMENTO DI PRECISIONE**

Il Trail-O, o orienteering di precisione, consiste nel leggere in modo molto dettagliato la mappa e la descrizione punti in modo da riconoscere con precisione le lanterne posate sul terreno. Alla partenza viene fornita la mappa con indicati dei cerchi con la posizione delle lanterne richieste. Nelle immediate vicinanze di quei punti vi sono però alcune lanterne "di disturbo", che costringono ad effettuare una scelta per indicare la lanterna esatta. Per identificare le lanterne, esse vengono codificate nominandole, da sinistra a destra, con le lettere dell'alfabeto: A, B, C e così via. Nel cartellino di gara si indica quindi quale sia la lanterna richiesta (che è quella al centro del cerchio ed esattamente descritta nella descrizione punti) punzonando nel cartellino la lettera corrispondente.

Una delle caratteristiche principali del TRAIL-O è che **NON SI PUO' lasciare il sentiero** per avvicinarsi alle lanterne: tutte le decisioni vanno prese restando sempre sui sentieri permessi.

Non trattandosi di una gara a tempo, non c'è bisogno di correre, anche se c'è comunque un tempo limite massimo da rispettare. La classifica viene fatta sul numero delle risposte esatte fornite. A parità di risposte esatte, si tiene però conto del tempo di decisione impiegato in alcune particolari lanterne, dette **punti a tempo**, nelle quali un giudice di gara rileva il tempo impiegato per indicare la risposta.

Nelle categorie maggiori, esiste anche la possibilità che nessuna delle lanterne sul terreno corrisponda a quella richiesta ed indicata in cartina: si parla in questo caso di **lanterna Z**, cioè non presente, e viene indicata nel cartellino con la lettera Z. Tali situazioni non sono comunque possibili nei punti a tempo né, generalmente, nei percorsi esordienti.

**ATTENZIONE: le norme di comportamento in una gara di TRAIL-O prevedono il più scrupoloso silenzio per non disturbare gli altri concorrenti; inoltre sono proibiti ausili tecnici diversi da cartina e bussola; non sono consentiti quindi GPS, strumenti ottici e similari. E' proibito anche l'uso del telefonino.**

La disciplina del Trail-O è promossa dalla FISO di concerto con il C.I.P. (Comitato Italiano Paralimpico)

ed è rivolta a tutti gli alunni delle scuole statali e non statali, del Primo e Secondo Ciclo di Istruzione

regolarmente iscritti e frequentanti.

### **CATEGORIE**

- Open 1° Ciclo
- Paralimpici 1° Ciclo
- Open 2° Ciclo
- Paralimpici 2° Ciclo

Nella categoria Open possono partecipare tutti gli alunni. Nella categoria Paralimpici possono partecipare gli alunni con disabilità certificata. La categoria Paralimpici sarà inclusa nella categoria Open e pertanto tutti i concorrenti iscritti in detta categoria saranno automaticamente iscritti anche nella

categoria Open L'iscrizione degli alunni nelle categorie Open e Paralimpici non prevede alcun vincolo

anagrafico e neppure distinzione per sesso.

### **RAPPRESENTATIVA DI ISTITUTO**

La Rappresentativa di Istituto è composta da quattro alunni (due alunni nella categoria Open e da due alunni nella categoria Paralimpici).

## PARTECIPAZIONE

Il numero dei componenti la rappresentativa d'istituto, così come il numero delle rappresentative che accedono alle fasi provinciali e regionali, sono deliberate dalle rispettive Commissioni Organizzatrici.

È ammessa la partecipazione degli alunni a titolo individuale anche in una sola categoria, (Open o Paralimpici), nel qual caso gli alunni non concorrono alla classifica d'istituto. Alla fase nazionale parteciperà la prima rappresentativa scolastica classificata nella fase regionale e a titolo individuale il primo classificato in assoluto nella categoria Open e nella categoria Paralimpici se non facente già parte della rappresentativa ammessa.

## NOTE TECNICHE

**Percorso di gara** Unico per le due categorie, deve svolgersi lungo una viabilità comoda, con pendenze lievi e idonea alla percorrenza con carrozzine a rotelle. L'itinerario da seguire va evidenziato sulla carta e se necessario nella realtà con mezzi idonei. Il tempo massimo per concludere il percorso non deve superare i 90 minuti.

Per il calcolo si utilizzano i seguenti parametri:  $T_{max} = 3' \times \text{ogni } 100 \text{ metri da percorrere} + 3' \times \text{ogni punto di vista} + 3' \times \text{ogni } 10 \text{ metri di dislivello percorsi in salita}$ .

Il Tempo massimo concesso deve essere noto al concorrente e il suo superamento per ogni 5 minuti di ritardo o sue frazioni, comporta la sottrazione di un punto. Le postazioni a tempo non vengono computate nel tempo di gara.

**Punti a tempo** Vanno allestiti in numero da 2 a 4 per il rilievo del tempo impiegato a rispondere, utilizzando una carta parziale messa a disposizione del concorrente dai giudici di gara. La dislocazione dei Punti a Tempo può essere prevista: prima della partenza, all'interno del percorso oppure al termine dello stesso. Il tempo massimo per fornire la risposta è di 60". La risposta errata è penalizzata con 60". La risposta non fornita o fornita oltre al tempo stabilito è penalizzata con 120".

**Punti di vista** Da ogni punto di vista, ben evidenziato lungo il percorso, devono essere visibili sempre tre lanterne (A,B e C), di cui una sola è indicata in carta e correttamente posizionata. La risposta Z (nessuna lanterna sul terreno è posizionata nel punto individuato dal centro del cerchio) non è permessa.

**Le lanterne** vanno posizionate sul terreno secondo i seguenti due principi tecnici.

- a. Posa su oggetti diversi e ben distinti, con una sola lanterna presente nell'area definita dal cerchio.
- b. Posa su unico o più oggetti simili con più lanterne presenti nell'area definita dal cerchio. La descrizione del punto, in forma letterale, è prevista solo nel caso b.

**Gli accompagnatori** degli alunni non autonomi, lungo il percorso di gara hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o aiuto per superare le difficoltà legate agli spostamenti. Ogni interferenza sulle risposte fornite dal concorrente è vietata.

**Cartellino di gara** Va consegnato all'alunno ad inizio gara in duplice copia.

**Punzone** Ogni concorrente in partenza deve essere dotato di un punzone personale oppure l'organizzazione, in ogni piazzola, ne rende disponibile uno.

**Impianti ed attrezzature** Si auspica l'utilizzo di impianti cartografici con scala compresa fra 1:1000 e 1:5000, rappresentanti un ambiente naturale con simbologia a colori a norma IOF.

**Punteggi, classifiche individuali e di squadra** Verrà stilata una unica classifica individuale finale, avendo cura di evidenziare accanto al nominativo del concorrente la categoria di appartenenza (O/P).

La classifica terrà conto del maggior numero di punzonature corrette effettuate dal concorrente e del tempo impiegato a fornire la risposta nelle piazzole a tempo.

A parità di risposte corrette fra due o più concorrenti prevarrà colui che otterrà il minor rilievo cronometrico nelle risposte a tempo. Unicamente ai fini delle premiazioni individuali, le due categorie saranno scorporate e premiate separatamente.

Verrà stilata una classifica per rappresentativa di Istituto, dopo aver tolto dalla classifica individuale finale gli eventuali partecipanti a titolo individuale. Questa classifica terrà conto dei risultati ottenuti da tutti gli studenti appartenenti allo stesso istituto nella cat. Open e nella cat. Paralimpici.

La Rappresentativa vincente sarà quella che avrà totalizzato il maggior numero di risposte esatte e a parità di risposte esatte abbia ottenuto il minor rilievo cronometrico nelle risposte a tempo.