

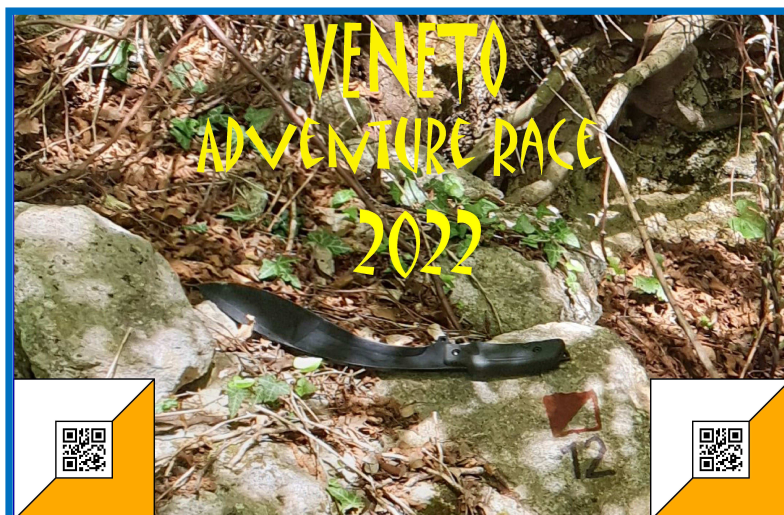


# VENETO ADVENTURE RACE MULTISPORT

VAR 2022 LIGHT

## REGOLAMENTO GARA

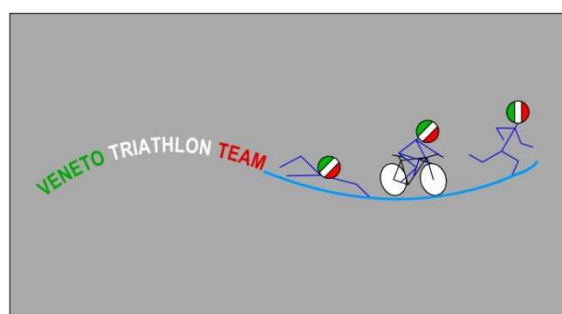
Rev. 01 del 07/10/2022



## **ASD EREBUS ORIENTAMENTO VICENZA**



## **VENETO TRIATHLON TEAM**



**organizzano il**

## **2° VENETO ADVENTURE RACE LIGHT**

## Data della manifestazione : Domenica 23 ottobre 2022

Tipo di gara: Multisport (corsa orientamento e MTB, orientamento)

Ritrovo: presso la Polisportiva di Brendola – Piazza del Donatore , 10, Brendola (VI)

### Programma:

- Ore 9:30 – Arrivo presso il ritrovo, apertura segreteria e inizio preparativi
- Ore 10.30 – Briefing
- Ore 11:00 – Partenza in massa di corsa
- Ore 13:30 – Termine manifestazione
- Ore 14:00 – Ristoro
- Ore 15:00 – Premiazioni

### Zona partenza in Piazza del Donatore a Brendola:

Pianta della zona di partenza.



### Materiale obbligatorio:

- MTB con kit di riparazione e gonfiaggio (per concorrente)

- Un caschetto da bici per la frazione in MTB (per concorrente)
- Mantellina antivento (per concorrente)
- Bussola (per concorrente)
- Busta trasparente ed impermeabile porta cartine (per concorrente)
- 1 cellulare con batteria carica e autonomia sufficienti per tutta la durata del percorso. Deve essere un cellulare Android , no Apple. Si deve fornire il numero all'atto dell'iscrizione per ottenere l'app VARMARKER ed è da utilizzare anche come emergenza. Il cellulare dovrà essere utilizzato in gara per registrare i passaggi sui punti di controllo (uno per squadra).

### **Materiale consigliato:**

- Borraccia in bici
- Scarpe da trail running anche in MTB e pedali flat (per concorrente)
- Zainetto da running
- 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

### **Sequenza di gara**

Successione discipline : Corsa orientamento in centro cittadino – MTB orientamento – Corsa orientamento in zona collinare – MTB orientamento. Ci saranno 2 zone cambio (Zone di Transizione) denominate ZT1 – ZT2.

Tutto il percorso sarà a sequenza obbligata. Se si salta un punto obbligatorio si sarà squalificati.

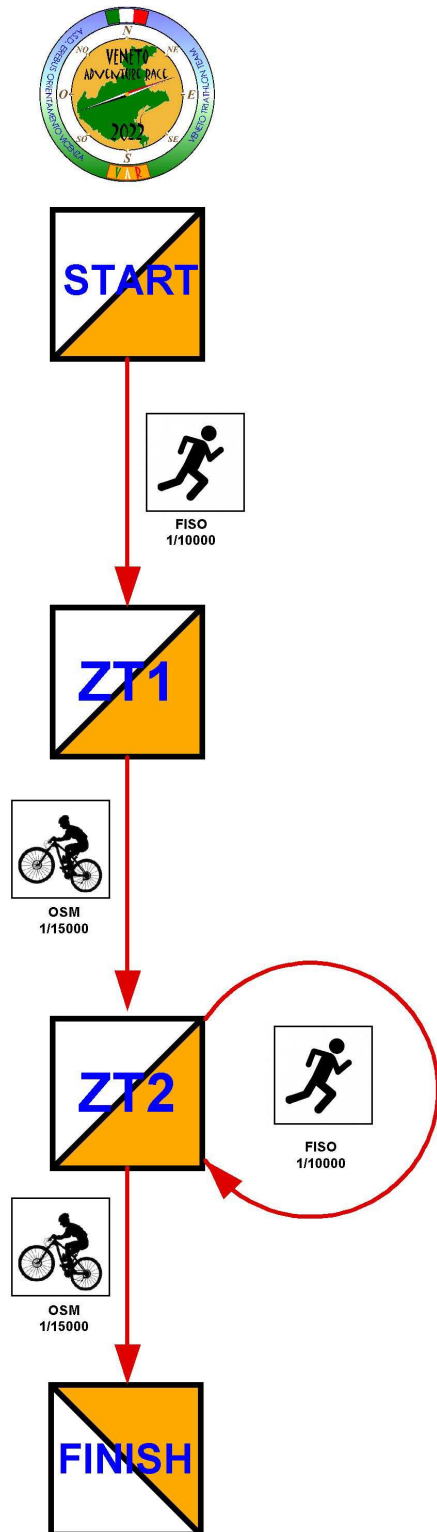
Dopo il briefing e gli ultimi preparativi i concorrenti posizioneranno la MTB in zona cambio in piazza del Donatore. Le squadre si presenteranno allo start per la partenza in massa della corsa.

La partenza verrà sancita dalla scansione con il cellulare del QR della lanterna di START e da quel momento partirà la gara in linea.

Quando la squadra arriverà in zona cambio ZT1 verranno fornite le cartine della MTB.

# VAR 2022

## VENETO ADVENTURE RACE LIGHT



## **Cartine.**

Durante lo svolgimento della gara verranno utilizzate differenti tipologie di cartine topografiche FISO e verranno consegnate quelle di MTB alla partenza in ZT1 a ciascun concorrente con impressa sopra la tabella con la descrizione delle lanterne. Quelle di corsa alla partenza e in ZT2. Sulle cartine sono segnati tutti i punti da raggiungere. Le cartine vengono appositamente realizzate per la manifestazione e non sono in commercio.

Tutte le mappe saranno in formato A3 e A4 e con scale da 1:5000 ,1:10000 e 1:20000 ed è consigliato usarle all'interno di buste protettive per preservarle dal sudore o dalla pioggia.



: carta FISO scala 1:5000



: Carta FISO scala 1:10000



: carta FISO MTB scala 1:20000

Le mappe saranno consegnate una per concorrente.

Le zone cambio MTB / Corsa sono in successione in zone diverse quindi è opportuno utilizzare le scarpe da trekking anche in MTB utilizzando i pedali flat.

NUMERO DI EMERGENZA: 338 6100326 .

### **Zone cambio:**

Sono previste due zone di transizione per i passaggi da corsa a MTB e da MTB a corsa. Le transizioni sono in luoghi presidiati (verranno controllate le bici). La prima in partenza presso la Polisportiva di Brendola (ZT1) mentre la seconda (ZT2) , sarà lungo il percorso e il suo raggiungimento è obbligatorio.

Si entra ed esce dalle ZT a piedi con la bici al seguito. E' obbligatorio rilevare le lanterne di ZT1 , ZT2, quando si entra in zona cambio e quando si esce (valgono anch'esse 1 punto).

Attenzione l'equipaggiamento minimo, come da regolamento, dovrà sempre esser portato con sé anche in corsa, nelle zone cambio o lungo il percorso ci saranno dei giudici a controllare. In zona cambio si può lasciare oltre al MTB, il casco, lo zaino lo si porta sempre anche nella corsa.

### **Sistema di punzonatura:**

Alla partenza di corsa si legge con il cellulare di squadra il QR di START che dà il via al tempo di gara. Terminata la corsa si potrà partire in MTB . Per tutta la gara le lanterne verranno punzionate tramite lettura del QR con il cellulare.

Le lanterne si presentano plastificate con il classico colore bianco e arancione in formato quadrato bidimensionale (14 cm x 14 cm) con al centro un QR sotto il quale è stampato il codice di due lettere della lanterna e il punteggio. Se la lanterna risulta mancante perché vandalizzata allora si deve scattare una foto dell'oggetto su cui doveva essere installata come in descrizione.

Questa è un esempio di lanterna utilizzata.



Ci si dovrà munire di cellulare carico e che possa tenere la carica per tutta la gara. Si dovrà predisporre un sistema di aggancio del cellulare in modo di averlo rapidamente a disposizione quando si deve fare la scansione del QR. Si consiglia una busta trasparente per cellulari da tenere al collo o attaccata allo zaino.

Ai punti di controllo verrà registrato il passaggio tramite scansione con il cellulare del QR presente sulla lanterna. Per la scansione del QR a tutte le squadre iscritte verrà inviata l'app VARMARKER realizzata appositamente per la gara che è compatibile con Android e non con iPhone. E' possibile verificarne il funzionamento inquadrando la lanterna di questa guida.

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 complessivo. Alla fine della competizione il file prodotto verrà inviato al responsabile del cronometraggio tramite mail o whats app. tramite apposito tasto (vedasi documento con istruzioni VARMARKER allegato). Per



aumentare l'autonomia l'app VARMARKER può essere utilizzata spegnendo la ricezione dati e la posizione GPS, mettendo cioè sostanzialmente in modalità aereo .

## **Punteggi**

Le lanterne avranno un valore pari ad un punto ciascuna.

### **CORSA 1 IN CENTRO CITTADINO**

Percorso a sequenza obbligata. Rientro in ZT1. Le sigle delle 10 lanterne inizieranno per Z.

#### **MTB**

Le sigle delle lanterne da timbrare in MTB inizieranno per A o B tranne un'eccezione che inizierà per Z.

### **CORSA 2 IN COLLINA**

Corsa ZT2 . Le sigle delle 13 lanterne da timbrare nella corsa in questa zona inizieranno per E.

Non si possono timbrare le lanterne della corsa in MTB .

## **Penalità**

Squalifica un caso di mancata timbratura o errata sequenza di timbratura delle lanterne.

I componenti della squadra non devono allontanarsi tra di loro per più di 20 m e devono raggiungere la lanterna insieme. Se vengono sorpresi separati da un giudice scatta la squalifica.

## **Squalifica**

La squadra può essere squalificata per le seguenti infrazioni :

- 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

- Il ritiro di un componente della squadra equivale alla squalifica dell'intera squadra.

### **Ritiro.**

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 numero di emergenza 338 6100326 che è stampato anche sulla lista di descrizione delle lanterne.

### **Approvvigionamento idrico:**

La gara è in autosufficienza alimentare e idrica. L'organizzazione non fornirà nulla lungo il percorso. Comunque sulle cartine verranno segnate le fontane su cui ci si può rifornire.

### **Premiazioni**

Verranno premiate le prime tre squadre classificate delle categorie Open, Open Mista, Single M e Single F.

### **Altre informazioni:**

La manifestazione avrà luogo con qualsiasi tempo atmosferico e su strade aperte al traffico, i concorrenti sono tenuti al rispetto del codice della strada e sono responsabili del proprio comportamento.

Si raccomanda il rispetto delle proprietà private e di tutti i prati coltivati e dei filari di uva.

E' consigliato gareggiare con pantaloni lunghi dato che in zona si segnala la presenza di zecche.

Le carte sono aggiornate, ma non in modo completo quindi potreste trovare particolari o sentieri non in carta o limiti di vegetazione non precisi, fate prima di tutto riferimento alle curve di livello e ai particolari inamovibili e alle distanze. Affrontare anche questa difficoltà interpretative fa parte della gara.

I punti di controllo (lanterne) sono posizionati nei pressi di sentieri, anche se non vige alcun divieto si consiglia di seguirli perché rovi, fossi, recinzioni, proprietà private e campi coltivati non perfettamente indicati sono in agguato.

### **Attività per il pubblico ed accompagnatori**

Presso la zona partenza, dopo che sono partiti i concorrenti il pubblico e gli accompagnatori potranno fare attività di tiro con l'arco con istruttori .

Per gli accompagnatori e i bambini sarà a disposizione anche un percorso di orientamento in centro cittadino o di orientwalking su collina.

### **Scopo finale**

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. 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