

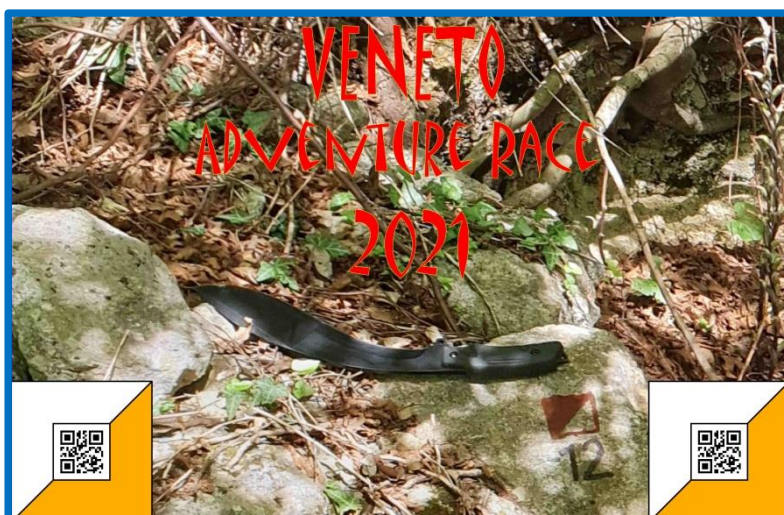
1° VENETO ADVENTURE RACE

VAR 2021



Domenica 7 novembre 2021 ore 10.00

a Brendola (VI).

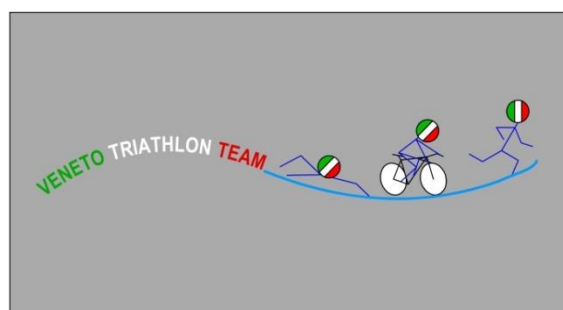


L'ASD EREBUS ORIENTAMENTO VICENZA



e il

VENETO TRIATHLON TEAM



organizzano il

1° VENETO ADVENTURE RACE

COMUNICATO GARA – Rev. 03 del 30/09/2021

ATTENZIONE: Le seguenti informazioni possono variare in base all'andamento epidemiologico e legislativo legato al virus Codiv 19 e pertanto potranno essere modificate per adeguarsi alle normative.

Consultate periodicamente il sito della gara per scaricare eventuali comunicati integrativi.

I concorrenti sono tenuti a seguire le disposizioni del protocollo COVID-19 della FISO presente al seguente link: https://www.fiso.it/files/f_media/2021/06/23123.pdf

INFORMAZIONI GENERALI

Il **VENETO ADVENTURE RACE** è una gara multisport in orientamento e in autosufficienza per squadre di due persone.

Il tracciato non è segnalato sul terreno ma indicato su **carte topografiche** che verranno consegnate alla partenza, le squadre potranno avvalersi dell'utilizzo di una bussola e dovranno avere un cellulare per registrare il passaggio sui punti del percorso costituiti da codici QR. Lungo il percorso sono predisposti dei punti di controllo (lanterne) che dovranno essere raggiunti a piedi o in bicicletta (MTB) inoltre ci saranno anche delle prove speciali (tiro con l'arco, prova topografica di Temp-O, passaggio su slackline e progressione orizzontale su fune sospesa)

Il team che entro il tempo massimo messo a disposizione accumulerà più punti lungo il percorso effettuato a sua scelta e nelle prove speciali sarà proclamato vincitore.

Ogni aiuto esterno, è espressamente vietato, pena la squalifica.

Gli sport praticati saranno: **Trail running in orientamento, MTB in orientamento e le prove speciali di Tiro con l'arco, Temp-O, passaggio su Slackline e Progressione orizzontale su fune sospesa.**

ACCETTAZIONE DEL REGOLAMENTO

La partecipazione al **VENETO ADVENTURE RACE MULTISPORT** comporta da parte dei concorrenti iscritti l'accettazione in tutte le sue parti e senza riserve del presente regolamento e libera gli organizzatori da ogni responsabilità civile o penale per qualsiasi eventuale incidente o accidente, per danni a persone o cose a lui derivati o da sé causati, che possano verificarsi durante la manifestazione.

Per quanto non specificato si fa riferimento all'RFT della FISO (www.fiso.it).

Percorsi e categorie.

Sono previsti 2 percorsi:

- *Expedition (per esperti, impegnativo fisicamente) tempo limite 6 ore*
- *Adventure (ideale x chi vuole iniziare, di lunghezza e impegno ridotti) tempo limite 3 ore*

e 2 categorie:

- *Elite (Uomo+Donna)*
- *Open (Uomo+Uomo oppure Donna+Donna)*

Alla partenza della gara verranno consegnate ad ogni concorrente le carte topografiche di tutta la zona di gara con i punti da raggiungere. La gara è a sequenza libera ed è obbligatorio solo il passaggio alle zone cambio. Ai punti di controllo verrà registrato il passaggio tramite lettura con il cellulare del codice a barre presente sulla lanterna. Il cellulare del concorrente potrà fare questa operazione previo scarico dell'app VARMARKER realizzata appositamente per la gara. Prima della partenza verrà installata sui cellulari dei concorrenti. L'app registra il codice lanterna, il punteggio della lanterna il tempo di percorrenza dal via , il parziale tra una lanterna e l'altra e il punteggio conseguito. Alla fine della competizione il file prodotto verrà inviato al responsabile del cronometraggio tramite mail o whatsapp. I cellulari dei concorrenti che dovranno essere con sistema operativo Android 10 o inferiore. L'app non funziona su sistemi Android 11 e Apple.

La lunghezza effettiva della gara varia a seconda delle proprie capacità e dei punti effettivamente raggiunti. Presumibilmente sarà impossibile timbrare tutte le lanterne nel tempo messo a disposizione di conseguenza bisognerà studiare una strategia che ottimizzi le capacità della squadra, i tempi di percorrenza in base ai dislivelli e la scelta delle lanterne con i punteggi più premianti in relazione alle due considerazioni precedenti.

VENETO ADVENTURE RACE 2021

I componenti di ogni squadra dovranno rimanere insieme (“a vista” circa 50 m) per tutta la durata della competizione.

All’atto dell’iscrizione gli atleti dovranno essere iscritti alla Federazione Italiana Sport Orientamento. Chi non fosse tesserato potrà farlo per mezzo della Tessera giornaliera (costo 5,00 €).

L’età minima per partecipare è 16 anni compiuti (la partecipazione è consentita purché in possesso dell’autorizzazione di un genitore e vi sia almeno un compagno di squadra maggiorenne).

All’atto dell’iscrizione gli atleti dovranno essere muniti di certificato medico sportivo per gli sport di Orientamento , Triathlon , Atletica leggera o MTB validi il giorno della competizione.

RITROVO

Il ritrovo, la partenza e l’arrivo della gara sono situati presso la Polisportiva di Brendola in Piazza del Donatore, 10.

<https://goo.gl/maps/yCaYMshpBpYPuW1X8>

La segreteria di gara sarà aperta dalle **7:30** di domenica 7 novembre.

Per questa competizione non verrà richiesto il green pass, quindi secondo le attuali norme anti covid-19 del regolamento FISO l’organizzazione metterà a disposizione dei partecipanti solo i bagni. Sarà possibile lasciare i bagagli in deposito in uno spazio coperto. Ci sarà una canna dell’acqua nel piazzale per lavare le bici al termine della competizione.

PROCEDURA

Registrazione e controllo materiale: domenica 7 novembre dalle 07:30 alle 09:00 presso il ritrovo.

Prima del via è previsto un briefing tecnico obbligatorio alle 09:15 in cui verranno spiegate le prove da effettuare.

Alle 9.30 apriranno gli stand delle prime due prove speciali.

La partenza della corsa per la prima squadra della categoria Expedition sarà alle ore 10:00.

VENETO ADVENTURE RACE 2021

La partenza effettiva per la prima squadra della categoria Adventure sarà alle ore 10:30.

La gara è in autosufficienza idrica e alimentare: non ci saranno punti di ristoro organizzati lungo il percorso. Sarà allestito un unico punto di ristoro presso l'arrivo.

Nessun veicolo auto o moto è ammesso sul percorso di gara al seguito dei concorrenti. La violazione di questa norma comporta l'immediata esclusione dalla corsa. Le strade saranno aperte al traffico. **Le squadre sono tenute a rispettare il Codice Stradale** (dove i percorsi incrociano le strade aperte al traffico).

Il ritiro di un componente della squadra equivale alla squalifica dell'intera squadra. In caso di ritiro lungo il percorso i team devono ritornare al ritrovo autonomamente: non è previsto il recupero. Tutti i ritiri devono comunque essere segnalati ad un membro dell'organizzazione o tramite numero di emergenza.

Per ovviare alla possibilità di rottura o malfunzionamento del cellulare è prevista obbligatoriamente anche la scrittura manuale del codice lanterna sul foglio descrizione lanterne che sarà presa in considerazione solo in caso di necessità.

Tempo massimo: il tempo massimo per concludere la prova è di **6 ore per il percorso Expedition e 3 ore per il percorso Adventure**. È compito di ogni squadra valutare la distanza e il tempo necessari per completare il percorso, o parte di esso, nel tempo massimo concesso.

La competizione verrà organizzata con qualsiasi condizione meteorologica. In caso di maltempo o per cause di forza maggiore, l'organizzazione si riserva la facoltà di apportare modifiche ai tracciati o al programma dell'evento, al fine di garantire l'incolumità dei concorrenti. La sospensione o l'annullamento della corsa non daranno diritto ai concorrenti ad alcun rimborso della quota di iscrizione.

EQUIPAGGIAMENTO

Durante la gara la squadra dovrà avere con sé il seguente materiale:

Materiale obbligatorio:

- MTB con kit di riparazione e gonfiaggio (per concorrente)
- Un caschetto per la MTB (per concorrente)
- Mantellina antivento (per concorrente)
- Fischietto (per concorrente)
- Bussola (per concorrente)
- Busta trasparente ed impermeabile porta cartine che sono in carta normale (per concorrente)
- Mascherina anti covid-19 da indossare in zona partenza e arrivo (per concorrente)
- Torcia frontale (per concorrente)
- Kit minimo di primo soccorso: disinfettante, cerotti, benda, nastro cerotto, telo termico (per squadra)
- 1 cellulare con batteria carica e autonomia adeguata alla lunghezza della gara. Deve essere un cellulare Android 10 o inferiore. No Android 11 o Apple. Si deve fornire il numero all'atto dell'iscrizione per ottenere l'app VARMARKER. Il cellulare dovrà essere utilizzato in gara per registrare i passaggi sui punti di controllo. (per squadra)

L'equipaggiamento richiesto deve essere portato con sé per tutto il tempo solo il casco e le scarpe di ricambio possono essere lasciate in zona cambio con il MTB, lo zaino con tutto il materiale obbligatorio va portato nella corsa, anche nel prologo iniziale.

È inoltre consigliato avere con sé:

Materiale consigliato:

VENETO ADVENTURE RACE 2021

- Borraccia in bici ed altri liquidi per almeno 750ml nello zaino in borraccia o sacca idrica
- Scarpe da trail running anche in MTB o scarpe di ricambio al seguito (per concorrente)
- Zainetto da running
- Eventuale power bank per aumentare l'autonomia del cellulare
- Porta cartina da manubrio per MTB
- Penna e evidenziatore
- Abbigliamento che copra le gambe (possibile presenza di zecche)
- Gel, barrette energetiche, sali
- sistema portacellulare adeguato per velocizzare le operazioni di punzonatura
- Repellente per zecche

PENALITA' E SQUALIFICHE

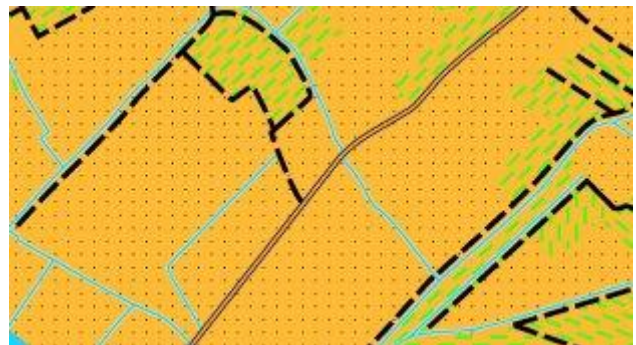
Gli organizzatori potranno effettuare dei controlli sul percorso e possono pronunciare la squalifica di una squadra in caso violazioni al regolamento in particolare per:

- mancanza di parte o della totalità del materiale obbligatorio
- utilizzo di un mezzo di trasporto non conforme
- abbandono di proprio materiale o rifiuti lungo il percorso
- inquinamento o degrado del luogo da parte di un concorrente
- insulti, maleducazione o minacce contro i membri dell'organizzazione, dei volontari o degli abitanti del luogo
- lamentele da parte degli abitanti per scavalco di recinzioni di proprietà private e attraversamento campi coltivati

Penalità per ritardo all'arrivo: Non sono previste penalità per il non raggiungimento delle lanterne, ma solo per l'arrivo oltre il tempo massimo. Penalità di 15 punti per ogni minuto (o frazione) di ritardo eccedente il tempo massimo (6 ore per il lungo e 3 ore per il corto), fino ad un massimo di 15 minuti di ritardo; squalifica della squadra oltre i 15 minuti di ritardo. I componenti della squadra non devono allontanarsi tra di loro per più di 50 m. Se vengono sorpresi separati da un giudice scatta una penalità di 100 punti.

CARTINE

Durante lo svolgimento della gara verranno utilizzate differenti tipologie di cartine topografiche sia FISO che Open Street Map modificate e verranno consegnate tutte alla partenza a ciascun concorrente con a parte la lista con la descrizione delle lanterne. Sulle cartine sono segnati tutti i punti da raggiungere. Le cartine vengono appositamente realizzate per la manifestazione e non sono in commercio.



PREMIAZIONI

Verranno inseriti in classifica tutti i concorrenti e verranno premiate le prime tre squadre classificate nelle categorie ELITE e OPEN nel percorso Expedition e i primi classificati nelle categorie ELITE e OPEN nel percorso Adventure. Le premiazioni ufficiali si svolgeranno il prima possibile dopo il ristoro indicativamente alle ore 19.00 presso l'arrivo.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni apriranno lunedì 30 settembre 2021 e si chiuderanno martedì 02 novembre 2021. Le iscrizioni dovranno essere fatte on-line con pagamento a mezzo bonifico bancario compilando il modulo presente sul sito internet ufficiale della gara <https://www.fiso.it/gara/2021231> oppure <https://www.erebusvicenza.it>. Il pagamento andrà effettuato entro 3 giorni dalla compilazione del modulo.

Copia del certificato medico per attività sportiva agonistica di corsa orientamento, triathlon, atletica leggera, MTB in corso di validità e copia del pagamento dovranno essere inviati per mail (erebusvicenza.var@gmail.com) successivamente alla compilazione del modulo di iscrizione. In caso di mancanza del certificato medico, il giorno della gara non si potrà prendere parte alla gara e il concorrente non avrà diritto ad alcun rimborso della quota di iscrizione.

Quote di Iscrizioni:

ADVENTURE RACE:

- Fino al 02 novembre 2021 percorso corto: 35,00 €/concorrente
- Fino al 02 novembre 2021 percorso lungo: 45,00 €/concorrente
- Per i non tesserati FISO: Quota tessera giornaliera Fiso: 5,00 €

L'iscrizione dà diritto alle cartine per ciascun concorrente, all'app VARMAKER per le punzonature, al ristoro a fine gara e la copertura assicurativa prevista dalla Tessera FISO. Tutti coloro che si iscriveranno online sul sito, riceveranno una mail di conferma dell'avvenuta iscrizione.

Una squadra è considerata iscritta dopo il versamento della quota tramite bonifico bancario:

IBAN IT49A0859088330000900028393 **BIC/SWIFT** CCRTIT2TBCV
BANCA CENTROVENETO BASSANO BANCA – Filiale di Arcugnano (VI)
Intestazione A.S.D. EREBUS ORIENTAMENTO VICENZA
Causale: Iscrizione Veneto Adventure Race 2021 (aggiungere nome del team)

In caso di mancato pagamento dopo 3 giorni dall'iscrizione la stessa verrà annullata e si perderanno gli eventuali diritti acquisiti.

Alle squadre iscritte verrà inviato il regolamento dettagliato di gara aggiornato con la descrizione delle prove speciali e i punteggi in gioco e l'app VARMARKER da installare sul cellulare per fare pratica.

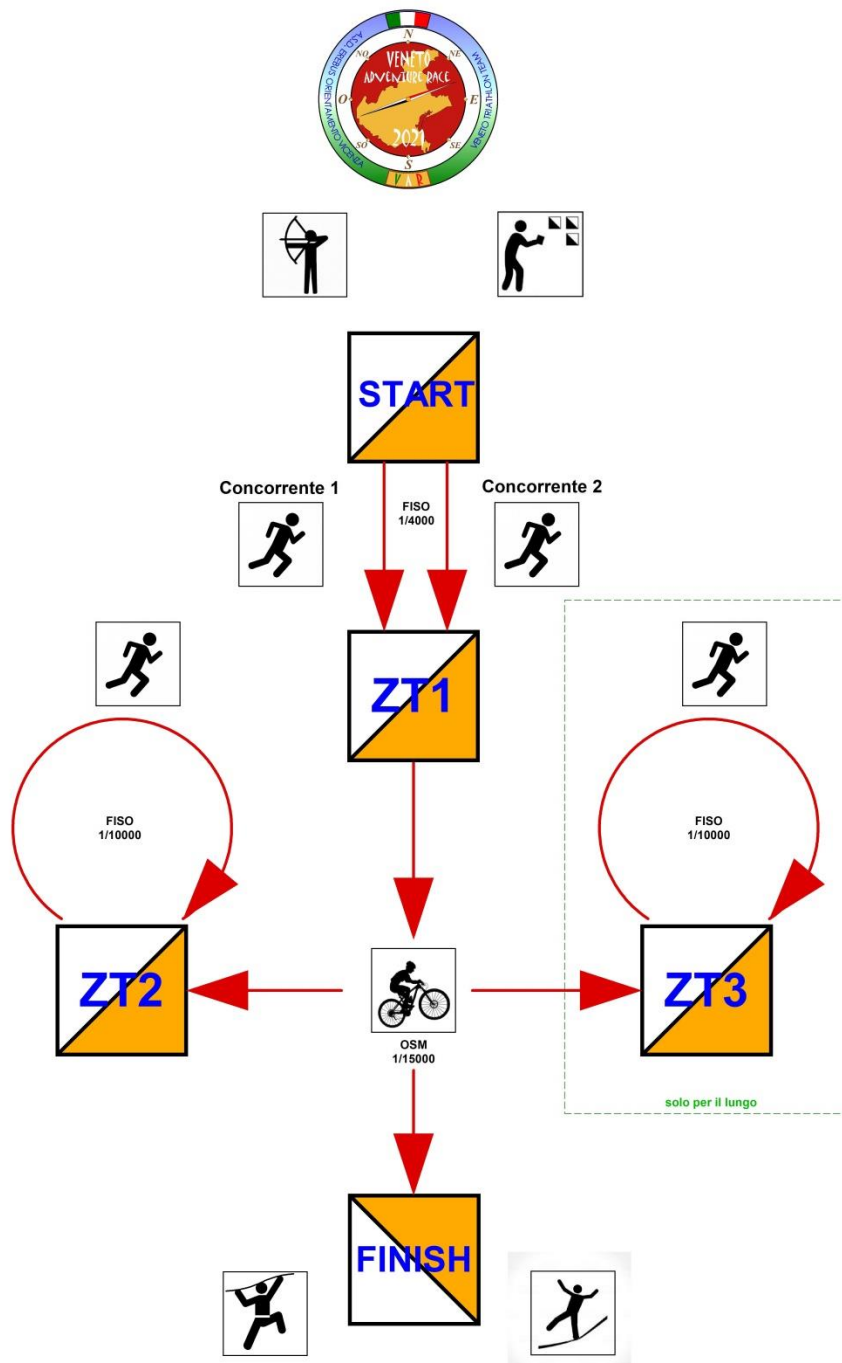
DIRITTI D'IMMAGINE

L'organizzazione potrà utilizzare qualsiasi immagine filmata o fotografica dell'evento senza che, ogni concorrente possa avvalersi del diritto di immagine. Qualsiasi filmato o immagine fotografica dell'organizzazione o dell'evento può essere utilizzata dagli atleti esclusivamente per uso privato. È vietato l'utilizzo pubblico.

SCHEMA DELLA COMPETIZIONE

Il VAR è una competizione multisport a coppie con percorso a sequenza libera e tempo limite fisso di fine gara da rispettare tassativamente pena pesanti penalità e squalifica.

VAR 2021 VENETO ADVENTURE RACE



VENETO ADVENTURE RACE 2021

La sequenza di gara sarà la seguente:

Prova speciale di tiro con l'arco

Prova speciale di Temp-O

Partenza gara a tempo

Prologo di corsa con coppia separata su carta FISO centro cittadino 1:4000

Zona cambio ZT1 frazione di MTB su carta open street map 1:15.000.

Zona cambio ZT 2 Corsa su carta FISO 1:10.000

Zona cambio ZT 2 frazione di MTB su carta open street map 1:15.000

Zona cambio ZT 3 Corsa su carta FISO 1:10.000 (solo per il lungo)

Zona cambio ZT 3 frazione di MTB su carta open street map 1:15.000 (solo per il lungo)

Arrivo con stop del tempo

Prova speciale di passaggio su slackline

Prova speciale di progressione orizzontale su fune sospesa

Dopo il briefing e gli ultimi preparativi i concorrenti posizioneranno il MTB in zona cambio in piazza del Donatore quindi andranno ad effettuare le prime due prove speciali di Tiro con l'arco e Temp-O. terminate le prove speciali si presenteranno allo Start del prologo secondo una griglia di partenza con distacchi di un minuto.

La partenza verrà sancita dalla scansione con il cellulare del QR della lanterna di START e da quel momento scatteranno le 6 ore o le 3 ore di gara in base al percorso scelto.

Il prologo si svolgerà in circuito cittadino con percorsi separati per i due componenti della squadra a sequenza libera con punzonatura manuale su cartoncino. Quando entrambi i concorrenti saranno arrivati in zona cambio ZT1 verranno forniti delle restanti cartine e poi potranno partire insieme per la frazione di MTB.

Nel percorso corto i concorrenti avranno a disposizione le due cartine del MTB e quella della corsa in cartina FISO che parte dalla ZT2.

VENETO ADVENTURE RACE 2021

I concorrenti del lungo, in base alla tattica che faranno potranno andare indistintamente alla ZT2 o alla ZT3 comunque saranno obbligati a passare per entrambe le ZT.

Giunti in ZT o 2 o 3 potranno fare il percorso a piedi su cartina FISO, dovranno fare almeno una lanterna di corsa per percorso, non si può evitare totalmente di fare i percorsi di corsa.

Entro il tempo limite bisogna rientrare all'arrivo pena pesanti penalità o la qualifica.

Dopo lo stop del tempo di gara la squadra metterà le MTB in ZT1 e si recherà subito con il caschetto e i guanti ad effettuare le ultime due prove speciali di Passaggio su corda aerea e slackline.

PUNTEGGI

Le lanterne hanno punteggi differenziati in base alla difficoltà o lontananza da 5, 10 e 25 punti.

Numeri utili per la strategia:

Lanterne totali sul percorso lungo 100 di cui di corsa 50 e in MTB 50, escluso il prologo obbligatorio per tutti.

Lanterne totali sul percorso corto 71 di cui di corsa 21 e in MTB 50, escluso il prologo obbligatorio per tutti.

Punti totali a disposizione sul percorso lungo 1350 di cui corsa 480, MTB 480, Prove speciali 390.

Punti totali a disposizione sul percorso corto 1065 di cui corsa 195, MTB 480, Prove speciali 390.

FINALITA'

Lo scopo della gara è quello di portarvi fuori dalla vostra zona di confort mentale e fisico, sarete chiamati a operare su più fronti cognitivi e motori contemporaneamente e in stretta collaborazione con il compagno di squadra. Vi renderete conto, senza filtri, di quali saranno i vostri punti deboli che dovrete successivamente allenare. I punteggi sono bilanciati per non dare vantaggi a una particolare attitudine sportiva. Tutte le regole di gara stabilite in questa competizione sono state adottate almeno una volta nei raid a cui abbiamo partecipato. La prova sarà dura, ma anche molto divertente. Le 6 ore vi voleranno via molto rapidamente. Tutti possono giocare le proprie carte. Bisognerà mettere in campo tutte le doti a disposizione come coraggio, volontà, freddezza, tecnica, tattica, memoria, fisicità, precisione, autostima, onestà, attitudine al rischio, spirito di squadra per riuscire a concludere la prova con piena soddisfazione. Sbagliare o non valutare a pieno le scelte migliori da fare sarà una certezza. Tutti sbaglieranno qualcosa, il vincitore sarà solo colui che farà meno errori. Tutto ciò che non si può controllare sarà lasciato alla fortuna. E quindi vi auguriamo buona fortuna e buon divertimento.

Il Comitato Organizzatore