

TRAIL-Orienteering (Orientamento di Precisione)

PROGRAMMA TECNICO

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del Trail-Orienteering aperta a tutti gli alunni, compresi gli alunni con disabilità.

CATEGORIE

- **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità fisica e sensoriale** (HF, ipovedenti e non udenti)
Cat. UNICA nati/e negli anni 2008 - 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **PARALIMPICI 1° Grado con disabilità intellettuale relazionale** (DIR, C21)
Cat. UNICA nati/e negli anni 2008 - 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **OPEN 1° Grado** (alunni senza disabilità) aperta a tutti gli alunni
Cat. UNICA nati/e negli anni 2009 - 2010 - 2011 (2012 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)

Le suddette categorie non prevedono la distinzione per sesso.

PERCORSO DI GARA E POSTAZIONI A TEMPO

Unici per tutte le categorie.

DISTANZE DI GARA E CARATTERISTICHE DEL PERCORSO

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili anche con carrozzina. La durata complessiva di un percorso di Trail-O non deve superare i 90 minuti.

PARTECIPAZIONE

La partecipazione può essere sia per Rappresentativa di Istituto, sia Individuale

- **Rappresentativa di Istituto:** la Squadra Integrata Mista, è composta da 4 alunni (2 alunni in cat. OPEN e 2 alunni appartenenti indifferentemente ad una oppure ad ambedue le cat. PARALIMPICHE previste).
- **Individuale:** è ammessa la partecipazione degli alunni a titolo individuale, nei numeri stabiliti dagli Organismi Territoriali.

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

Alla Fase Nazionale verrà ammessa la Rappresentativa di Istituto vincitrice la Fase Regionale composta da 4 alunni (2 Open + 2 Paralimpici) e, come Individualista, il primo classificato di ogni categoria se non facente già parte della rappresentativa ammessa.

IMPIANTI E ATTREZZATURE

L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino), molto ricco di dettagli, rappresentato in scala da 1:1.000 a 1:4.000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dall'International Orienteering Federation (IOF).

ABBIGLIAMENTO

Non ci sono norme particolari per l'abbigliamento di gara.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine della prova, verrà stilata una Classifica Individuale per ogni Categoria e una Classifica per Rappresentative di Istituto.

- Classifica individuale verrà stilata una classifica generale individuale che terrà conto del maggior numero di risposte esatte fornite nel percorso di gara (escluse le postazioni a tempo) e, a parità di risposte esatte, del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo.

Dalla classifica generale verranno scorporate le classifiche individuali per ognuna delle tre categorie previste.

- Classifica a Squadre la classifica per Rappresentative di Istituto terrà conto della somma dei punteggi dei 4 componenti della squadra e, in caso di parità, della somma dei tempi ottenuti nelle postazioni a tempo.

In caso di ulteriore parità si terrà conto prioritariamente dei punteggi e dei tempi ottenuti dagli atleti Paralimpici.

Le rappresentative incomplete non saranno classificate.

ACCOMPAGNATORI

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni PARALIMPICI hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova devono rimanere in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono in nessun caso interferire nelle risposte fornite dal concorrente.

PRESCRIZIONI TECNICHE DI GARA

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno a inizio gara in duplice copia.

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna a ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di osservazione: non sono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso con apposita segnaletica.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di osservazione al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A, B, C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra. Una sola delle tre lanterne è indicata in carta al centro del cerchietto e posta correttamente sul terreno.

La risposta "Z" - Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) **non è permessa**.

Le lanterne devono essere poste sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:

- se poste su oggetti diversi e ben distinti e con una sola delle tre lanterne contenuta all'interno del cerchio, non necessitano di descrizione, in quanto già molto evidenti sulla mappa
In questo caso, al posto della descrizione del punto va posta la dicitura "nessuna descrizione"
- se poste su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne contenute all'interno del cerchio, è obbligatorio dare la descrizione del punto in forma testuale (non simbolica)

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Mappa di gara: sulla mappa di gara, ad ogni grappolo di lanterne poste sul terreno, corrisponde un cerchietto numerato progressivamente. Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne del grappolo è quella posta al centro del cerchio e punzonare la risposta sul proprio cartellino testimone. Le possibili risposte saranno:

- al centro del cerchio viene individuata la lanterna A
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna B
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna C

Tempo massimo di gara: al concorrente vengono concessi: 3' per ogni 100 metri di percorso effettivo + 3' per ogni punto del percorso + 3' per ogni 10 metri di dislivello superati in salita.

Il Tempo Massimo concesso al concorrente deve essere indicato in carta e comunicato. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto.

Le postazioni a tempo non sono computate nel tempo di gara.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da una o due piazzole al di fuori del percorso di gara, indifferentemente prima della partenza oppure al termine dopo l'arrivo. Per ogni piazzola vanno posizionate sei lanterne (A-F) e predisposti tre quesiti utilizzando altrettante mappe in possesso ai soli giudici di piazzola.

Il tempo massimo concesso al concorrente per fornire le tre risposte è di 90 secondi.

- ogni risposta errata viene penalizzata con 60 secondi
- ogni risposta non data o data dopo il 90° secondo viene penalizzata con 60 secondi

Il tempo finale realizzato da ogni concorrente nelle postazioni a Tempo è dato dal tempo impiegato a rispondere, rilevato dai giudici, sommato alle eventuali penalità.

Procedura nei punti a tempo: Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e lo invita ad accomodarsi su una seggiola, pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).

Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.

Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate.

FAIR PLAY

Tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orienteering devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Gli alunni in carrozzina o con difficoltà nella deambulazione devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai punti di decisione e davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non possono comunicare in nessuna forma fra di loro e/o con gli insegnanti accompagnatori, mantenendo il silenzio. Il docente accompagnatore che durante la gara assiste lo studente paralimpico non può fornire alcun tipo di suggerimento.

Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente.

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto Tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.S.O.



TRAIL-Orienteering (Orientamento di Precisione)



PROGRAMMA TECNICO

La FISO (Federazione Italiana Sport Orientamento), di concerto con il CIP (Comitato Italiano Paralimpico) promuove la disciplina del Trail-Orienteering aperta a tutti gli alunni, compresi gli alunni con disabilità.

CATEGORIE

- **PARALIMPICI 2° Grado con disabilità fisica e sensoriale** (HF, ipovedenti e non udenti)
Cat. UNICA nati/e negli anni 2005 - 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **PARALIMPICI 2° Grado con disabilità intellettuale relazionale** (DIR, C21)
Cat. UNICA nati/e negli anni 2005 - 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)
- **OPEN 2° Grado** (alunni senza disabilità) aperta a tutti gli alunni
Cat. UNICA nati/e negli anni 2006 - 2007 - 2008 (2009 nei casi di studenti/esse in anticipo scolastico)

Le suddette categorie non prevedono la distinzione per sesso.

PERCORSO DI GARA E POSTAZIONI A TEMPO

Unici per tutte le categorie.

DISTANZE DI GARA E CARATTERISTICHE DEL PERCORSO

La competizione si svolge lungo comode stradine, con pendenze lievi e percorribili anche con carrozzina. La durata complessiva di un percorso di Trail-O non deve superare i 90 minuti.

PARTECIPAZIONE

La partecipazione può essere sia per Rappresentativa di Istituto, sia Individuale

- **Rappresentativa di Istituto:** la Squadra Integrata Mista, è composta da 4 alunni (2 alunni in cat. OPEN e 2 alunni appartenenti indifferentemente ad una oppure ad ambedue le cat. PARALIMPICHE previste).
- **Individuale:** è ammessa la partecipazione degli alunni a titolo individuale, nei numeri stabiliti dagli Organismi Territoriali.

AMMISSIONE ALLA FASE NAZIONALE

Alla Fase Nazionale verrà ammessa la Rappresentativa di Istituto vincitrice la Fase Regionale composta da 4 alunni (2 Open + 2 Paralimpici) e, come Individualista, il primo classificato di ogni categoria se non facente già parte della rappresentativa ammessa.

IMPIANTI e ATTREZZATURE

L'impianto ideale per le gare di Trail-O è l'ambiente naturale (in genere un bosco o un parco cittadino), molto ricco di dettagli, rappresentato in scala da 1:1.000 a 1:4.000. La riproduzione su supporto cartaceo seguirà le norme previste per la simbologia dall'International Orienteering Federation (IOF).

ABBIGLIAMENTO

Non ci sono norme particolari per l'abbigliamento di gara.

PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Al termine della prova verrà stilata una Classifica Individuale per ogni Categoria e una Classifica per Rappresentative di Istituto.

- **Classifica individuale** verrà stilata una classifica generale individuale che terrà conto del maggior numero di risposte esatte fornite nel percorso di gara (escluse le postazioni a tempo) e, a parità di risposte esatte, del minor rilievo cronometrico ottenuto nelle piazzole a tempo.
Dalla classifica generale verranno scorporate le classifiche individuali per ognuna delle tre categorie previste.
- **Classifica a Squadre** la classifica per Rappresentative di Istituto terrà conto della somma dei punteggi dei 4 componenti della squadra e, in caso di parità, della somma dei tempi ottenuti nelle postazioni a tempo.
In caso di ulteriore parità si terrà conto prioritariamente dei punteggi e dei tempi ottenuti dagli atleti Paralimpici.
Le rappresentative incomplete non saranno classificate.

ACCOMPAGNATORI

Gli Insegnanti o il personale preposto all'accompagnamento degli alunni PARALIMPICI hanno unicamente la funzione di sorveglianza e/o di aiuto ai concorrenti per superare le difficoltà legate agli spostamenti che si dovessero manifestare lungo il percorso di gara. Durante tutta la prova devono rimanere in silenzio per non arrecare disturbo e favorire la concentrazione dei concorrenti. Non possono in nessun caso interferire nelle risposte fornite dal concorrente.

PRESCRIZIONI TECNICHE DI GARA

Cartellino di gara: va consegnato all'alunno a inizio gara in duplice copia.

Punzone: per la punzonatura del cartellino di gara l'organizzazione consegna a ogni concorrente un punzone personale oppure ne rende disponibile uno per ogni piazzola.

Percorso: l'itinerario da seguire va segnalato sulla carta e/o nella realtà con mezzi idonei. Non è permesso uscire dall'itinerario.

Piazzole di sosta/punti di osservazione: non sono indicati nella carta, ma resi ben evidenti lungo il percorso con apposita segnaletica.

Grappolo di lanterne: da ogni punto di osservazione al concorrente devono essere visibili sempre tre lanterne (A, B, C) individuate seguendo l'ordine da sinistra verso destra

La risposta "Z" - Zero (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) è permessa.

Le lanterne devono essere poste sul terreno e descritte secondo i seguenti due principi tecnici:

- se poste su oggetti diversi e ben distinti e con una sola delle tre lanterne (compresa la ZERO) contenuta all'interno del cerchio, non necessitano di descrizione, in quanto già molto evidenti sulla mappa. In questo caso, al posto della descrizione del punto va posta la dicitura "nessuna descrizione".
- se poste su un unico o più oggetti simili, con due, oppure tre lanterne (compresa la ZERO) contenute all'interno del cerchio, è obbligatorio dare la descrizione del punto in forma testuale (non simbolica).

In caso di discrepanza fra descrizione punto e centro del cerchio prevale il centro del cerchio.

Mappa di gara: sulla mappa di gara, ad ogni grappolo di lanterne poste sul terreno, corrisponde un cerchietto numerato progressivamente. Il concorrente deve individuare quale delle tre lanterne del grappolo (o se nessuna di queste) è quella posta al centro del cerchio e punzonare la risposta sul proprio cartellino testimone. Le possibili risposte saranno:

- al centro del cerchio viene individuata la lanterna A
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna B
- al centro del cerchio viene individuata la lanterna C
- al centro del cerchio non viene individuata alcuna lanterna Z (Zero)

Tempo massimo di gara: al concorrente vengono concessi: 3' per ogni 100 metri di percorso effettivo + 3' per ogni punto del percorso + 3' per ogni 10 metri di dislivello superati in salita.

Il Tempo Massimo concesso al concorrente deve essere indicato in carta e comunicato. Il superamento del tempo massimo di 5 minuti, o sue frazioni, comporta la sottrazione di 1 punto.

Le postazioni a tempo non sono computate nel tempo di gara.

Postazioni a tempo: vanno predisposte da una o due piazzole al di fuori del percorso di gara, indifferentemente prima della partenza oppure al termine dopo l'arrivo. Per ogni piazzola vanno posizionate sei lanterne (A - F) e predisposti tre quesiti utilizzando altrettante mappe in possesso ai soli giudici di piazzola.

NB: nelle postazioni a tempo, la risposta "Z" - **Zero** (nessuna lanterna è posizionata nel centro del cerchio sulla mappa) **non è permessa**.

Il tempo massimo concesso al concorrente per fornire le tre risposte è di 90 secondi

- ogni risposta errata viene penalizzata con 60 secondi.
- ogni risposta non data o data dopo il 90° secondo viene penalizzata con 60 secondi

Il tempo finale realizzato da ogni concorrente nelle postazioni a Tempo è dato dal tempo impiegato a rispondere, rilevato dai giudici, sommato alle eventuali penalità.

Procedura nei punti a tempo: Il giudice della postazione a tempo chiama il concorrente e lo invita ad accomodarsi su una seggiola, pronuncia la seguente formula: "ci sono sei lanterne" e mentre le indica una ad una in senso orario (da sinistra verso destra) con un evidente gesto del braccio, le denomina con una lettera dell'alfabeto (A-B-C-D-E-F).

Al termine di questa procedura il giudice consegna al concorrente un plico contenente tre mappe (PT1, PT2, PT3) orientate e comunica al concorrente "il tempo parte ora", avviando contemporaneamente il cronometro.

Il concorrente, sfogliando il plico affronta il primo quesito e comunica al giudice (indicando la lettera corrispondente) quale delle sei lanterne è quella rappresentata nella prima mappa (PT1). Comunicata la prima risposta passa alla mappa successiva (PT2) e fornisce la seconda risposta. La prova termina esaminando la terza mappa (PT3) e dando la terza risposta. Il giudice, ricevuta la terza risposta, ferma il cronometro; comunica al concorrente il tempo totale impiegato e le tre risposte annotate.

FAIR PLAY

Tutte le persone che prendono parte ad una gara di Trail Orienteering devono comportarsi con onestà e lealtà. Devono mantenere un atteggiamento sportivo e uno spirito di amicizia. Gli alunni in carrozzina o con difficoltà nella deambulazione devono avere la precedenza sul lato della strada più vicino ai punti di decisione e davanti ai concorrenti autosufficienti. Sul terreno di gara i concorrenti non possono comunicare in nessuna forma fra di loro e/o con gli insegnanti accompagnatori, mantenendo il silenzio. Il docente accompagnatore che durante la gara assiste lo studente paralimpico non può fornire alcun tipo di suggerimento.

Il mancato rispetto di tali indicazioni comporta la squalifica del concorrente.

Per quanto non espressamente indicato, si fa riferimento al Progetto tecnico dei Campionati Studenteschi e al regolamento tecnico della F.I.S.O.