

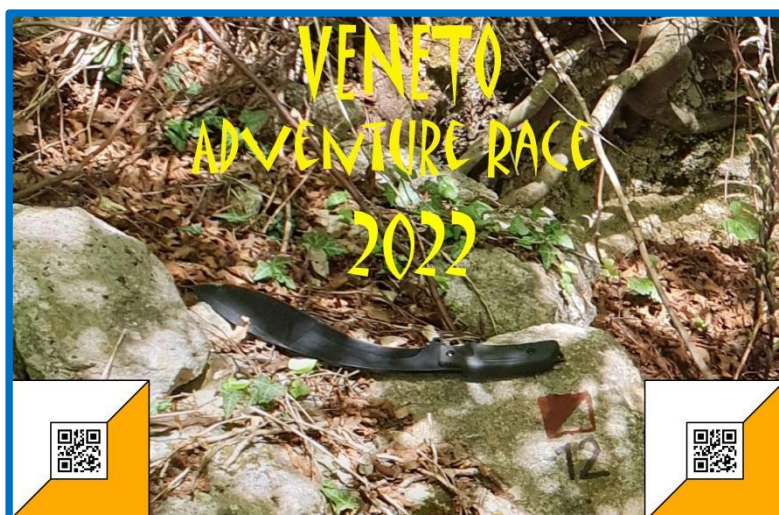
2° VENETO ADVENTURE RACE

VAR 2022



**Domenica 23 ottobre 2022 ore 8.00
a Brendola (VI)**

COMUNICATO GARA – Rev. 03 del 14/06/2022

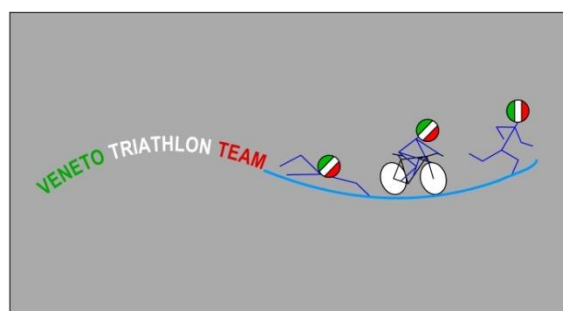


L'ASD EREBUS ORIENTAMENTO VICENZA



e il

VENETO TRIATHLON TEAM



organizzano il

2° VENETO ADVENTURE RACE

COMUNICATO GARA

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.

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, passaggio su slackline, canyoning cioè camminata su torrente e progressione orizzontale su fune sospesa)

Il team che accumulerà più punti lungo il percorso nel minor tempo e comunque entro il tempo massimo di 10 ore 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, passaggio su Slackline, Canyoning 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 previste 2 categorie:

- **Elite** (Uomo+Uomo)
- **Elite Mista** (Uomo+Donna o Donna+Donna)

La gara è su percorso a sequenza obbligata. 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. L'app non funziona su sistemi Apple.

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 (FISO). Chi non fosse tesserato potrà farlo per mezzo della Tessera giornaliera (costo 5,00 €).

L'età minima per partecipare è 18 anni compiuti.

All'atto dell'iscrizione gli atleti dovranno essere muniti di un certificato medico sportivo per almeno uno di questi sport: Corsa orientamento, Triathlon, Atletica leggera, MTB valido il giorno della competizione.

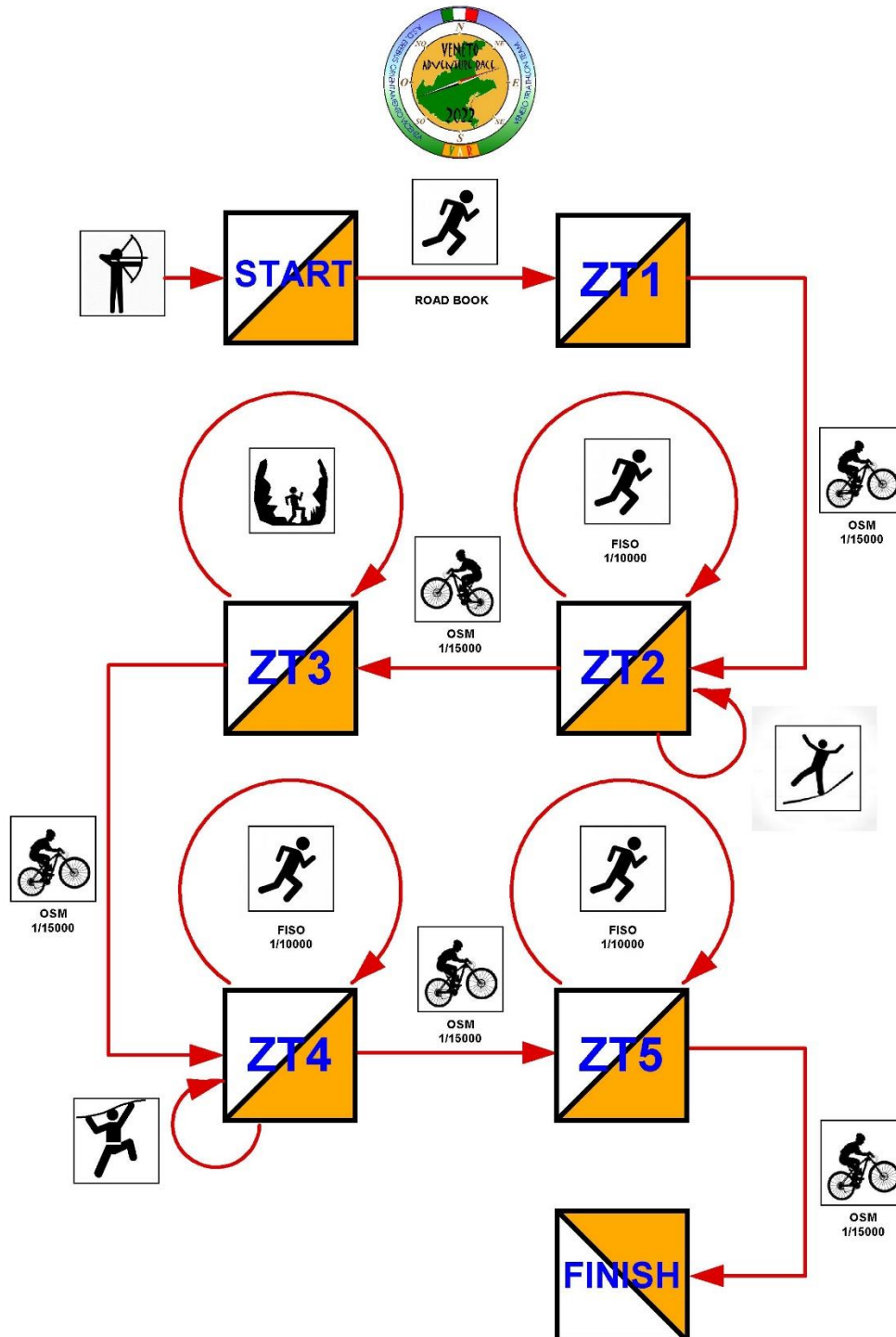
RITROVO

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 **6:30** di domenica 23 ottobre.

VAR 2022
VENETO ADVENTURE RACE



PROCEDURA

Registrazione e controllo materiale: domenica 23 ottobre dalle 06:30 alle 07:30 presso il ritrovo.

Prima del via è previsto un briefing tecnico obbligatorio alle 07:30 in cui verranno spiegate le prove da effettuare.

Alle 8.00 partirà la competizione con l'apertura dello stand del tiro con l'arco e inizierà la gara con anche il controllo del materiale obbligatorio.

Finito il tiro con l'arco ci si sposterà in massa per la partenza del tempo effettivo con la frazione di corsa del prologo con road book, dopodiché proseguirà la successione di frazioni di MTB e corsa e le prove speciali come schematizzato indicativamente nello schema di gara. Il comunicato potrà subire variazioni in fase di organizzazione come pure lo schema di gara. È opportuno periodicamente controllare l'uscita di eventuali aggiornamenti.

I concorrenti dovranno seguire la sequenza obbligata del percorso prendendo in successione le lanterne obbligatorie. Se una squadra salta una lanterna obbligatoria verrà classificata alle spalle dell'ultima squadra che ha completato il percorso obbligatorio anche se ci ha impiegato meno tempo a concludere il percorso.

Le prove speciali saranno computate come superate o non superate. Se la prova non è superata si dovrà percorrere un percorso extra di penalità con una eventuale prova fotografica da esibire al giudice per comprovare il compimento della penalità. In sostanza si farà perdere tempo alla squadra senza toglierle punti.

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. Tutti i ritiri devono comunque essere segnalati ad un membro dell'organizzazione o tramite il numero di emergenza.

Tempo massimo: il tempo massimo per concludere la prova è di **10 ore**. 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)
- Torcia frontale (per concorrente)
- Luci notturne per MTB (per concorrente)
- Telo termico (per concorrente)
- Kit minimo di primo soccorso costituito da disinfettante, cerotti, benda, nastro cerotto (per squadra)
- 1 cellulare con batteria carica e autonomia adeguata alla lunghezza della gara. Deve essere un cellulare Android. No 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 in tutte le frazioni di corsa tranne che nel prologo iniziale.

È inoltre consigliato avere con sé:

Materiale consigliato:

- Borraccia in bici ed altri liquidi per almeno 750 ml nello zaino in borraccia o sacca idrica
- Scarpe da trail running anche in MTB o scarpe di ricambio al seguito nello zaino (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 potranno 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 1 punto per ogni minuto (o frazione) di ritardo eccedente il tempo massimo (10 ore), 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 5 punti.

CARTINE

Durante lo svolgimento della gara verranno utilizzate differenti tipologie di cartine topografiche sia FISO che Open Street Map modificate. 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 ELITE MISTA. Le premiazioni ufficiali si svolgeranno il prima possibile dopo il ristoro indicativamente alle ore 20.30 presso l'arrivo.

ISCRIZIONI

Le iscrizioni apriranno il 15 giugno 2022 e si chiuderanno il 20 ottobre 2022. 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/2022202> oppure <https://www.erebusvicenza.it> oppure facebook : <https://www.facebook.com/VenetoAdventureRace2022>

Copia del certificato medico per attività sportiva agonistica (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 iscrizione:

ADVENTURE RACE:

- Fino al 30 agosto 2022: 30,00 €/concorrente
- Dal 01 settembre al 20 ottobre 2022: 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, riceveranno una mail di conferma dell'avvenuta iscrizione.

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

IBAN IT49A0859088330000900028393

BANCA CENTROVENETO BASSANO BANCA – Filiale di Arcugnano (VI)

Intestazione A.S.D. EREBUS ORIENTAMENTO VICENZA

Causale: Iscrizione Veneto Adventure Race 2022 (aggiungere nome del team)

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.

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. La prova sarà dura, ma anche molto divertente. Le 10

ore massime di gara 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