

Notturna a Rivalta

11 novembre 2023

Comunicato gara n. 1

Ritrovo e Segreteria

- Il **ritrovo** è a Rivalta in piazza Gerbidi, dove troverete la segreteria di gara sotto la nuova struttura coperta (Spazio De Ruggiero). Ampia possibilità di parcheggio in zona.
- La **segreteria** di gara apre alle **17** e chiude alle **18.15**.
- Gli **ESORDIENTI già iscritti** (percorso normale e percorso lungo) devono comunque passare in segreteria per definire gli eventuali gruppi, per ritirare la CARD elettronica che rileverà i passaggi nei punti di controllo, e per pagare la quota di iscrizione.
- Gli **ESORDIENTI non ancora iscritti** (percorso normale e percorso lungo) devono passare in segreteria con buon anticipo per fare l'iscrizione completa. Sarà possibile iscriversi fino a esaurimento cartine disponibili.

Partenza e Arrivo

- La **partenza** è nei **pressi del ritrovo**.
- La prima partenza è prevista **alle 18.30**
- Nella griglia pubblicata sul sito l'orario di partenza degli **ESORDIENTI** (percorso normale e percorso lungo) è puramente indicativo e sarà variato in base ai gruppi che si formeranno.
- Nel cancello del minuto -1 si troverà la stazione **SIAC TEST** per controllare se la SiCard SIAC è attivata (operazione da fare dopo Clear e Check).
- La partenza avviene secondo la griglia, e il tempo effettivo di gara inizia con la punzonatura della stazione di Start. **ATTENZIONE:** La stazione di Start va punzonata in modalità tradizionale (con inserimento) anche con la SiCard SIAC. Questo obbligo vale solo per lo Start.
- Il triangolo della partenza segnato sulla carta corrisponde alla cosiddetta "**svedese**" (*delayed start*): ossia alla lanterna che si trova un po' più avanti rispetto alla partenza vera e propria, e che non va punzonata.
- **L'arrivo** di tutti i percorsi è poco distante dal **ritrovo**, nella parte bassa del parco del Castello.

Cartina e terreno

- La cartina è stata rivista quest'anno.
- La stampa è stata fatta su carta "antispappolo".
- Il terreno è urbano, con qualche punto su prato (meglio portarsi calze e scarpe di ricambio, perché ci si possono bagnare i piedi)
- I ceppi degli alberi tagliati **NON** sono segnati in carta.
- Gli oggetti particolari usati nei percorsi sono in linea di massima panchine, segnalate con cerchietto nero (simbolo ISSprOM 530) e giochi o attrezzi ginnici segnati con la croce nera (simbolo ISSprOM 531). Nell'estratto qui sotto vedete i due simboli.



- **ATTENZIONE:** nel Parco del Castello c'è un gioco per bambini con carrucola. Segneremo la **fune** con delle fettucce penzolanti, ma fate comunque attenzione a non andarci a sbattere (problema che non si pone per chi è più basso di 1 metro e 70).

Lanterne

Le lanterne sono quelle **piccole**, con lato 15x15 cm, e hanno una banda diagonale bianca rifrangente. La lanterna svedese e quella del FINISH sono invece grandi (30x30), sempre con banda rifrangente.

Descrizione dei punti di controllo

La descrizione dei punti di controllo è stampata in carta solo per le categorie ESORDIENTI e BIANCO (descrizione testuale) e per la categoria VERDE (descrizione simbolica). La descrizione per le altre categorie (compresa la categoria ESORDIENTI LUNGA che avrà descrizione testuale), è disponibile in Segreteria.

Classifiche

Le classifiche saranno pubblicate su **Oribos Live**, e saranno consultabili sul sito <https://www.bostek.it/live/> o tramite l'app Oribos Live.

Premiazione

La premiazione si farà a gara conclusa, in zona Segreteria. Gli **esordienti** non saranno premiati ma riceveranno un omaggio.

Assistenza medica

Il primo soccorso sarà garantito dalla **Croce Bianca di Rivalta**.

Varie

Pile/Torce: ricordatevi di portare con voi una torcia, utile soprattutto per leggere meglio la cartina.

Concorrenti ritirati: è obbligatorio presentarsi all'arrivo, anche in caso di ritiro.

Card elettronica a noleggio: va restituita in Segreteria (ovviamente anche in caso di ritiro).

Buon divertimento!
Il tracciatore e il direttore di gara