



MARZABOTTO – 14 Marzo 2021

1<sup>a</sup> prova COPPA ITALIA (One man relay - Sprint)  
Campionato italiano STAFFETTA – Campionato regionale EMILIA-ROMAGNA  
(bollettino solo online)

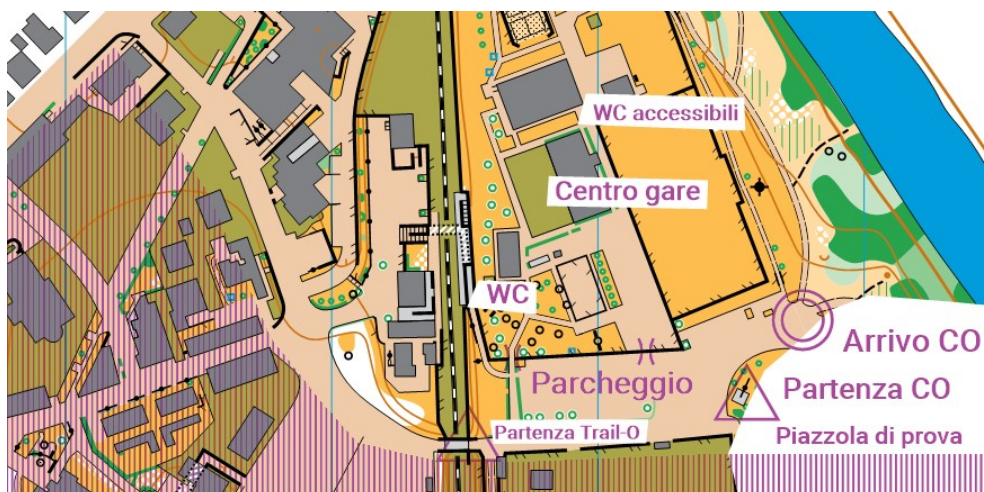
I concorrenti iscritti alla gara si impegnano a rispettare in toto il vigente protocollo FISO relativo allo svolgimento delle gare consultabile su: [https://www.fiso.it/\\_files/f\\_media/2021/03/22281.pdf](https://www.fiso.it/_files/f_media/2021/03/22281.pdf), pena la squalifica. Il direttore di gara avrà facoltà di interrompere la gara qualora non vengano rispettate le condizioni previste per lo svolgimento.

ISCRIZIONI: tassativamente entro lunedì 8 marzo tramite sito FISO, con composizione delle staffette comunicate via mail a [orienteeing@polmasi.it](mailto:orienteeing@polmasi.it). Martedì mattina verranno pubblicate le liste iscritti per società con le quote. Iscrizioni tardive saranno accettate solo a discrezione degli organizzatori. Ogni società dovrà pagare le iscrizioni esclusivamente tramite bonifico bancario al CC IBAN: IT97B0707236670037000600298 intestato a Polisportiva Giovanni Masi asd. Specificare CHIARAMENTE NELLA CAUSALE ISCRIZIONI GARA ORIENTEERING.

RITROVO presso il centro sportivo Bottonelli, via Matteotti 8, Marzabotto (BO)  
<https://goo.gl/maps/3oB3WhTyk7Uq3uqH7>

CARTA DI GARA: 1:4.000; equidistanza 2,5 metri: aggiornamento e ampliamento 2021. Normativa ISSprOM 2019. Formato A4.

PRIMA PARTENZA: ore 10.00, nei pressi del centro sportivo (vedere schema per zona embargata e piazzola di prova), con griglia di partenza. CATEGORIA UNICA: ELITE Open/Paralimpici.



**FORMULA DI GARA:** 2 piazzole TempO + 20 punti PreO + 2 piazzole TempO. Risultato individuale formato da: tempo nelle risposte delle piazzole + errori TempO x 30" + errori PreO x 60". Le 4 piazzole TempO avranno 5 quesiti ciascuna e 6 lanterne per piazzola. È prevista la risposta Z (Zero) sia nel TempO che nel PreO, quando nessuna delle lanterne è corretta.

**ZERO TOLERANCE:** 4m senza altre condizioni. Questo significa che quando in un punto la risposta prevista è Z, le lanterne sono lontane almeno 4m dalla posizione corretta.

**IMPAGINAZIONE MAPPE TEMP-O:** Le cartine sono sciolte, realizzate con il programma TOM e plastificate. Sarà cura degli atleti verificare in ogni piazzola al ricevimento del plico che l'ordine delle carte sia corretto.

**PERCORSO DI GARA:** Lunghezza PreO 800 metri, dislivello 0. Completamente accessibile. Tempo massimo: 84' Open, 90' Paralimpici.

A metà percorso ci sarà un **breve tratto di senso unico**, vigilato da un giudice che controllerà che tutti i punti prima siano stati punzonati e regolerà il flusso dei concorrenti. In mappa è segnato con il simbolo di sella. Nei punti lontani sono posizionate due tele/lanterne su paletti di legno per migliorarne la visibilità.

**ARRIVO:** Dall'ultima piazzola gli atleti rientreranno al centro sportivo con un tragitto di 400 metri per tornare al centro gare. Seguire le indicazioni dei giudici dell'ultima piazzola.

**PROCEDURA:** Ad ogni postazione **TempO** verrà consegnato al concorrente un plico con le 5 carte sciolte dei quesiti. Se desidera rispondere non a voce ma indicando le lettere lo si deve richiedere. Il giudice reciterà la formula "Sei lanterne, ALPHA - BRAVO - CHARLIE - DELTA - ECHO - FOXTROT - Il tempo parte ora" 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 alle mappe già risolte. Il limite di tempo per ogni postazione è di 150 secondi. 20" prima dello scadere del termine il giudice avviserà il concorrente dicendo: "20 secondi".

**RISPOSTE:** Le risposte devono essere date in modo chiaro e comprensibile usando l'alfabeto fonetico internazionale (Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot, Zero).

**Punti di vista:** ci saranno diversi punti di vista che corrispondono a più punti di controllo. Prestare attenzione alla numerazione. Eventuali fettucce bianco/rosse indicheranno il cono di visuale in alcuni punti di vista.

Per le piazzole TempO sarà usata la App ANT con misurazione da parte dei giudici. Per la punzonatura dei punti della parte di PreO verrà usata la App ANT da parte dei concorrenti spiegata nell'appendice sotto.

**PREMIAZIONI:** al termine della gara (indicativamente alle ore 14.30). Verranno premiati i primi 3 Open Elite e primi 3 Paralimpici (estrapolati dalla classifica unica) con premi in natura e le 3 staffette sul podio dei campionati italiani con medaglia dedicata.

## ALLENAMENTO CO

Di contorno alla gara di Trail-O al pomeriggio ci sarà un allenamento CO, nel rispetto dei protocolli vigenti, tra le 15.00 e le 16.30. Percorso lungo: 4,0 km – Percorso corto: 3,0km. 100% sterrato, area golenale. Le mappe si troveranno direttamente in partenza. Sport Ident con SIAC attivo.

Buon divertimento, Pol.Masi

## APPENDICE

La **punzonatura della sezione PreO**, in pieno rispetto dei protocolli anti-COVID, verrà effettuata autonomamente dal concorrente con la app ANT con cellulare personale ANDROID.

Scaricare e installare sul proprio cellulare la versione 4.9.2 dal sito <http://ant.yq.cz/>

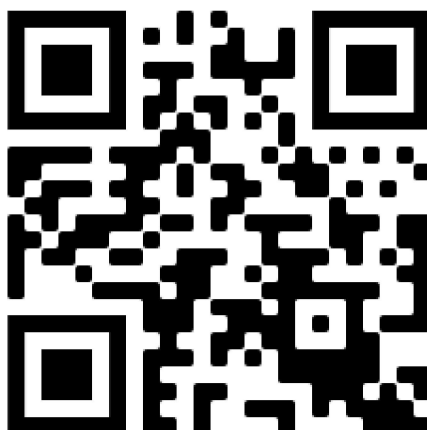
### ANT — Answer'N'Time Recorder



An Android application for trail orienteering marshals and competitors.

It can be used either for timed control time keeping and answers recording, or for classic course (Pre-o) punching (either as a start/puncher/finish device or as a mobile electronic card).

There is also a [discussion forum](#). [Registration](#) is required to read or join in the discussion.



In ogni caso aggiornare la app se già presente sul telefono (la gestione della punzonatura individuale è presente in ANT solo nelle versioni più recenti).

Domenica al ritrovo verrà fornito il link per scaricare il file di gara sulla app, mentre il giudice di partenza controllerà che le impostazioni siano corrette.

L'utilizzo della app in gara è molto semplice e non richiede prove particolari.

Il cellulare per praticità dovrà avere una connessione internet per caricare il file con le punzonature sul server dopo la gara (ma è comunque possibile scaricare le punzonature con Bluetooth o con un cavo usb).

**Se non si possiede un cellulare Android si caldeggia di procurarsene uno. In caso di impossibilità è permesso gareggiare con testimone cartaceo e punzone personale: in questo caso il concorrente deve comunicarlo entro Venerdì alle ore 18.00.**

### **PROCEDURA per la punzonatura della sezione PreO con ANT**

Al ritrovo il concorrente scarica il file di gara all'indirizzo fornito.

In partenza il giudice controlla che il cellulare del concorrente sia in FLIGHT MODE (Modalità Aereo) e la app ANT sia configurata correttamente per la gara.

Il giudice di partenza seleziona dalla lista il nome del concorrente e preme il tasto START: parte il tempo!

Il concorrente durante la gara (**a sequenza libera ma nel rispetto del senso unico: tutti i punti precedenti devono già essere stati risposti**) seleziona il quesito a cui rispondere e la risposta scelta (per ogni quesito sono disponibili tutte le lettere, quindi anche per una lanterna A-Z sono disponibili le risposte A B C D E Z, come nel testimone cartaceo).

Per evitare punzonature accidentali è consigliato premere il tasto 'indietro' oppure il tasto 'lock' di ANT (che sono equivalenti). Rientrare nella app ANT quando si vuole punzonare.

In ogni caso dopo aver selezionato la lettera la app chiede sempre conferma prima di registrare la risposta.

**Non è possibile modificare alcuna risposta.**

Al termine della gara avvicinarsi al giudice di Arrivo che fermerà il tempo sulla app del concorrente. Se il concorrente si presenta al giudice di Arrivo con il tempo già fermo sarà squalificato.

Dopo la gara il concorrente autonomamente (o con l'aiuto del giudice di arrivo o della segreteria) invia il proprio risultato al server mediante il comando Results – freccina UPLOAD

In gara ricorda (anche ai punti a Tempo) di avere il telefono sempre in FLIGHT MODE (Modalità Aereo), pena squalifica.