



OriCup Inverno 2022-2023 – 2[^] prova CO 4 dicembre 2022

- Ritrovo e parcheggi in Via Hueller a Marter (46.026194N;11.391377E). Seguire le indicazioni degli addetti.
- La partenza dista 500 m con 50 m. di dislivello (10/15 minuti).
- La partenza è di tipo "free punching start" dalle ore 11.00 alle ore 12.00.
- Il triangolo della partenza, che indica la partenza effettiva, è a 50 metri dopo la consegna delle mappe.
- La mappa di gara è stampata su carta resistente all'acqua.
- **LUNGHEZZE PERCORSI:**

BIANCO:	980m + 35d	10 punti
GIALLO:	1570m + 90d	15 punti
ROSSO:	2470m + 195d	23 punti
NERO:	1910m + 125d	15 punti (mappa solo sentieri e sassi/rocce)
- Le descrizioni punti sono stampate solo sulle mappe.
- La mappa usata è la mappa CO 604 del 2008 (norma ISSOM) in scala 1:5000 con equidistanza 2,5m. . Revisione parziale 2020.
- In alcune zone la vegetazione può essere più fitta di quella rappresentata in mappa e possono essere presenti alberi abbattuti dal forte vento degli anni scorsi. I sentieri possono essere poco visibili.
- Si raccomanda di ottimizzare gli spazi a disposizione per i parcheggi.
- **Al ritrovo saranno presenti gli iscritti al corso per tecnici di primo livello che aiuteranno i principianti sia con suggerimenti che eventualmente accompagnando chi lo desidera. Particolarmente utile per MW 10 e 12.**

Buona gara a tutti.



OriCup Inverno 2022-2023 – 1[^] prova Trail O 4 dicembre 2022

Ritrovo e parcheggi in Piazza Santa Margherita a Marter (46.033362N;11.392297E).

Carta di Gara Marter - Scala 1:1500 (PreO e punto TempO) equidistanza 2,5m, realizzazione 2001, agg. 2022.

Partenza libera dalle ore 11.30, nelle immediate vicinanze del parcheggio/ritrovo.

Categoria Unica ESORDIENTI / Elite OPEN / PARALIMPICI.
Costo iscrizioni come per la Oricup inverno di CO

Formula di gara: **punti PreO + 1 piazzola TempO.**

Percorso di gara:

Lunghezza PreO (sprint) 450m, dislivello 15 m. Completamente accessibile su asfalto.

Data la natura promozionale della prova, non è previsto tempo massimo.

Ci saranno diversi punti di vista, segnalati a terra con un numero. Prestare attenzione alla numerazione dei punti. Eventuali fettucce bianco/rosse indicheranno il cono di visuale in alcuni punti di vista.

Procedura punto a tempo:

La piazzola TempO avrà 5 quesiti e 6 lanterne.

- verrà consegnato al concorrente un plico con le 5 carte sciolte dei quesiti. 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 massimo per ogni postazione è di 150 secondi. Ogni errore conterà una penalità di 30 secondi.

Le risposte devono essere date in modo chiaro e comprensibile, usando l'alfabeto fonetico internazionale ALPHA – BRAVO – CHARLIE – DELTA – ECHO – FOXTROT - ZERO.

È prevista la risposta Z sia nel TempO che nel PreO, quando nessuna delle lanterne corrisponde alla descrizione punto. Zero Tolerance: 4 m. Questo significa che quando in un punto la risposta prevista è Z, le lanterne sono lontane almeno 4 m dalla posizione corretta, oppure chiaramente posizionate su un altro oggetto o caratteristica della carta (esempio: diverso albero, altro angolo dell'edificio, altro angolo di un muretto, ...)

Al ritrovo saranno presenti gli iscritti al corso per tecnici di primo livello che aiuteranno i principianti sia con suggerimenti che eventualmente accompagnando chi lo desidera.

Buon divertimento!