



MARZABOTTO – 12 Marzo 2023

(bollettino solo online)

ISCRIZIONI: Ogni società dovrà pagare le iscrizioni esclusivamente tramite bonifico bancario al CC IBAN: IT97B0707236670037000600298 intestato a Polisportiva Giovanni Masi asd. Specificare CHIARAMENTE NELLA CAUSALE ISCRIZIONI GARA ORIENTEERING.

RITROVO presso il centro sportivo Bottonelli, via Matteotti 8, Marzabotto (BO)
<https://goo.gl/maps/3oB3WhTyk7Uq3uqH7>

CARTA di GARA: 1:4.000; equidistanza 2,5 metri, omologata FISO. Normativa ISSprOM 2019-2.



MARZABOTTO

1:4000 - 2,5M

ORIENTEERING



WWW.POLMASI.IT/ORIENTEERING

AREA GARA

1^ COPPA ITALIA (PreO)

Campionato regionale EMILIA-ROMAGNA

PRIMA PARTENZA: ore 10.00 con pre partenza (-10 minuti) nei pressi del ritrovo, come da immagine allegata; ai concorrenti verrà consegnata una mappetta per raggiungere la partenza del PreO, situata a 800 metri di distanza, e per compiere i trasferimenti tra le varie part successive.

CATEGORIE: Open Elite / Paralimpici ; Direct ed Esordienti

PERCORSO di GARA ELITE/PARALIMPICI: il percorso sarà formato da **una prima parte di PreO** (150 metri con 10 punti di controllo); trasferimento di 250 metri; **punto a tempo** (3 quesiti, 6 lanterne, senza Z); **seconda parte PreO** (450 metri con 10 punti di controllo); trasferimento 20 metri; **punto a tempo** (3 quesiti, 6 lanterne, senza Z).

Il percorso delle categorie **Esordienti e Direct** sarà formato solo dalla prima parte di PreO (150 metri, 10 punti, 40' tempo massimo) e la prima piazzola a tempo.

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. I punti più lontani avranno una tolleranza aumentata del 100% ogni 100 metri.



ARRIVO: Dopo il secondo punto a tempo gli atleti rientreranno al centro sportivo con un tragitto di 1.200 metri per tornare al ritrovo, sempre utilizzando la mappetta consegnata in partenza. Vietato comunicare con i concorrenti in gara o disturbare chi deve ancora completare la prova.

Punti di vista: ci saranno diversi punti di vista che corrispondono a più punti di controllo. Prestare attenzione alla numerazione e alle indicazioni per le diverse categorie. Eventuali fettucce bianco/rosse indicheranno il cono di visuale in alcuni punti di vista.

Per i punti a tempo sarà usata la App ANT con misurazione da parte dei giudici. Per la punzonatura dei punti della parte di PreO verrà usata la App ANT da parte dei concorrenti spiegata nell'appendice sotto.

IMPAGINAZIONE PUNTI A TEMPO: 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.

PROCEDURA: Ad ogni postazione dei punti a tempo verrà consegnato al concorrente un plico con le 3 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 90 secondi. 20" prima dello scadere del termine il giudice avviserà il concorrente dicendo: "20 secondi".

RISPOSTE: Le risposte devono essere date in modo chiaro e comprensibile usando l'alfabeto fonetico internazionale (Alpha, Bravo, Charlie, Delta, Echo, Foxtrot).

SESSIONE DI AGGIORNAMENTO TECNICI (prenotazione non necessaria)

Tecnici e tesserati FISO interessati potranno incontrare gli organizzatori e lo staff tecnico del Settore TrailO per discutere le scelte tecniche e logistiche adottate nell'evento. L'appuntamento sarà presso il ritrovo alle 12.45 cca e tra la fine della gara di TrailO e l'inizio di quella C-O sarà possibile rivedere almeno una parte del tracciato accompagnati da tecnici o atleti esperti, al fine di condividere le tecniche di risoluzione da adottare sui vari quesiti proposti.

Trofeo Emilia-Romagna

3^a prova – Sprint



MARZABOTTO

1:4000 - 2,5M

ORIENTEERING



WWW.POLMASI.IT/ORIENTEERING

AREA GARA

RITROVO e **ARRIVO** presso il centro sportivo Bottonelli, via Matteotti 8, Marzabotto (BO)
<https://goo.gl/maps/3oB3WhTyk7Uq3uqH7>

CARTA di GARA: 1:4.000; equidistanza 2,5 metri, omologata FISO. Normativa ISSprOM 2019-2.

La descrizione dei punti è presente solo sulla carta di gara. Simbolica per i percorsi agonistici, sia simbolica che testuale per percorsi under 10-12 ed Esordienti.

PRIMA PARTENZA: ore 14.30 a 1.200 metri dal ritrovo, seguire le fettucce bianco-rosse. Ampia zona di riscaldamento nei pressi della partenza. Chiamata a -3 minuti dal via.

Partenze con griglia di partenza (*punching start al via*). Il triangolo sulla mappa corrisponde al punto di partenza, a 40 metri dalla raccolta delle mappe. Punzonatura Sport-Ident con sistema SIAC AIR+ attivato.

TERRENO di GARA: 80% off road (semi aperto, area golenale), 20% sentieri e parco. Sono consigliati calzettoni lunghi nei percorsi più lunghi, anche se la velocità e la visibilità risultano per lo più molto buone. Scarpe da corsa normali o con tacchetti in gomma. Sono vietate le scarpe chiodate, di qualsiasi tipo. Tempo massimo: 60'.

PREMIAZIONI: per il TrailO a conclusione della gara, indicativamente alle ore 13.30 nei pressi del ritrovo. Verranno premiati i primi 3 Open Elite, i primi 3 under20 e i primi 3 Paralimpici (estrapolati dalla classifica unica) con premi in natura e buoni consumazione al bar.

Per la CO: al termine della gara sprint indicativamente alle ore 17.00. Saranno premiati i primi 3 classificati delle categorie agonistiche e tutti gli under 10 e under 12.

Buon divertimento, Polisportiva Masi

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/releases.html>, con link diretto alla versione giusta: <http://ant.yq.cz/ant-trail-4.9.2-4090221.apk> o usare il QRCode:



Per ragioni di compatibilità dell'applicazione con il software della gestione dati, NON saranno consentite versioni precedenti o successive: chi non avesse la 4.9.2 deve necessariamente disinstallare l'app e installare la versione corretta.

Domenica al ritrovo verrà fornito il link per scaricare il file di gara sulla App, 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 per praticità dovrà avere una connessione internet per caricare il file con le punzonature sul server dopo la gara (ma è comunque possibile scaricare le punzonature con Bluetooth o con un cavo usb).

Se non si possiede un cellulare Android si caldeggia di procurarsene uno. In caso di impossibilità è permesso gareggiare con testimone cartaceo e punzone personale: in questo caso il concorrente deve comunicarlo entro Venerdì alle ore 18.00.

PROCEDURA per la punzonatura della sezione PreO con ANT

Al ritrovo il concorrente scarica il file di gara all'indirizzo fornito (dal menu Evento).

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 (a sequenza libera) seleziona il quesito a cui rispondere e la risposta scelta (per ogni quesito sono disponibili tutte le lettere, quindi anche per una lanterna A-Z sono disponibili le risposte A B C D E Z, come nel testimone cartaceo).

Nella gara di Pre-o, per ognuna delle due parti di gara, tutti i punti di una sezione devono già essere stati risposti prima dell'arrivo di quella parte

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 una lettera, l'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 o della segreteria) invierà il proprio risultato al server mediante il comando Results – freccina UPLOAD, per ognuna delle parti di gara.

In gara ricorda (anche ai punti a Tempo) di avere il telefono sempre in FLIGHT MODE (Modalità Aereo), pena squalifica.