



TOUR TREVIGIANO TRAIL ORIENTEERING 2023

05/02/2023 - Orienteering Tarzo

Ritrovo e parcheggio Pro Loco di Tarzo, via Cesare Battisti n. 11, Tarzo TV

ISCRIZIONE

L'iscrizione è gratuita basterà presentarsi direttamente in partenza in piazza IV novembre in centro a Tarzo vicino alla gelateria El Gelatin SNC.

RITROVO E PARTENZA

Il ritrovo ufficiale della gara di corsa e per quella di TrailO è presso la Pro Loco di Tarzo, via Cesare Battisti n. 11, Tarzo TV.

La partenza del TrailO è situata nei pressi di piazza IV novembre in centro a Tarzo (vicino alla gelateria) e dista circa 1 km dal ritrovo. <https://goo.gl/maps/EdFPwzj7VkePQZzJ9>

C'è ampia disponibilità di parcheggi in zona. I parcheggi vicino al Parco Broli sono invece vietati in quanto situati in piena zona gara.

La partenza della gara di corsa è circa a metà strada tra il ritrovo e la partenza della gara di TrailO.

L'arrivo del TrailO dista invece circa 1,5 km dal ritrovo e 500 m dalla partenza del TrailO. (circa 1km dalla partenza della gara di CO).

Per la gara di corsa la partenza sarà libera tra le 9:30 e le 11:00. Per dare la possibilità a più persone di spostarsi e provare il percorso di TrailO la partenza di quest'ultima sarà libera dalle 9:00 alle 12:00 circa.

Si segnala la presenza di WC accessibili nei pressi del ritrovo.

CARTA DI GARA

Parco Broli – Tarzo - Scala 1:1500 (PreO) ISSprOM 2019-2 (simboli ridotti del 50%) e Scala 1:2000 (TempO) ISSprOM 2019-2 equidistanza 2m, realizzazione 2022, aggiornamento ed ampliamento 2023.

CATEGORIA E FORMULA DI GARA

Categoria unica ESORDIENTI / Elite OPEN / PARALIMPICI. Data la natura promozionale della prova non sarà tenuto conto del tempo massimo (tempo massimo CONSIGLIATO 45').

Percorso completamente accessibile su asfalto (pista ciclabile e marciapiede attorno gli edifici del parco).

Formula di gara: **2 piazzole TempO + 18 punti PreO (situati tra le due piazzole).**

Dopo la prima piazzola di TempO verrà consegnata la mappa di gara del PreO. Come segnato nello schema sotto si raccomanda di seguire le fettucce bianco-rosse per un tratto di 200m fino alla partenza della sezione PreO. Una volta arrivati troverete un cartello con la scritta START e corrisponderà al triangolo in mappa.

La lunghezza del percorso PreO è di 400 m, dislivello 2m.



VERSO IL RITROVO E
LA PARTENZA CO

**STAZIONE
TEMPO1**

Dopo la prima
piazzola di TempO seguire le fettucce
fino allo START del PreO (circa 200m).

Per il TempO scala 1:2000 ISSprOM 2019-2
equidistanza 2m

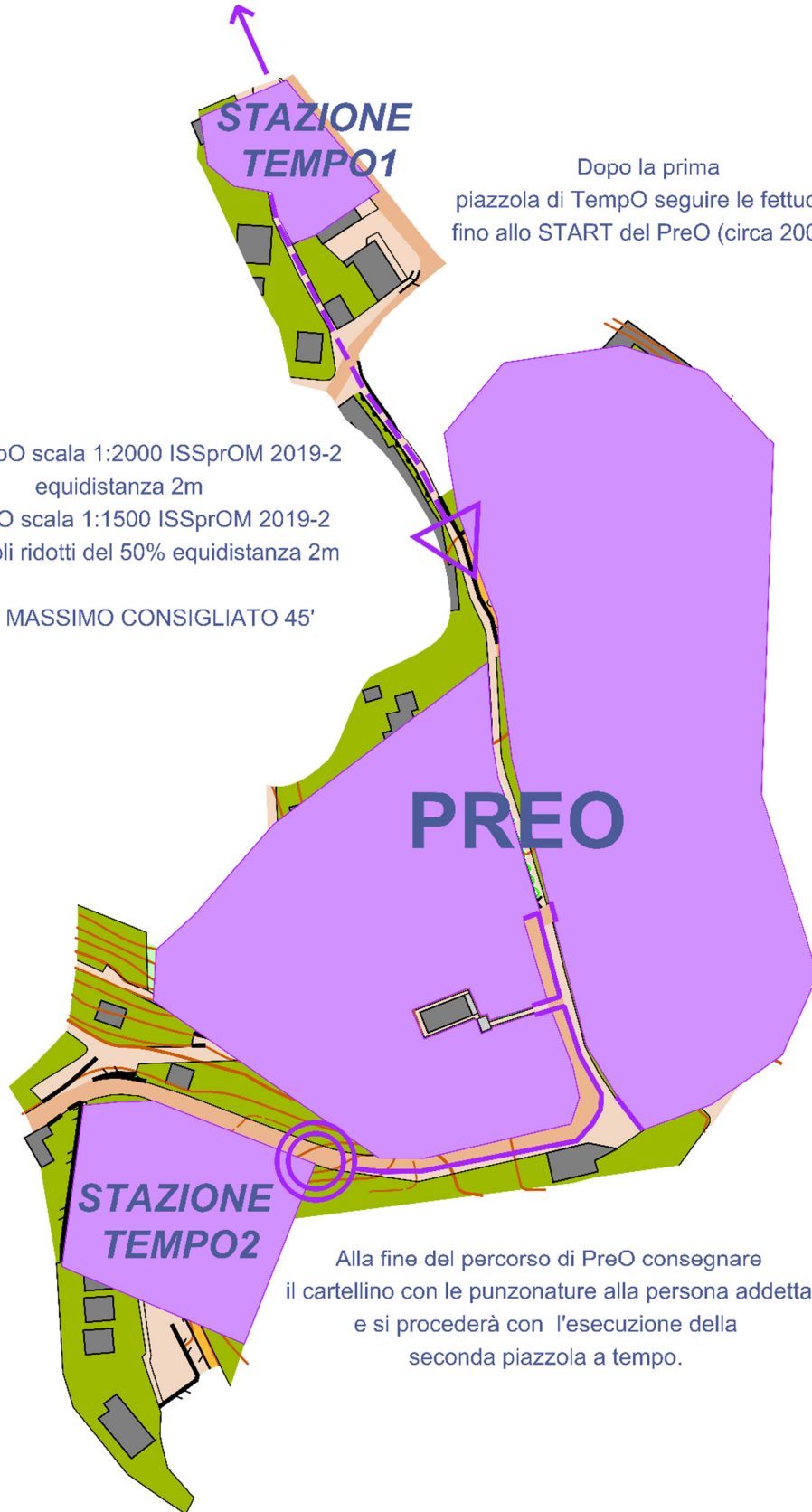
Per il PreO scala 1:1500 ISSprOM 2019-2
con simboli ridotti del 50% equidistanza 2m

TEMPO MASSIMO CONSIGLIATO 45'

PREO

**STAZIONE
TEMPO2**

Alla fine del percorso di PreO consegnare
il cartellino con le punzonature alla persona addetta
e si procederà con l'esecuzione della
seconda piazzola a tempo.



PROCEDURA PUNTI A TEMPO

Ciascuna delle 2 piazzole TempO avrà 5 quesiti e 6 lanterne. - verrà consegnato al concorrente un plico con le 5 carte sciolte dei quesiti. Il giudice indicherà le lanterne da sinistra verso destra e reciterà la formula “vedi 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 è corretta.

Zero Tolerance: 4m – senza eccezioni (o altro oggetto) per i soli punti a tempo.

Questo significa che quando in un punto la risposta prevista è Z, le lanterne sono lontane almeno 4m 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 recinto, ...)

PROCEDURA PERCORSO PREO

Durante la gara di PreO è vietato uscire dalla pista ciclabile o dal marciapiede attorno agli edifici del parco.

Si prega di attraversare la strada sulle strisce pedonali. **ATTENZIONE AL TRAFFICO!**

In mappa sono indicate delle linee viola da non oltrepassare, mentre nella realtà solamente in qualche punto verrà messo del nastro bianco rosso con un segnale di STOP da non oltrepassare.

Per ogni errore di punzonatura nel PreO saranno dati 60” di penalità.

Dei conetti gialli numerati che troverete a terra vi indicheranno i punti di vista l’osservazione delle risposte da dare.

Troverete anche dei paletti o dei cavalletti con dei punzoni per poter punzonare il cartellino una volta decisa la risposta. **ATTENZIONE!**

- Un conetto potrà avere più numeri. Significa che da quello stesso punto di vista dovranno essere risolti più quesiti contraddistinti dai numeri indicati.
- Da uno stesso punto di vista si potranno vedere più lanterne da angolazioni diverse. Troverete delle fettucce bianco rosse davanti al conetto che vi indicheranno il cono di visuale per poter visualizzare correttamente le lanterne richieste dal quesito indicato dal numero.

Da un punto di vista le lanterne visibili da sinistra verso destra potranno essere al massimo 5 (A-B-C-D-E) e minimo 1 (che sarà quindi solo A). In quest’ultimo caso in descrizione punti ci sarà solo una lettera ed il concorrente dovrà decidere se punzonare sulla casella A del cartellino (lanterna posizionata correttamente) oppure Z (lanterna non sul posto corretto). **Zero Tolerance: 4m – senza eccezioni.**

Ad esempio in caso in descrizione punti ci sia scritto che il punto 5 è “A-C” , le lanterne visibili dal punto di vista n°5 (conetto giallo col numero 5 con eventuale cono di visuale da seguire) saranno 3, la più a sinistra sarà la A, la centrale sarà la B e quella più a destra sarà la C. La risposta Z è comunque sempre possibile.

In una gara di TrailO di solito tutti i partecipanti devono comportarsi con onestà e lealtà. Non è possibile comunicare in nessuna forma tra loro durante e dopo la gara. Nel tragitto per tornare al ritrovo o partenza non disturbare i concorrenti che stanno ancora svolgendo la gara o che devono ancora iniziarla.

CLASSIFICA

Verrà pubblicata il prima possibile. Per ogni errore di punzonatura nel PreO saranno dati 60” di penalità i cui secondi verranno sommati al tempo impiegato nel rispondere alle piazzole TempO più gli eventuali errori (30” di penalità).

Vince chi avrà il minor tempo. Non ci saranno premiazioni vista la natura promozionale della prova.

Sperando di poter organizzare altre prove nelle prossime tappe del Tour Trevigiano verrà fatta una classifica generale a punti dopo ogni tappa.

Un ringraziamento particolare alle società OK Montello e Orienteering Treviso che hanno collaborato con noi per l’organizzazione di questa gara.

Buon divertimento!