

Notturna sprint alla Colletta

16 ottobre 2021

Comunicato gara n. 2

Descrizione dei punti di controllo

La descrizione dei punti di controllo è stampata in carta.

Partenza

La partenza è di tipo PUNCH & START, cioè il tempo effettivo di gara inizia solo quando si inserisce la SiCard nella stazione di Start.

Il triangolo segnato sulla carta corrisponde alla cosiddetta “svedese”: ossia alla lanterna che si trova un po’ più avanti rispetto alla partenza vera e propria, e che sarà facile raggiungere perché saranno date indicazioni in proposito.

Arrivo

L’ultima lanterna sul percorso è per tutti la 100. Questa volta si tratta di una lanterna più grossa delle altre, ben visibile.

Dopo aver punzonato la 100, ricordatevi di punzonare anche la stazione di FINISH (che farà fermare il cronometro).

Scarico SiCard

A gara conclusa (quindi dopo aver punzonato il FINISH), potete recarvi (senza fretta) allo scarico SiCard. Chi ha noleggiato la SiCard, dopo lo scarico la deve restituire.

Qualche indicazione per i neofiti

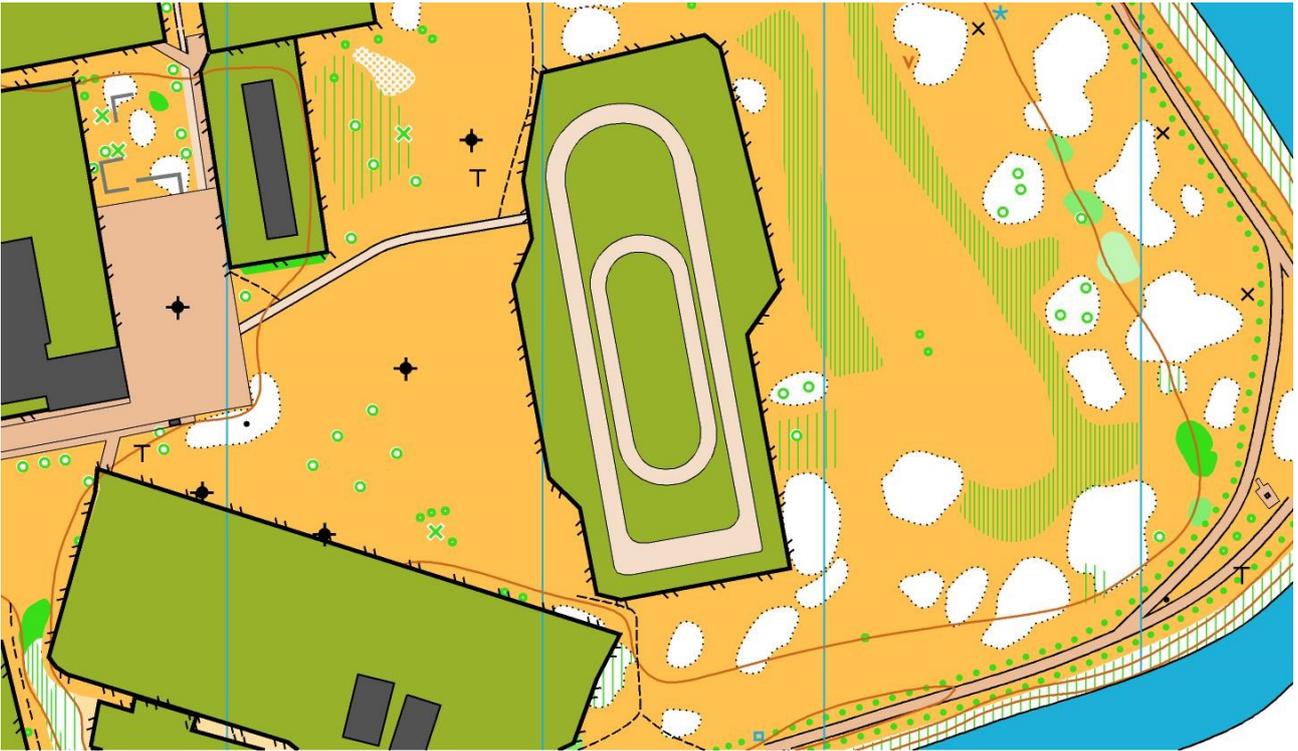
Colori della carta:

- Giallo: terreno aperto (prato, senza ostacoli)
- Bianco: bosco rado, con buona visibilità
- Verde marcio: area privata
- Aree di verde pieno: vegetazione fitta (più il verde è scuro, più è fitta)
- Area di tratteggio verde: corsa ostacolata (più le righe sono vicine, più è ostacolata)
- Blu: corsi d’acqua e oggetti idrici
- Nero: massi o costruzioni fatte dall’uomo
- Marrone: forme del terreno

Simboli:

- Le ics nere sono oggetti particolari (ad es. attrezzi ginnici e scatole elettriche)
- Le croci nere con pallino nero all’interno sono torri faro (lampioni alti e potenti)
- Le T nere sono lampioni piccoli
- I quadratini azzurri sono fontane
- I cerchietti verdi sono alberi distinguibili singolarmente (più il cerchio è grande, più l’albero è grande)
- Le ics verdi sono oggetti vegetali (ad esempio ceppi)

Estratto della carta di gara



Buon divertimento!

I tracciatori e il direttore di gara