



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



VILLAGGIO SPIAGGIA (FE) – 2 Settembre 2022

TROFEO DELLE REGIONI DI TRAIL-O // STAFFETTA  
(bollettino solo online)

CARTA DI GARA: Villaggio Spiaggia Romea e pineta. Scala 1:3.000; equidistanza 2 metri: realizzazione 2021. ISSprOM 2019-2. Formato A4.

PRIMA PARTENZA: ore 16.00, presso il punto di partenza indicato come triangolo nello schema.  
Partenze libere tra le 16.00 e le 17.30 per i concorrenti del Trofeo delle Regioni, a seguire per fuori gara e accompagnatori.

ORIENTEERING



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



CATEGORIE di GARA: UNDER 20 e UNDER 14

ALTRE CATEGORIE (fuori gara): DIRECT (ragazzi non inseriti nelle staffette) e OFFICIALS (accompagnatori)

FORMULA DI GARA: gara a squadre di due frazioni, ogni frazione prevede 12 punti di PreO e 1 piazzola TempO. La piazzola TempO avrà 5 quesiti ciascuna e 6 lanterne, diversa tra Under-14 e Under-20. Tutti i punti di PreO saranno del tipo "A-B-C", con tre possibili lanterne: è prevista la risposta Z (Zero) nel PreO solo per la categoria Under20, e per entrambe le categorie nelle piazzole TempO, quando nessuna delle lanterne è corretta. ATTENZIONE! Le due frazioni prevedono variazioni nei quesiti di PreO.



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



Nei pressi della segreteria sarà già disponibile una piazzola TempO di prova, utile anche per la prova del giorno successivo per prendere dimestichezza con la disciplina e la tipologia di gara.

**RISULTATI:** Risultato individuale formato da: tempo nelle risposte delle piazzole + errori TempO x 30" + errori PreO x 60". Risultato di squadra: somma dei tempi dei due frazionisti.

**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 nullo. Tempo massimo: 60 minuti. I concorrenti possono transitare solo sui sentieri segnati in mappa con il simbolo di linea marroncino bordato di nero, eventuali sentieri vietati sono segnati in mappa con una barretta magenta e a terra con del nastro segnaletico a sbarrare l'accesso. Non sono in alcun modo transitabili, pena la squalifica, tutti i sentieri e le tracce di sentiero segnati come linea nera tratteggiata.

**ARRIVO:** Dopo l'arrivo segnato in mappa i concorrenti si recheranno alla postazione a tempo loro assegnata (diversa per Under-20 e Under-14), a circa 100m di distanza dall'arrivo. Le mappe di gara verranno ritirate all'arrivo e riconsegnate dopo l'ultima partenza.

**PROCEDURA TempO:** nella 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".

**PUNTI DI VISTA:** ogni punto di vista, segnalato da un paletto con cartello e relativo punzone, corrisponde a un solo punto di controllo. Prestare attenzione alla numerazione. Eventuali fettucce bianco/rosse indicheranno il cono di visuale in alcuni punti di vista.

**PREMIAZIONI:** verranno premiate le prime 3 staffette classificate per categoria.

**PUNZONATURA:** Per la punzonatura dei punti della parte di PreO verrà usata la App ANT da parte dei concorrenti spiegata nell'appendice sotto. E' comunque possibile utilizzare il cartellino, con 12 righe di caselle A-B-C-Z, e punzonare presso i punti di vista.

**LINK PER LA CONFIGURAZIONE DEL SOFTWARE ANT:** comunicata in seguito con apposito bollettino nei giorni precedenti la gara.



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



## APPENDICE

La **punzonatura della sezione PreO** 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/>

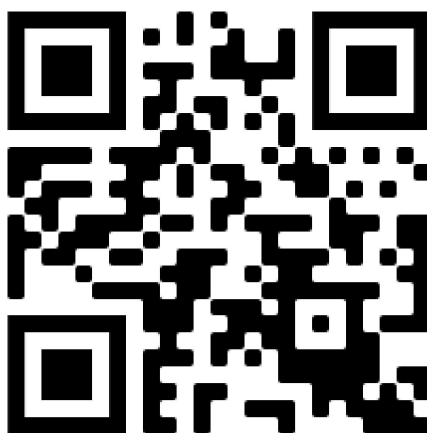
### ANT — Answer'N'Time Recorder



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).

Il link per scaricare le impostazioni di gara è incluso nel comunicato gara, 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 dovrà essere utilizzato in modalità aereo durante tutto lo svolgimento della gara (dalla partenza all'arrivo), ma dopo l'arrivo dovrà essere collegato a Internet per inviare il file con le punzonature sul server.



FEDERAZIONE  
ITALIANA  
SPORT  
ORIENTAMENTO



## **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 seleziona il quesito a cui rispondere e la risposta scelta

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) 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.