

DOLOMITI ADVENTURE RACE



17 giugno 2023

Caoria – Valle del Vanoi (TN)



Ritrovo e parcheggio

Parcheggio DAR2023

46°11'45.5"N 11°40'44.7"E



Programma

Sabato 17 giugno 2023

Orario	Attività
06.30 – 07.30	apertura segreteria e controllo materiali gara lunga
7.45	briefing tecnico gara lunga
8.00	partenza percorso lungo
8.00 – 09.00	apertura segreteria e controllo materiali gara corta
09.15	briefing tecnico gara corta
09.30	partenza percorso corto
10.30 – 11.30	partenza GARA SPRINT ORIENTEERING
12.00	pranzo presso aree feste
13.30 – 14.30	partenza GARA TRAIL-O
15.30	premiazioni gare orienteering sprint e trail-O
17.30	chiusura percorso corto
18.00	chiusura percorso lungo
19.00	Cena e premiazione presso tendone feste

Saturday 17. june 2023

Time	Activity
06.30 – 07.30	race office opening and check of long race equipment
7.45	technical briefing long race
8.00	start of the long race
8.00 – 09.00	race office opening and check of short race equipment
09.15	technical briefing short race
09.30	start of the short race
10.30 – 11.30	start SPRINT ORIENTEERING RACE
12.00	lunch
13.30 – 14.30	start TRAIL-O RACE
15.30	price giving ceremony of orienteering sprint and trail-O races
17.30	closing of short course
18.00	closing of long course
19.00	dinner and price giving ceremony

Tiro con l'arco

La penultima sezione del DAR2023 per entrambi i percorsi Adventure e Beginners consisterà in una prova di tiro con l'arco: ogni concorrente avrà a disposizione 3 frecce per colpire il bersaglio che si troverà a 10-12 m di distanza dalla linea di tiro. Verranno considerati i migliori due punteggi per ogni concorrente (4 frecce a team + due scarti) che verranno tra loro sommati: in base al punteggio ottenuto, nella successiva e ultima sezione di orienteering, si dovranno trovare dalle 5 alle 10 lanterne come di seguito rappresentato.

PUNTI fatti con il tiro con l'arco	N° LANTERNE da trovare
Da 40 a 36	5 lanterne (codici A-B-C-D-E)
Da 35 a 32	6 lanterne (codici A-B-C-D-E-F)
Da 31 a 28	7 lanterne (codici A-B-C-D-E-F-G)
Da 27 a 24	8 lanterne (codici A-B-C-D-E-F-G-H)
Da 23 a 20	9 lanterne (codici A-B-C-D-E-F-G-H-I)
Sotto i 20	10 lanterne (codici A-B-C-D-E-F-G-H-I-L)

Sarà cura del giudice di sezione depennare dalla carta contenente tutte e 10 le lanterne i punti che i concorrenti NON dovranno cercare: questi punti verranno marcati con una X.

Il tempo gara NON sarà fermato durante la prova di tiro con l'arco: i concorrenti dovranno comunque attenersi alle disposizioni e alle tempistiche dettate dai giudici di sezione che faranno svolgere la prova in completa sicurezza.

Verranno utilizzate due linee di tiro, quindi entrambi i concorrenti della squadra tireranno in contemporanea. Un eventuale team che all'arrivo in sezione trovasse la linea di tiro già impegnata da un'altra squadra attenderà il proprio turno senza che il proprio tempo gara sia fermato.

Punteggi partendo dal centro

Giallo → 10 – 9

Rosso → 8 – 7

Blu → 6 – 5

Nero → 4 – 3

Bianco → 2 – 1



Prima della partenza delle gare, tra le 7.00 e le 7.40 per i team del percorso Adventure e tra le 8.30 e le 9.10 per i team del percorso Beginners, sarà possibile fare qualche prova di tiro alla presenza di un istruttore qualificato. Si consiglia di non recarsi tutti nello stesso momento per svolgere la prova...

Calata + labirinto

La seconda sezione del DAR2023 prevede per entrambi i percorsi l'adrenalica prova della calata: il punto della calata verrà raggiunto in autonomia dai concorrenti sempre tramite una carta che verrà consegnata dopo aver effettuato un labirinto costruito alla TA1 presso il campo di calcio di Caoria.

Il labirinto sarà affrontato contemporaneamente ma in maniera individuale da entrambi i concorrenti dello stesso team i quali dovranno trovare i 4 punti segnati sulla propria mappa: si sottolinea come i due percorsi del labirinto saranno differenti e contrassegnati dalle lettere A e B.

Per la calata verranno attrezzate due linee parallele e tutte le operazioni si svolgeranno alla presenza di una guida alpina e di personale di gara qualificato che assisterà i concorrenti dal primo all'ultimo momento: si prega di rispettare tempistiche ed indicazioni dettate dal personale presente sulla cima della roccia perché tutto si possa svolgere in sicurezza.

Per agevolare i concorrenti è stato deciso che il materiale obbligatorio per la calata che dovrà essere portato da entrambi i componenti del team è dato dall'**imbraco** e dal **casco da MTB**: se i concorrenti non dovessero avere il resto del materiale indicato nel regolamento e cioè i due moschettoni a ghiera, il discensore a 8 o piastrina Gigi e i due cordini in kevlar (diametro 5-6 mm) da 1,5 m di lunghezza questi verranno forniti dagli organizzatori direttamente nel punto di calata. Anche per velocizzare le operazioni di discesa e conseguente recupero del materiale, si consiglia a chi fosse in possesso di propria attrezzatura di utilizzare quella: la distanza dalla transizione TA1 al punto di calata è minimo e quindi il trasporto di suddetto materiale non influirà sulla prestazione del team.

È previsto che entrambi i concorrenti del team partecipino alla calata: se uno dei due non se la sentisse, l'altro concorrente dovrà calarsi due volte quindi al termine della prima calata tornerà a piedi sulla cima per calarsi una seconda volta. È quindi obbligatorio che almeno uno dei due componenti il team svolga la calata (due volte). È però importante sapere che:

- Anche se si dovesse calare solo uno dei due componenti del team, **entrambi devono raggiungere il punto di calata portando con se casco da MTB e imbraco** (è prevista una penalizzazione per chi non abbia al seguito il materiale obbligatorio richiesto)
- Se le linee di calata fossero occupate, i team arrivati dopo attenderanno il proprio turno senza che ci sia uno stop al tempo di gara
- Tutte le operazioni di calata saranno tempo gara

La calata ha un'altezza totale di circa 20 metri.

Sequenza percorsi

Le carte utilizzate per entrambi i percorsi hanno varie scale di riduzione:

1:2500 - 1:4000 (equidistanza 2,5 m) – 1:10000 – 1:15000 e 1:20000 con equidistanza 20 m.



Dolomiti Adventure Race 2023

Beginners

Sezione	Descrizione	Disciplina	Distanza	Dislivello positivo	Dislivello negativo	Miglior tempo previsto	Lanterne da trovare
1 MAPPA 1	I trodi intorno al paes	Run/trek	3,5	120	-120	30'	4
Transizione 1 --> MTB, materiale calata							
2 MAPPA 2	Do dal croz	Labirinto + Calata	1	80	-80	40'	///
Transizione 1 --> MTB, materiale calata							
3 MAPPA 3	La vecia segheria	MTB	4,5	300	0	30'	///
Transizione 2 --> acqua, bar aperto							
4 MAPPA 4	I masi de montagna	Run/trek	3,5	240	-240	50'	5
Transizione 2 --> acqua, bar aperto							
5 MAPPA 3	Se torna a val	MTB	8,5	300	-600	70'	5
Transizione 1 -->							
6	Robin Hood de noaltri	Tiro con l'arco	///	///	///	5'	///
Transizione 1 -->							
7 MAPPA 5	Tra le canisele	Orienteering urbano	1,5 - 3	80-140	-30	20'	5 - 10

IMPORTANTE

Prima del briefing tecnico delle 9.15 i concorrenti dovranno portare la propria **MTB** (con tutto il materiale annesso come scarpe MTB, casco, guanti ...) e il **materiale della calata** presso la TA1 al campo da calcio di Caoria posizionandola all'interno dell'apposita area.



Dolomiti Adventure Race 2023

Adventure

Sezione	Descrizione	Disciplina	Distanza	Dislivello positivo	Dislivello negativo	Miglior tempo previsto	Lanterne da trovare
1 MAPPA 1	Le vecie miniere e gli sbarramenti de la guera	Run/trek	5,3	460	-460	90'	5
Transizione 1 --> MTB, materiale calata							
2 MAPPA 2	Do dal croz	Labirinto + Calata	1	80	-80	40'	///
Transizione 1 --> MTB, materiale calata							
3 MAPPA 3	La vecia segheria	MTB	4,5	300	0	25'	///
Transizione 2 --> acqua, bar aperto							
4 MAPPA 4	I masi de montagna	Run/trek	5,5	360	-360	60'	4
Transizione 2 --> acqua, bar aperto							
5 MAPPA 3	Montegar par malghe	MTB	12	820	-80	60'	///
Transizione 3 --> acqua, bar aperto							
6 MAPPA 5	Il paradiso all'improvviso	Run/trek	10	600	-600	120'	3
Transizione 3 --> acqua, bar aperto, MTB							
7 MAPPA 3	Se torna a val	MTB	15	360	-1100	70'	4
Transizione 1 -->							
8	Robin Hood de noaltri	Tiro con l'arco	///	///	///	5'	///
Transizione 1 -->							
9 MAPPA 6	Tra le canisele	Orienteering urbano	1,5 - 3	80-140	-30	20'	5 - 10

IMPORTANTE

Prima del briefing tecnico delle 7.45 i concorrenti dovranno portare la propria **MTB** (con tutto il materiale annesso come scarpe MTB, casco, guanti ...) e il **materiale della calata** presso la TA1 al campo da calcio di Caoria posizionandola all'interno dell'apposita area.

Lanterne, sistema di cronometraggio e punzonatura

Per registrare il proprio passaggio sulle lanterne del percorso i team dovranno utilizzare la punzonatrice presente sulla lanterna per marcare l'apposito cartellino di carta consegnato in partenza.



Su ogni punto di controllo oltre alla lanterna sarà presente una punzonatrice ed un cartello riportante il colore del percorso (BLU percorso Adventure e ROSSO percorso Beginners) ed il numero del punto di controllo: alcuni punti verranno utilizzati per entrambi i percorsi quindi potrebbero avere il duplice cartello BLU e ROSSO con rispettivi diversi codici.

All'ingresso di ogni transizione (TA) il responsabile prenderà nota del team transitato: se richiesto dal responsabile di transizione/sezione il capitano del team dovrà mettere una firma su un apposito registro.

GPS

Tutte le squadre saranno dotate di apparecchio GPS che dovrà rimanere costantemente acceso nella parte alta dello zaino di gara e sempre portato con se. Il giorno prima della gara sarà comunicato tramite i social il link per seguire live la manifestazione.

Varie

La gara è in totale autosufficienza idrica e alimentare. Durante la gara si troveranno diversi punti dove potersi approvvigionare di acqua e questa si troverà anche nelle transizioni TA2 e TA3: in entrambe le transizioni sarà aperto anche un bar (eventualmente ricordarsi di portare con sé dei soldi).

In TA2 sarà aperto anche un bar con punto ristoro raggiungibile con le auto anche dagli eventuali accompagnatori che volessero tifare per il proprio team: se interessati una volta partita la gara chiedere info agli organizzatori per raggiungere la transizione.

Apertura segreteria

Venerdì 16 ore 18.30 – 20.00 sede GS Pavione, Imer (TN) 46°08'56.0"N 11°47'49.2"E
(ritiro pacco gara e **sistemazione per palestra**)

Sabato 17 ore 06.30 – 09.00 tendone feste Caoria (TN) 46°11'45.4"N 11°40'47.9"E
(ritiro pacco gara e **controllo materiale gara obbligatorio**)

Palestra

I concorrenti che hanno prenotato la palestra di Imer (TN) per la notte del venerdì 16 dovranno registrarsi presso la sede del GS Pavione che si trova al centro sportivo di Imer tra le 18.30 e le 20.00, orario di apertura della segreteria.

Museo della Guerra

Durante la giornata di sabato 17 sarà aperto il Museo della Guerra il quale si trova a ridosso del centro gara: si consiglia la visita, la mostra è molto interessante!

Buono pasto

Nel pacco gara è compreso un buono pasto da utilizzare durante la cena di sabato che si terrà dalle ore 19 presso il tendone delle feste contestualmente alle premiazioni. Il pasto cucinato dagli alpini sarà il tipico rancio alpino con polenta, luganega alla piastra, toSELLA, formaggio Primiero, capussi in umido, strudel, acqua o vino.

Gli accompagnatori potranno prenotare il pasto direttamente sul posto al costo di 18€

Premiazioni

Saranno premiate le squadre che avranno completato tutti i punti di controlli nel minor tempo possibile: nel tempo gare sono comprese anche le transizioni e le prove speciali senza alcuna interruzione.

Percorso Adventure Prime 3 squadre assolute (eventuale prima Open maschile/elite se non già nelle prime tre)

Percorso Beginners Prima squadra mista – Prima squadra femminile – Prima squadra maschile

BIONOC

Anche per la seconda edizione del “Dolomiti Adventure Race” il pluripremiato birrifico di Primiero “BIONOC” sarà sponsor della manifestazione: ad attendervi all’arrivo ci sarà una fresca birra artigianale con cui brindare alla conclusione della vostra avventura tra i boschi di Caoria!



<https://www.birrificiobionoc.com/>

DIRITTI D'IMMAGINE

L'organizzazione potrà utilizzare qualsiasi immagine filmata o fotografica dell'evento senza che, ogni concorrente possa avvalersi del diritto di immagine. Qualsiasi filmato o immagine fotografica dell'organizzazione o dell'evento può essere utilizzata dagli atleti esclusivamente per uso privato. È vietato l'utilizzo pubblico.

Durante la manifestazione saranno presenti sul percorso fotografi e cameramen e il girato verrà utilizzato per un servizio che andrà in onda su RAISPORT.

TELEFONO

Il telefono potrà essere utilizzato solo per due motivi:

- **Chiamate di emergenza**: se ci dovessero essere reali necessità si prega di contattare il Responsabile Tecnico Emiliano Corona all'utenza 349 1314236 (registrare il numero sul proprio cellulare). Si avvisa che in diverse aree della zona gara la copertura telefonica è scadente o assente: in ogni caso dovrebbe però funzionare il numero unico di emergenza 112.
- **Fotografie per punti mancanti**: se un team dovesse ravvisare la mancanza di un punto di controllo può fotografare il punto esatto dove ritiene dovesse essere posizionata la lanterna assieme ad un componente della squadra.

In nessun altro caso è consentito utilizzare il proprio smartphone.

Buon divertimento!