

AMATORI

— ORIENTEERING —

HALLOWEEN RACE

OTTOBRE 31, 18.00

MANIFESTAZIONE NON
COMPETITIVA

Ritrovo dalle ore 17:30 presso il “Caffe del Viale”
Giardini Ansaldi Meccanico, Fiumara.

Iscrizioni possibili anche presso il ritrovo sino ad
esaurimento mappe

info@amatoriorienteering.it

Instagram: [@amatori.orienteering](https://www.instagram.com/amatori.orienteering)

Halloween alla Fiumara

bollettino numero -1



Giorno : 31 Ottobre 2024

luogo : Giardini Ansaldo Meccanico – Fiumara– San Pier D'Arena Genova

ritrovo : presso “ Caffè del Viale” via alla Fiumara 6 R

Parcheggi : [presso centro commerciale “Fiumara”](#)

Partenza ed arrivo: nei pressi del ritrovo

Tipo di gara : Urban notturna con partenza in massa a sequenza libera (tipo Score)

Punzonatura : sport ident –

Categorie: Arancio – Esordienti

Classifiche : immediate su Oribos live

mappa di gara : giardini Ansaldo Meccanico stampata in scala 1:2000

quote gara : Evento Gratuito

Iscrizioni : **Categoria Arancio** entro le ore 23.59 di mercoledì 30 ottobre, attraverso il sito Fiso; **Esordienti** sarà possibile iscriversi anche il giorno di gara fino ad esaurimento mappe.

Regolamento : la gara sarà di tipo a sequenza libera con punteggio (score) e partenza in massa, il primo punto sarà obbligatorio, la somma dei punti delle lanterne vale 600 punti vita, le lanterne hanno tutte lo stesso valore, il concorrente dovrà visitare più lanterne possibili nei 40 minuti a disposizione, le lanterne saranno costituite da Zucche in plastica illuminate;

sul percorso vi saranno 3 personaggi molto particolari, **The Witch (la strega)**, **Pumpkin Master(Il Gran Maestro delle Zucche)** e **Jack O' Lantern (la lanterna vagante)**

The Witch: è perfida e cattiva se vi prende vi toglie 100 punti vita e vi può prendere più volte ma non le è consentito avvicinarsi troppo alle lanterne deve restarne lontana 5 metri.

Pumpkin Master: è il buono della situazione, si trova in una zona circoscritta della mappa, non gli è consentito di andare ovunque (dove egli sarà non è a conoscenza di chi sta redigendo questo regolamento, lo scoprirete nel corso della gara), ha il potere di restituire i punti vita (50 per volta) tolti dalla Strega, attenti non potete farvi restituire i punti vita prima che la strega ve gli abbia tolto, altrimenti all'arrivo li perdereste tutti!

Jack O' Lantern : fate attenzione non è un personaggio positivo anzi è proprio un brutto ceffo, la punzonatura gliela dovrete “rubare” di nascosto perché se ne accorgono sono guai, vaga per la mappa senza una meta, potreste incontrarlo ovunque.

Vince chi all'arrivo avrà totalizzato il maggior numero di punti vita nel minor tempo.

Quanti riusciranno a superare gli ostacoli? Attenti sì può morire dalla paura!