

Notturna a Rivalta

11 novembre 2023

Qualche indicazione per i neofiti

In Segreteria troverete qualcuno che vi spiegherà come funziona L'Orienteering. Ecco comunque qualche indicazione preliminare.

Caratteristiche della carta di gara

Scala (in questo caso):

- 1: 1:4000 (un centimetro sono quindi 40 m)

Colori:

- Giallo: terreno aperto (prato, senza ostacoli)
- Bianco: bosco rado, con buona visibilità, attraversabile
- Verde marcio: area privata
- Altri verdi: vegetazione fitta (più il verde è scuro, più è fitta).
- Blu: corsi d'acqua e oggetti idrici
- Nero: massi o costruzioni fatte dall'uomo
- Marrone: forme del terreno

Simboli:

- Le icc nere sono oggetti particolari (ad es. attrezzi ginnici)
- I cerchietti neri sono panchine
- I quadratini azzurri sono fontane
- I cerchietti verdi sono alberi distinguibili singolarmente (più il cerchio è grande, più l'albero è grande)
- Le strade sono rosa-marroncino (ma non ci saranno i nomi delle vie!)
- I sentieri sono rappresentati con una linea nera tratteggiata

Caratteristiche del percorso

Partenza e punti di controllo:

- La **partenza** è indicata in carta da **un triangolo rosso**, che in questa gara è un po' avanzato rispetto al punto in cui si parte davvero (questo tipo di partenza si chiama *delayed start* o, in gergo, *svedese*).
- Dovete **raggiungere i punti di controllo**, segnati sulla cartina (che vi sarà consegnata solo alla partenza) con cerchi rossi numerati.
- **Il percorso da un punto all'altro è libero**: dovete sceglierlo voi.
- In corrispondenza dei punti di controllo segnati in carta, nella realtà c'è una lanterna (prisma di tela bianco e arancione) vicino alla quale si trova **una stazione elettronica con un certo codice**

(da controllare con quello che è indicato nella vostra “descrizione punti”, stampata in carta o ritirata in segreteria).

- Per registrare il vostro passaggio in un dato punto, dovete **inserire nella stazione la Card elettronica** che vi è stata data in segreteria (se ve ne è stata data una quadrata, anziché inserita va appoggiata).
- I punti vanno raggiunti **in sequenza**: se sbagliate, potete rimediare riprendendo la sequenza dove l’avete violata. Per esempio, se dopo il punto 7 per errore fate il 10, potete sanare l’errore riprendendo dall’8, e poi facendo il 9 e – DI NUOVO – il 10. Il computer esclude le lanterne doppie o sbagliate, ma DEVE TROVARE la sequenza corretta.
- Se vi è stata assegnata una CARD quadrata, fate attenzione a non punzonare più di 20 volte (i vostri percorsi prevedono comunque meno punti).

Arrivo:

- Dopo aver punzonato la lanterna numero 100, la gara non è ancora finita: dovete punzonare la stazione di **FINISH (doppio cerchio sulla cartina)** per fermare il vostro tempo.
- Dopo aver punzonato il FINISH, tornate in segreteria (non c’è bisogno di fare in fretta, perché il cronometro si è già fermato) per “**scaricare**” la vostra Card. Così vedrete se avete fatto tutto bene e quanto ci avete messo.

Buon divertimento!